

**IV МЕЖДУНАРОДНАЯ
МЕЖДИСЦИПЛИНАРНАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ**

**В ПОИСКАХ ГРАНИЦ
ФАНТАСТИЧЕСКОГО:
СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ
И ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ**

(ПАМЯТИ ПРОФ. В. Л. ГОПМАНА)

**16-17 НОЯБРЯ
2020 Г.**

ПЛАТФОРМА ZOOM

**ТЕЗИСЫ
КОНФЕРЕНЦИИ**



Российский государственный гуманитарный университет
Институт филологии и журналистики ННГУ им. Н. И. Лобачевского
Институт мировой литературы им. А. М. Горького РАН
Русско-польский институт (Вроцлав)

В поисках границ фантастического: средства передвижения и перемещения в пространстве

(памяти проф. В. Л. Гопмана)

Тезисы

**IV международной
междисциплинарной научной конференции**

Москва – 2020

В поисках границ фантастического: средства передвижения и перемещения в пространстве (памяти проф. В. Л. Гопмана): тезисы IV международной междисциплинарной научной конференции / сост. В. Я. Малкина, Е. А. Нестерова. – Москва, 2020. – 63 с.

Организационный комитет конференции:

Татьяна Георгиевна Магарил-Ильяева, научный сотрудник научно-исследовательского центра «Ф. М. Достоевский и мировая культура» Института мировой литературы РАН

Виктория Яковлевна Малкина, канд. филол. н., доцент, зав. кафедрой теоретической и исторической поэтики Российского государственного гуманитарного университета

Мария Константиновна Меньщикова, д-р филол. н., доцент кафедры зарубежной литературы Нижегородского государственного университета им. Н. И. Лобачевского

Евдокия Антоновна Нестерова, канд. филол. н., преподаватель Российской академии народного хозяйства и государственной службы

Ирина Викторовна Попадейкина, канд. филол. н., Русско-польский институт, Вроцлав

Научный комитет конференции:

Данила Михайлович Давыдов, канд. филол. н, доцент, Государственный академический университет гуманитарных наук

Татьяна Александровна Касаткина, д-р филол. н., зав. Отделом теории литературы Института мировой литературы РАН

Ольга Сергеевна Наумчик, доцент, канд. филол. н., доцент кафедры зарубежной литературы Нижегородского государственного университета им. Н. И. Лобачевского

Янина Викторовна Солдаткина, д-р филол. н., проф. Московского педагогического государственного университета

Конференция будет проходить 16 и 17 ноября 2020 года, он-лайн.

Регистрация для слушателей:

<https://visual-in-literature.timepad.ru/event/1460121/>

Стендовые доклады:

<https://borders-of-fantasy.blogspot.com/>

СОДЕРЖАНИЕ

ГРАНИЦЫ ФАНТАСТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ	5
С. П. Лавлинский. (Москва, РГГУ). Границы времени и их преодоление в авантюрно-фантастической новеллистике	5
Е. Н. Ковтун (Москва, МГУ). Путешествия в Мире Посмертия: концептуальный и функциональный аспекты	6
Е. В. Медведева (Кемерово, КемГМУ). Мирообразующая функция средств перемещения в фантастических произведениях (на материале произведений А. Нортон	6
В. Я. Малкина (Москва, РГГУ). «Мы гордо раздвинем пределы Земли»: фантастические путешествия в лирическом сюжете.....	8
Е. А. Иванова (Саратов, Саратовская гос. консерватория). Изменение роли путешествия в квестовом фэнтези от Дж. Р. Р. Толкина до Дж. Аберкромби	9
К. В. Суркова (Нижегород, ННГУ). Путь волшебника: способы преодоления пространства героями цикла о Земноморье Урсулы Ле Гуин.....	10
Г. Ю. Сумароков (Петрозаводск, ИЯЛИ КарНЦ). Роль художественного пространства в цикле повестей «Лабиринты Echo» Макса Фрая и романа-антиутопии Й. Синисало (Финляндия) «Auringon ydin» («Солнечное ядро»).....	11
Л. Г. Хорева (Москва, РГГУ). Перемещения в пространстве в романе Феликса Пальмы «Карта времени» как отражение национальной картины мира испанцев.....	12
СРЕДСТВА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ФАНТАСТИЧЕСКИХ МИРАХ.....	14
Т. В. Савельева (Миасс, филиал ЧелГУ). «Живые корабли» Робин Хобб: биотехнологии, архетип «летучего голландца» и мечта о «золотом веке».....	14
И. М. Искендиридзе (Москва, МГУ). «Прыжок в ничто» А. Р. Беляева – первый в истории советской научной фантастики роман о «звездном ковчеге»	15
В. В. Субаева (Москва, независимая исследовательница). Море и морские путешествия как «переносчики» культов в произведениях Г. Ф. Лавкрафта.....	16
А. А. Липинская (Санкт-Петербург, СПбГЛТУ). Призрачная карета: от фольклора к литературе.....	17
А. М. Сердюк (Томск, ТГУ). «Знатный был человек!»: оборотничество как средство передвижения в повести Н. В. Гоголя «Вий»	18
М. В. Маркова (Москва, РГГУ, РАНХиГС). «Паланкин, запряженный крылатыми лягушками»: транспорт в сказках мадам д'Онуа как ключ к устройству «империи феерии»	20
А. В. Новикова (Москва, РГГУ). На гребне волны и земли: образ волшебного паровоза Эммы в романе Михаэля Энде «Джим Баттон» и фильме Денниса Ганзеля «Джим Пуговка и машинист Лукас»	21
ТРАНСПОРТ МЕЖДУМИРЬЯ.....	23
Г. Н. Кучеренко (Москва, Института востоковедения). Эволюция восприятия идеи мгновенного перемещения в культуре.....	23
К. Э. Разухина (Москва, РГГУ). Между двумя мирами: зеркало как граница реального и фантастического	24
И. А. Морозов (Москва, Литинститут). «Все хотят быть роботами» Федора Сваровского: к переосмыслению понятия «средство»	26
Г. А. Филиппов (Москва, РГГУ). «Чистое творчество»: поэтика сна как состояния перехода между мирами в фильме Кристофера Нолана «Начало» (2010)	27
А. В. Тарасова (Москва, РГГУ). «Мистический бар на колесах»: перемещение между мирами в южнокорейском телесериале.....	29
Г. А. Стольников (Москва, МПГУ). «Гардис» Доктора Кто как образ разумного хронотопа	30
М. Д. Самаркина (Москва, РГГУ). Фотография и фотографическое путешествие во времени.....	31

ЖИВОЕ И НЕМАГИЧЕСКОЕ КАК ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТРАНСПОРТ	33
Т. А. Касаткина (Москва, ИМЛИ). Тестрал как средство передвижения.....	33
С. Ю. Колчигин (Алматы, ИФПР). От Фаэтона до Ариэля.....	33
Э. Т. Ахмедова (Москва, ИГН МГПУ). Фальшивые призраки: «путешествия» персонажей в облике привидений в британской литературе второй половины XIX века в контексте спиритизма.....	35
А. В. Бесова (Москва, РГГУ). Магические и немагические средства передвижения в анимационном фильме Хаяо Миядзаки «Ведьмина служба доставки».....	36
Е. А. Смердова (Пермь, независимая исследовательница). Альтернативные способы перемещения в рассказе Станислава Лема «Smoki Prawdopodobieństwa».....	37
А. О. Дроздова (Тюмень, ТюмГУ). Образ телемора в пьесе В. Набокова «Изобретение Вальса».....	38
О. М. Щедрина (Москва, РГГУ). Техногенная чувственность и преодоление границ человеческого: от художественного образа к автоэволюции.....	40
СТЕНДОВЫЕ ДОКЛАДЫ	42
А. А. Зубов (Москва, МГУ). История чтения научной фантастики в социокогнитивной перспективе.....	42
В. Е. Добровольская (Москва, ГРДНТ им. В. Д. Поленова). Средства передвижения в русской волшебной сказке: между реальностью и фантастикой	43
А. А. Лазарева (Москва, РГГУ). Символика перемещений в рассказах о пророческих снах .	44
А. Е. Рожкова (Москва, Литинститут). Телепортация душ умерших посредством Доски Уиджа и зеркал (вызов духов как социокультурный феномен и его отражение в фольклоре).....	45
Г. В. Рывкина (Петрозаводск, ИЯЛИ КарНЦ). Этнографический анализ образа лодки в представлениях карелов по материалам карело-финского эпоса.....	46
М. А. Чернова (Москва, РАНХиГС). Волшебный конь Марко Королевича: от эпоса к репрезентации в масс медиа.....	48
Ю. А. Яроцкая (Беларусь, Минск, БГУКИ). Классификация фантастических существ японской культуры	49
Р. В. Зарапин (Москва, РГГУ). Описание космических путешествий в позднеантичной литературе.....	50
О. В. Разумовская (Москва, РУДН). Как летают падшие ангелы? Полеты Люцифера и структура пространства в «Потерянном рае» Джона Милтона.....	52
А. М. Тагунова (Москва, РГГУ). Черты античной фантастики в «Новейшем путешествии» В. А. Левшина	53
Е. А. Шинаков (Брянск, БГУ им. И. Г. Петровского). Первые русские «фэнтези» и легендарные средства перемещения	53
Ю. К. Крячкова (Тверь, ТвГУ). Граница реального и воображаемого мира героя Джека Лондона «Странник по звездам» («The Star Rover»)	54
Е. В. Зараян (Москва, РГГУ). Связь и ее отсутствие как двигатель сюжета в научной фантастике	56
П. Прохоренко (Москва, РГГУ), Виктория Широкова (Москва, МПГУ). «Это не просто метла, Гарри, это «Нимбус 2000»: символика и функции транспорта в книгах о Гарри Поттере	57
П. Прохоренко (Москва, РГГУ). От фуры до фургона: к онтологии транспорта в фильмах Терри Гиллиама.....	59
Д. Д. Ложкина (Уфа, БашГУ). Нарративный дейксис в научной фантастике: языковые средства организации материального и коммуникативного пространства в тексте (на материале романа С. Жарковского «Я, Хобо: Времена Смерти»).....	60
С. С. Шуляк (Санкт-Петербург, СПбГИКиТ). Светоцикл: на чём ездят компьютерные программы (по франшизе «Трон»).....	61

ГРАНИЦЫ ФАНТАСТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ

С. П. Лавлинский. (Москва, РГГУ). Границы времени и их преодоление в авантюрно-фантастической новеллистике

В докладе рассматриваются модификации перемещения героя во времени в авантюрно-философской фантастике. Будут проанализированы образцы ситуаций, представленных в фантастической новеллистике, где герой сталкивается с миром будущего или прошлого (биографического и/или исторического), а также с теми, кто эти миры населяет. В данном случае особое внимание обращается на то, как преодолеваются «инаковости» незнакомого мира и устанавливается контакт с ним. Это позволяет акцентировать внимание на целевых аспектах новеллистических сюжетов и, соответственно, структуре «пуанта». Обращается внимание на модификации художественного времени, его необратимость / обратимость, независимость/зависимость от выбора героя и/или случая и т.п. Проясняются ценностные координаты сюжетных ситуаций, основу которых составляют перемещения героя во времени.

В качестве материала используются одни из наиболее ярких образцов авантюрно-философской новеллистики, в которых центральные события связаны с перемещением героя во времени – К. Саймака, Р. Шекли, Р. Брэдли, Р. Янга, М. Муркока и некоторых других признанных фантастов XX и XXI вв.

В финале доклада предлагаются перспективы освоения проанализированных произведений в контексте новейшего литературного образования.

Е. Н. Ковтун (Москва, МГУ). Путешествия в Мире Посмертия: концептуальный и функциональный аспекты

В докладе будут рассмотрены способы перемещения в пространстве персонажей литературных произведений, созданных в традициях фэнтези и смежных жанров (волшебная сказка, притча) и посвященных изображению посмертного существования человека. На примере отечественных и зарубежных художественных текстов XX–XXI вв. покажем зависимость «технологии» путешествий от концептуальной природы Мира Посмертия (опора на языческую или монотеистическую мифологию, индивидуально-авторские модели Мира Посмертия) и проанализируем проблемные поля, связанные с мотивом передвижений по различным локусам загробного царства.

Е. В. Медведева (Кемерово, КеМГМУ). Мирообразующая функция средств перемещения в фантастических произведениях (на материале произведений А. Нортон)

Фантазия как проявление творческого мышления человека, механизмы ее возникновения с давних времен будоражат умы и привлекают внимание исследователей. В XX–XXI веке в связи с популярностью фантастических и около-фантастических жанров мы можем говорить о возникновении нового типа художественного мышления.

Особый интерес при этом вызывают произведения фэнтези, так как именно в них, на наш взгляд, этот тип художественного мышления представлен наиболее ярко и полно. С одной стороны, несмотря на нереальность, «аномальность» мира, изображаемого в фантастическом произведении, современные авторы вольно или невольно опираются на сформиро-

вавшееся в физике XX века представлении о едином пространственно-временном континууме, среде (со)существования вещей, процессов и явлений. С другой стороны, модель изображаемого мира носит мифологизированный характер, так как структура пространства имеет выраженный неоднородный характер, а время теряет такие свои свойства как непрерывность, линейность и необратимость.

Средства перемещения тесным образом связаны в культуре с мифологизированными образами Дороги и Пути, становясь таким образом одним из компонентов создания мира, отображенного в каждом отдельном произведении фэнтези. При этом выбор того или иного средства перемещения определяется главным образом видом изображаемого пространства.

Неоднородность изображаемого пространства, наличие маркированных границ между различными его частями обуславливает в том числе и выбор разных средств и способов для преодоления данных границ.

Анализ произведений А. Нортон позволяет выделить 4 группы средств и способов преодоления границ в фантастических мирах:

- 1) перемещение в пределах Своего для героя пространства;
- 2) перемещение через границу между Своим и Чужим пространством;
- 3) перемещение по Чужому для героя пространству;
- 4) перемещение во времени.

Следует отметить, что наиболее ярко выражено противопоставление между первой (третьей) и второй (четвертой) группой, что обусловлено максимальной напряженностью границы между Своим и Чужим пространством.

**В. Я. Малкина (Москва, РГГУ). «Мы гордо раздвинем пределы Земли»:
фантастические путешествия в лирическом сюжете**

Доклад посвящен структуре и способам организации фантастических путешествий в лирических стихотворениях. Материалом выступает российская поэзия XX–XXI вв. (К. Бальмонт, Н. Гумилев, Б. Поплавский, В. Шефнер, О. Тарутин, Ф. Сваровский и др.). Лирический сюжет мы определяем как систему событийно-ситуативных элементов лирического произведения, данную с позиции лирического субъекта в процессе развёртывания его рефлексии. Фантастическое в лирических стихотворениях в докладе понимается как эстетическая категория, предполагающая особый способ мышления и мировидения. Он основан, в первую очередь, на размывании границ реального и нереального, когда лирический субъект (а вместе с ним – или вместо него – читатель) сталкиваются с явлением, выходящим за рамки достоверной картины мира. Использование отдельных элементов фантастики (мотивов или образов) еще не делает мирообраз в целом фантастическим. Для возникновения фантастического в художественном мире произведения должно допускаться существование как минимум двух миров и как минимум двух возможных точек зрения на происходящие события. А когда рядом сосуществуют два мира – между ними становятся возможны путешествия, как один из способов перехода границ. В отличие от эпических произведений, в лирике такие путешествия не описываются подробно, а используемые при этом средства передвижения обычно только упоминаются. Тем не менее, можно сделать некоторые наблюдения и выводы о функции такого рода путешествий и способах, при помощи которых у читателя создается целостная визуальная картина фантастического путешествия в иные миры.

Е. А. Иванова (Саратов, Саратовская гос. консерватория). Изменение роли путешествия в квестовом фэнтези от Дж. Р. Р. Толкина до Дж. Аберкромби

Длительное и далёкое путешествие пешком или верхом является одним из ключевых сюжетобразующих элементов многих произведений фэнтези. Оно позволяет познакомить читателя и героев с фантастическим миром, где разворачивается сюжет произведения. Складывающиеся таким образом специфические отношения между читателем, персонажами и фантастическим миром стали одним из характерных признаков, положенных в основу выделения крестового, или порталного, фэнтези как одного из четырёх основных типов фэнтези в исследовании Ф. Мендельсон «Риторика фэнтези» (2009). Классическим примером такого путешествия является поход Хранителей к Ородруину во «Властелине Колец» Дж. Р. Р. Толкина. С дальнейшей эволюцией фэнтези первоначально идиллические отношения героя и мира проблематизируются, как видно на примере «Проклятия лорда Фаула» С. Дональдсона. Постепенно всё большее распространение приобретает другая разновидность, иммерсивное фэнтези, подразумевающее изначальную погружённость и глубокое знание персонажами своего мира, который им уже не нужно для себя открывать. В этом типе фэнтези путешествие перестаёт быть обязательным сюжетобразующим элементом и, если присутствует, изображается с другой степенью детализации и смещением фокуса внимания и тональности описания. Интерес в этом плане представляет трилогия Дж. Аберкромби «Первый закон», где автор пишет иммерсивное фэнтези, но сознательно использует элементы квестового для создания постмодернистской игры с читателем. Как и Дональдсон, Аберкромби находится в очевидном диалоге с Толкином как базовым текстом фэнтези, функции и изображение путешествия героического отряда у него принципиально меняются.

К. В. Суркова (Нижний Новгород, ННГУ). Путь волшебника: способы преодоления пространства героями цикла о Земноморье Урсулы Ле Гуин

Одно из центральных мест в цикле о Земноморье Урсулы Ле Гуин занимает личностное становление главных героев, происходящее в первую очередь посредством их реального и символического путешествия. Перемещаясь из одного локуса Земноморья в другой, знакомясь с иными культурами и обычаями, персонажи получают возможность взглянуть на мир с новой, непривычной точки зрения. Именно столкновение с иным / чужим становится одним из главных средств внутреннего изменения, трансформации героя, в результате которой он переходит на новую, более высокую ступень развития. Внутренний «путь героя» непосредственно связан с его внешним путешествием. Между тем Урсула Ле Гуин не создаёт специфических средств передвижения в пространстве вторичного мира. Способы преодоления пространства в мире Земноморья можно подразделить на две большие группы: 1) способы перемещения в пространстве, основанные на некоторых магических способностях и не предполагающие использования каких-либо средств передвижения. Это превращения, в результате которых волшебники принимают облик того или иного животного и в этом новом облике преодолевают расстояния; 2) при помощи созданных человеком средств передвижения (лодки, корабли, повозки, плоты и т.д.), которыми пользуются как обычные жители Земноморья, так и волшебники. Эти средства могут быть лишь немного «усовершенствованы» с помощью магии, но в основе своей они являются обычными человеческими артефактами. Созданные писательницей способы преодоления пространства помогают в постановке и решении таких ключевых для цикла о Земноморье вопросов, как взаимодействие человека и природы, поддержание равновесия в мире, и соответствуют общей философской концепции произведения.

Г. Ю. Сумароков (Петрозаводск, ИЯЛИ КарНЦ). Роль художественного пространства в цикле повестей «Лабиринты Ехо» Макса Фрая и романа-антиутопии Й. Синисало (Финляндия) «Auringon ydin» («Солнечное ядро»)

В настоящее время все больше и больше русских и финских авторов решают посвятить свои литературные усилия жанру фэнтези. Город является неотъемлемой частью жизни и средой обитания для большинства современных людей. Он накладывает отпечаток на человека также сильно, как и природа, однако все городское пространство подчиняется исключительно потребностям человека.

Город выступает местом формирования цивилизации, а под гипнотическое обаяние города попадают как финские, так и русские писатели. В докладе подробно рассматриваются особенности городского фэнтези на примере повестей из цикла «Лабиринты Ехо» Макса Фрая и антиутопии Й. Синисало «Auringon ydin» («Солнечное ядро»). Изучается специфика отображения, роль и способы передвижения по пространству города. Делается вывод о том, что мотив сна-путешествия выступает одним из ключевых способов перемещения между реальным и фантастическими мирами «Лабиринтов Ехо» Макса Фрая. Выясняется, что особую роль как в антиутопии Й. Синисало «Auringon ydin» («Солнечное ядро»), так и повестях Макса Фрая играет мотив шаманского транса, расширяющий сознание и дающий способы бегства из пространства реального мира в мир фантастический. Исследуется роль «проводников», посредством которых происходит перемещение. Делается вывод о том, что как Йоханна Синисало, так и Макс Фрай строят свои произведения вдохновляясь мифологиями разных народов, однако перерабатывают традицию противопоставления мира реального и фантастического с учетом потребностей литературы фэнтези и научной фантастики.

Л. Г. Хорева (Москва, РГГУ). Перемещения в пространстве в романе Феликса Пальмы «Карта времени» как отражение национальной картины мира испанцев

Научно-фантастический роман испанского писателя Феликса Пальмы «Карта времени» удостоен в Испании Национальной премии «Атенео де Севилья», опубликован в США, Англии, Японии, Франции, Австралии, Норвегии, Италии и других странах. В Германии по итогам читательского голосования он занял второе место в списке лучших книг 2010 года.

Ведущей темой романа стало описание вариантов путешествий из викторианского Лондона в альтернативные вселенные. Один из способов пересечения границы пространства и времени предложен в главе романа, описывающей приключения некоего Трамеквена. Оказавшись в деревне странных «тростниковых людей», Трамеквен становится свидетелем уникального явления. Защищаясь от нападения враждебного племени, «тростниковые люди», взявшись за руки, начинают петь и пением открывают портал в иной мир, куда буквально проваливаются воинственные соседи. Избавившись от врагов, тростниковые люди точно также при помощи пения закрывают окно.

Второй путешественник Гиллиам Мюррей, узнав обо всем, организует вторую экспедицию и в буквальном смысле похищает портал у туземцев, напоив их алкоголем, уговорив войти в большой ящик и спеть там песню-заклинание. Как только дверь в иной мир открывается, англичане закрывают ящик и привозят его в Лондон.

Подобный вариант путешествия в пространстве пользуется у лондонцев в романе гораздо большей популярностью, чем машина времени (которая также присутствует в данном тексте). Здесь мы наблюдаем определенный диссонанс, поскольку этот способ путешествия отражает картину мира испанцев, но не англичан. Последние всегда делали ставку на изо-

бретение механизмов. В памяти же испанцев продолжают жить рассказы конкистадоров об открытии новых миров, которые уже (или еще) современниками воспринимались как сказочные, изобилующие чудесами, населенные невиданными животными и людьми. Основным ключом, открывающим эти пространства, становятся заклинания. Описывая альтернативный мир, Ф. Пальма буквально цитирует дневники знаменитого завоевателя первого поколения конкисты Франсиско де ла Вака, который также удивлялся розоватым туманам новых земель, пустынным пейзажам и доверчивости туземцев, которые открывают секретные заклинания чужестранцам. Трамеквен и Мюррей олицетворяют первое и второе поколения конкистадоров. Если первые буквально сходили с ума от увиденного, то вторые без зазрения совести грабили туземцев.

СРЕДСТВА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ФАНТАСТИЧЕСКИХ МИРАХ

Т. В. Савельева (Миасс, филиал ЧелГУ). «Живые корабли» Робин Хобб: биотехнологии, архетип «летучего голландца» и мечта о «золотом веке»

Образ корабля в фантастической литературе рассматривался исследователями О. В. Анисимовой и И. С. Макаровой в статье «Межпланетный перелет, или одиссея будущего (к вопросу об изучении образного поля “корабль” в мировой фантастической литературе)». Не анализируя подробно «живые корабли» из трилогии американской писательницы Робин Хобб (1998–2000 гг.), авторы статьи отнесли этот образ к архетипу «летучего голландца», говоря о портрете «таинственного судна, обладающего мистической силой и неразрывно связанного со своим владельцем». Нам подобный подход кажется упрощенным, тем более что уже во второй части трилогии читатель понимает, что скрывается за сверхъестественными способностями «живого корабля».

В трех романах («Волшебный корабль», «Безумный корабль» и «Корабль судьбы») Робин Хобб создает вымышленный мир Шести герцогств, где в Южных морях мечта каждого капитана – иметь «живой корабль». Строят его из баснословно дорогого и необыкновенно прочного диводерева, которое можно найти только у торговцев Удачного. Но само по себе диводерево не гарантирует «живого корабля». Чтобы он «ожил», необходима смерть на корабле представителей трех поколений семьи. Тогда корабль становится членом семьи: он будет помогать людям, ловить попутный ветер, избегать опасностей – или может стать в семье паршивой овцой и погубить команду. Мы прослеживаем ономастический аспект, психоло-

гизм образов, способы создания характера «живого корабля» через речевые характеристики и внутренние монологи.

Торговцы «Удачного» рассматривают «живые корабли» как некие биотехнологии, заплатив за которые, можно оторваться от конкурентов. Но Робин Хобб показывает, как такие технологии дают сбой: корабль «Проказница» влюбилась в захватившего ее капитана не из семьи, которая ее построила и «оживила», «Совершенный» стал безумным, и его семья старается от него избавиться. Разгадка диводерева окончательно раскрывается в третьей книге, когда читатель узнает, что диводерево – это коконы драконов, которым люди – хранители драконов во времена некоего «золотого века» помогали вылупиться и вырасти.

Все мифологические представления о драконах можно разделить на две большие группы. Первая – драконоборческие мотивы, где дракон – антагонист человека, примирение между ними невозможно. Вторая группа рассматривает драконов как старшую расу по отношению к людям. Мы видим, что в цикле Робин Хобб отражена вторая версия.

И. М. Искендинова (Москва, МГУ). «Прыжок в ничто» А. Р. Беляева – первый в истории советской научной фантастики роман о «звездном ковчеге»

Научно-фантастический роман А. Р. Беляева «Прыжок в ничто» был опубликован в 1933 году издательством «Молодая гвардия». Роман описывает путешествие группы людей с Земли на Венеру и обратно в ракете, которая сконструирована как замкнутая экосистема и предполагает возможность путешествия в ней на протяжении нескольких поколений, которые последовательно сменяют друг друга. Хотя в «Прыжке в ничто» впервые в советской фантастике (и одним из первых в фантастике мировой) возника-

ет образ «звездного ковчега», или «корабля поколений», этот роман очень редко попадает в тематические списки, поскольку описанная в романе ракета становится ковчегом все же лишь на довольно непродолжительный срок. Несмотря на это, Беляев разбирает многие аспекты такого рода путешествия, которые стали тревожить западную фантастику лишь в намного более поздний период: круговорот веществ на корабле, распределение и делегирование обязанностей, социальное расслоение, связь, безопасность и устойчивость к внешнему воздействию корабля, опасности и сложности колонизации. Важную смысловую роль в романе играют космические идеи современника Беляева К. Э. Циолковского, которому и посвящен роман «Прыжок в ничто».

В. В. Субаева (*Москва, независимая исследовательница*). Море и морские путешествия как «переносчики» культов в произведениях Г. Ф. Лавкрафта

Кошмары и фантазии о Индонезии и других отдаленных регионах тонкой нитью проходят практически через все произведения Говарда Филлипса, который, впрочем, сам не был путешественником. Однако страх, который преследовал писателя с детства, страх перед чуждыми ему культурами и землями, перед тем, что могут привезти с собой моряки дальнего плавания, закономерно отразился на лавкрафтовском ужасе. Новая Англия, благочестивая, пуританская, и, что немаловажно, религиозная не могла сама породить склизких монстров, разговаривающих на непонятном языке и иступленно поклоняющихся кровавым культам древности. В произведениях Говарда Филлипса Лавкрафта ответственность за заразу, которая поражает Американские земли, несут жадные до наживы моряки, рабы и мигранты, которые вместе со своими бранными телами принесли и все чуж-

дое, дикое, непонятное. С одной стороны, Лавкрафт боялся их. С другой – был обязан им, будто они были своего рода болезненными, искаженными музами.

В рамках доклада предлагается рассмотреть, как ксенофобия Лавкрафта влияла на его творчество, почему древним важна география, что скрывает «большая вода», а так же что общего у страха перед морем и космосом.

А. А. Липинская (Санкт-Петербург, СПбГЛТУ). Призрачная карета: от фольклора к литературе

Чрезвычайно популярный в английском (и не только) фольклоре образ призрачной кареты может служить иллюстрацией того, как образы, порожденные народным воображением, трансформируются в литературной традиции (так называемые *ghost stories*, буквально «истории с привидениями», русская версия термина – «готические новеллы»).

Зафиксированы многочисленные устные рассказы о призрачных каретах – этот образ, наряду с безголовым всадником, устойчиво ассоциируется со смертью (бретонский Анку, правящий похоронной повозкой, и есть, собственно, Смерть) и Дикой охотой. Вариантов здесь достаточно много, некоторые ассоциируются с известными личностями, а собственно фольклорные нарративы могут представлять собой как развернутые рассказы, так и простые упоминания.

Готическая новелла унаследовала немало фольклорных черт – нарративные принципы, темы и образы, и неудивительно, что призрачная карета обрела в рамках этого жанра новую жизнь. Варианты здесь еще более многообразны и позволяют, в числе прочего, проследить некоторые тенденции развития готической новеллистики.

Существуют тексты, намеренно ориентированные на фольклорную традицию, такие, как «Гребень банши» Г. Т. Кавана, в котором безголовый кучер возит покойников – юмористическая стилизация под ирландские «былички», здесь страшный образ, рожденный народным воображением, теряет сакральную окраску и становится поводом для занимательной истории.

Более сложный случай – сугубо авторские версии, в которых обыгрывается базовый для готической новеллы мотив – столкновение рационально устроенной обыденности с миром сверхъестественного. Здесь есть версии как серьезные (напр., «Карета-призрак» А. Эдвардс, «Женитьба Джона Черрингтона» Э. Несбит, «Пустая рама» Л. Болдуин), так и комические («История дяди торгового агента» Диккенса), но в тех и других, наряду со старинным представлением о предвещающей смерть карете, реализуется новая идея, невозможная в фольклорных и стилизованных под фольклор рассказах: экипаж как «свернутая» лиминальная зона как раз таки на стыке мира современного и мира пугающих архаичных чудес. В высшей степени характерно, что позже, когда место кареты занимает машина («Лиловая машина» Э. Несбит), структура повествования и описанного в нем мира остается прежней.

А. М. Сердюк (Томск, ТГУ). «Знатный был человек!»: оборотничество как средство передвижения в повести Н. В. Гоголя «Вий»

Мотив пути и связанные с ним образы дороги и средств передвижения занимают в творчестве Гоголя особое место и, как отмечает Е. В. Вранчан, в них проявляется особенно значимый для Гоголя принцип метаморфозы, «тотальной превращаемости» (М. Н. Виролайнен). В част-

ности яркий тому пример содержит созданная в 1833 г. в момент творческого кризиса писателя повесть «Вий».

Исследователями не раз отмечалось, что в повести сосуществуют различные пространственно-временные планы, внутри которых и между которыми перемещаются персонажи – прежде всего, Хома Брут. Философ преодолевает пространство сначала пешком, позже – в исполинской бричке сотника, однако ключевым средством передвижения героя представляется, парадоксально, он сам, осёдланный ведьмой-панночкой и оседлавший её, – его симбиотическое слияние с ней как с inferнальным феноменом.

В оборотническом по своей сути эпизоде ведьминской скачки перемещение Хома Брута – как «транспорта», так и «пассажира» – происходит одновременно в нескольких системах координат. Во-первых, внутри пространства географического, которое в повести принципиально статично, и в рамках которого любое перемещение хаотично, спонтанно и безрезультатно. Во-вторых, между пространственно-временными планами, между условно своим и чужим пространствами, ни одному из которых (отсюда условность) Хома в настоящий момент не принадлежит полностью. И, наконец, в-третьих, в пространстве духовном, где осуществляется нравственный выбор героя, и здесь оборотничество Хома может быть соотнесено с одним из его испытаний.

Территориально бессмысленное, в метафизическом и морально-этическом аспектах это перемещение-превращение Хома истинно и значимо: переход из одного пространственно-временного плана в другой через слияние с inferнальным оказывается вехой духовного пути философа, одновременно отражая все возможные векторы его развития и предрекая финальный тупик.

М. В. Маркова (Москва, РГГУ, РАНХиГС). «Паланкин, запряженный крылатыми лягушками»: транспорт в сказках мадам д’Онуа как ключ к устройству «империи феерии»

Как писал Толкин, сказка удовлетворяет исконные человеческие желания, одним из которых является желание «охватить взглядом бескрайние пределы пространства и времени». Швейцарский исследователь Макс Люти, задавшийся целью выявить «базовую форму» народной сказки, однако, указывал на парадокс стилистики этого жанра: влекомая сюжетным импульсом отправить героя скитаться «часто к звездам, на морское дно, в подземное царство или в королевство на краю земли», волшебная сказка при этом не описывает пространства, в которых происходит действие, выхватывая только разрозненные элементы мира.

Однако с появлением литературной сказки жанр стал в большей степени тяготеть к описательности. На заре его формирования французские салонные *conte de fées* сохранили многие структурные, «базовые» элементы народной сказки, но приобрели также интерес к деталям. В частности, корпус сказок одной из самых плодовитых сказочниц конца XVII века, мадам д’Онуа, изобилует описаниями – и описания разнообразных транспортных средств являются среди них одними из самых подробных.

В данном докладе нам хотелось бы рассмотреть, как образы «волшебного» транспорта (колесницы, запряженные драконами и лебедями, воздушные и огненные шары, тыквы и кареты из перламутра) функционируют в сказках мадам д’Онуа и что они сообщают нам о специфическом художественном мире этого «эфемерного литературного рода» (А. Н. Веселовский). Фантастическая «империя феерии» (Lewis C. Seifert) соотносится с географическими границами мира, осваиваемого в ту эпоху французскими колонистами, а центром ее остается Париж. Однако в художественном пространстве сказок мадам д’Онуа этот мир существует по

особым законам, одним из способов понимания которых мы считаем исследование возможностей перемещения внутри этого мира. Способность быстро и безопасно пересекать огромные расстояния доступна только персонажам, обладающим магией, и напрямую соотносится с более глубоким знанием о мире и возможностью претворять его по своему желанию. Благосклонные или мстительные феи самовольно перемещают героев сказок при помощи «волшебных» транспортных средств, ускоряя или задерживая их путешествия в зависимости от предназначенной им судьбы.

А. В. Новикова (Москва, РГГУ). На гребне волны и земли: образ волшебного паровоза Эммы в романе Михаэля Энде «Джим Баттон» и фильме Денниса Ганзеля «Джим Пуговка и машинист Лукас»

1) Железнодорожные транспорты как средство передвижения героев литературы и кино. Перемещение героев на паровозе Эмме в поисках новой территории для присоединения к острову-королевству Медландии – родины героев, а затем превращается в миссию спасения китайской принцессы. Водное и земное пространство: образы моря и земли как основных стихий перемещения героев.

2) Вписание паровоза Эммы в разные культуры и быт стран. Географические места пребывания героев (Остров-королевство Медландия, Китай (Мандалла), Красно-синие горы, Сумеречная долина, Зеркальная пустыня, Дракониий город).

3) Образ паровоза Эммы в книге и фильме несет в себе отпечаток исторической эпохи – индустриального общества, но вместе с тем паровоз одушевляется и наделяется человеческими свойствами – речь (гудение), эмпатия (чувствовать печаль и радость людей). Сопоставление паровоза со

сказочными волшебными предметами (например, печка из сказки «Гуси-лебеди).

4) Основной способ перемещения паровоза Эммы – по пространству. Если в книге Эмма путешествует с помощью магических слов: мчится, несется, то в киноверсии происходит быстрая смена кадров. По мнению Ю. М. Лотмана, в кино существует вторая реальность.

5) Визуализация образа паровоза Эммы. Книжная и кинематографическая версия паровоза Эммы. Паровоз Эмма внешне представляет собой обычное транспортное средство, но благодаря таким деталям как дымовая труба, окно, колеса, которые олицетворяются с человеком, он становится похож на проводника в жизненный путь. Паровоз Эмма небольшой по размеру, но с огромным багажным опытом, с которым он делится со всеми героями.

6) В фантастической литературе много волшебных образов-предметов, животных транспортов, которые помогают перейти границу героям и паровоз Эмма не исключение. Этот транспорт наделен человеческой душой.

ТРАНСПОРТ МЕЖДУМИРЬЯ

Г. Н. Кучеренко (Москва, Института востоковедения). Эволюция восприятия идеи мгновенного перемещения в культуре

Одним из наиболее популярных способов перемещения в пространстве в художественных произведениях человечества является телепортация. Наиболее ранние упоминания об этой концепции можно обнаружить в таких произведениях как «Тысяча и одна ночь», где джинны обладали способностью переносить людей с места на место, используя свою волшебную силу. На протяжении долгого времени телепортация относилась исключительно к чудесам, осуществляемым посредством магии, или же с помощью посредников, таких как джинны, ангелы или даже боги.

Первые попытки научного описания данного явления были предприняты в конце XIX века, в частности, телепортация присутствует в книге британского писателя Джейна, Джона Фредерика Томаса «На Венеру за пять секунд: Случай странного исчезновения Томаса Пламмера, производителя таблеток». Однако, ранние произведения не отличались подробностью в техническом описании процесса, которая стала появляться ближе к середине XX века с развитием науки. Любопытным является то, что несмотря на значительное разнообразие вариантов телепортации в контексте научного подхода в современной культуре, магия по-прежнему сохраняет большую популярность, что позволяет рассматривать данный процесс сразу с нескольких позиций, практически не пересекающихся между собой.

В ходе осуществления сравнительного анализа феномена телепортации как в магической, так и в научной плоскости, мы пришли к выводу, что оба подхода стали более детализированными. Любопытно и изменение

восприятия феномена, можно сказать, что оно стало более скептическим, современные авторы поднимают этические вопросы, касающиеся мгновенного переноса. Например, если телепортация представляет собой разбор человека на молекулы в одном месте и сбор в другом, остаётся ли он тем же человеком, каким и был, или же это его точная копия? Возможно ли появление копии при сохранении оригинала? Если процесс занимает мгновение в реальном пространстве, сколько времени может пройти для переносащегося во время телепортации? Эти вопросы освещали такие авторы как Стивен Кинг, Артур Кларк и другие, не оспаривая практической ценности мгновенного перемещения, но предупреждая о том, что цена может быть слишком высокой.

К. Э. Разухина (Москва, РГГУ). Между двумя мирами: зеркало как граница реального и фантастического

*«А если он перестанет грезить о вас...»
Льюис Кэрролл “В зазеркалье”*

Постижение мира с самого рождения тесно переплетено с познанием окружающей человека действительности, которую на протяжении жизни он конструирует вокруг себя. Данное утверждение претендует на истину в свете настоящего. Однако, вечный вопрос о том, что определяет реальность – сознание или же закономерность обратного порядка, обуславливает ненадежность видимого, его хрупкость в контексте необычайного.

Фантастику как тип литературы не интересует социальная психология. Напротив, все её устремления направлены на прояснение сущности человека как вида, помещенного в ирреальную действительность. Пространственно-временные девиации представляются настоящими экспериментами, ставящими под вопрос само понятие реальности для восприни-

мающего сознания. Связующую роль играет воображение, преломляющее действительность.

В нашем докладе мы подробно рассматриваем воображающего героя, чья точка зрения конструирует «мир в мире», “особый модус жизненной активности персонажа, представляющий собой сознательное или бессознательное образотворчество”¹. На материале рассказов В. Брюсова «В зеркале» и Г. Лавкрафта «Ловушка» мы выявляем характерные особенности зеркала как атрибута перемещения героев в пространстве и времени. Мир «зазеркалья» будет рассматриваться нами как особый фантастический хронотоп, принадлежащий или отстраненный от кругозора воображающего персонажа.

В рассказе Брюсова зеркало представляет собой не только инструмент для трансгрессии героини, но и становится объектом мотивировки для расслоения реальности. Последняя ставится под вопрос как объективно существующая модель мира в границах художественного повествования. Зеркало обнаруживает сопричастность идентичности персонажа к материальному миру, в связи с этим, утверждается мотив «двойничества». Поэтому, мы акцентируем внимание на соотнесенности зеркала как предмета с мотивом «раздвоения» в контексте фантастического.

В рассказе Лавкрафта раскрывается иное значение зеркала как предмета, расслаивающего реальность и вовлекающего в пространство обратной перспективы одного из персонажей. Нами подробно выявляются свойства зеркала как «ловушки», действующей по своим законам. Особенности хронотопа позволяют выявить парадоксальность человеческого сознания в столкновении с фантастическим.

¹ Дрейфельд О. В. Воображаемый мир героя как понятие теоретической поэтики. Кемерово, 2015. С. 12.

**И. А. Морозов (Москва, Литинститут). «Все хотят быть роботами»
Федора Сваровского: к переосмыслению понятия «средство»**

Постапокалиптический мир, изображенный в балладах Федора Сваровского, лишен ориентиров. Мы наблюдаем постоянный поиск того, что способно иметь онтологический статус, того, что будет восприниматься героями как сущее и существующее, как опора в обретении идентичности, «самости». Принципиально важным становится образ пути, описание движения как такового, необходимого для этого поиска.

В нескольких текстах цикла проблематизируется понятие «средства» как чего-то, что способно поиск осуществить. Ещё одна существенная черта цикла – изображен мир в состоянии войны, для которого существенен вопрос: «кто завладеет ресурсами?», мир, прошедший эволюцию от полюса «роботы, подчиненные людям» до полюса «люди, подчиненные роботам». Например, в балладе «Монголия» Homo Sapiens и Robo Sapiens перестают воспринимать друг друга как «средства» в условиях поствоенного времени, для которого актуализировано использование проигравшей стороны как рабочей силы.

Возникает ситуация, которая приводит робота и человека в равный статус, снимающая интенцию каждой из сторон воспринимать другую как средство. У робота есть чувства, он «антропологизируется» в сознании помогающей ему девочки – воспринимается не как «подчиненное» средство передвижения, а как друг.

В другом тексте сборника «Луноход-1» изображено, как размывается идентичность человека: последний начинает представлять себя как средство исследования Луны и перемещения по её поверхности. Это сопровождается попыткой вернуть «самость»: герой прибегает к нарративам о своем прошлом, матери, детстве, описанию опыта жизни в качестве человека, чтобы «воссоздать» в акте рассказывания самого себя. Сращение в герое

сознания человека и сознания робота, служившего луноходом, приводит к осуждающему вопрошанию «нового мироустройства» с двух позиций:

*неужели
чудом спасшегося
на родине ждёт тюрьма?
неужели сломанный лунный модуль
уместен у вас в тюрьме?*

В текстах цикла переосмыслиется категория «средства». Способная возникнуть в будущем объективация разумного средства передвижения, как должного исполнять приказы и подчиняться, должна быть отменена в «послебудущем» мире. «Новый гуманизм», имплицитно манифестируемый циклом, говорит, что все способные чувствовать и рассуждать существа, должны быть уравнены и в правовом, и в экзистенциальном статусе.

Г. А. Филиппов (Москва, РГГУ). «Чистое творчество»: поэтика сна как состояния перехода между мирами в фильме Кристофера Нолана «Начало» (2010)

Современная культура невозможна без фантастики: данный жанр (или направление) в литературе и кинематографе, помимо своей заслуженной популярности, получает значительное внимание со стороны исследовательского сообщества прежде всего благодаря важнейшим смысловым акцентам и тематическому кругозору фантастических произведений. Целенаправленная установка на репрезентацию художественной условности внутри фикционального произведения дает автору широкое поле для рефлексии: с одной стороны, изображаемого пространства и времени за счет сопоставления условно-реального и фантастического локусов художественного мира; с другой – трансформации и метаморфоз реальности, пре-

ломленной сквозь сознание человека, открывающего перед собой границы возможного и невозможного.

Фильм Кристофера Нолана «Начало» (2010) относится к жанру научной фантастики и является своеобразным субъектом (здесь – носителем) рефлексии автора таких категорий, как сознание и подсознание в их влиянии на формирование реальности. Подчеркнуто фантастическим здесь является переход и ментальное пространство(-а) внутри человеческого «я» – творимый мир сна, формируемый героями-архитекторами и заполняемый подсознанием персонажей. Это формирует множественность взаимосвязанных пластов реальности, перемещение между которыми а) происходит в момент засыпания героев и б) является главным двигателем сюжета и центром нарратива кинокартины. Наш доклад посвящен прояснению поэтики такого рода трансгрессии внутрь мира сна, в котором основополагающие законы физики и психологии презентуются с позиции обратной перспективы.

При работе над данным исследованием мы опираемся на уже имеющиеся работы, посвященные рассматриваемой картине, в частности статью Е. В. Николаева «Фрактальные кинонарративы: множественное число слагательной реальности» и Е. В. Киричук «Моделирование в литературе и киноконтексте: Кристофер Нолан и Умберто Эко». При употреблении терминологии, связанной с поэтикой фантастического, мы основываемся на исследованиях Цветана Тодорова. Для прояснения психологической картины мира используется концепция Л. С. Выготского, чьи труды посвящены рассмотрению воображения и фантазии в контексте образотворческой деятельности. В дополнение к этому мы обращаемся к работам Ж.-П. Сартра и Поля Рикера. Основным источником для описания специфических черт сновидений в нарративах мы приводим исследования О. В. Федониной.

А. В. Тарасова (Москва, РГГУ). «Мистический бар на колесах»: перемещение между мирами в южнокорейском телесериале»

Телесериалы Республики Корея, также называемые кей-драмами или дорамами, популярны не только у внутренней аудитории, но и во всем мире. Среди прочих жанров заметное место занимают мистико-фантастические сериалы, в которых активно используются мифологические и фольклорные мотивы. «Мистический бар на колесах» выходил на кабельном телеканале JTBC в мае-июне 2020 г.; поскольку в качестве заказчика выступила платформа Netflix, глобальная аудитория получила возможность смотреть его одновременно с корейской. Сюжет сериала строится вокруг передвижного уличного бара – заведения, которое в кей-драмах регулярно оказывается местом для откровенных разговоров или одиноких раздумий. В данном же случае привычная для зрителя обстановка приобрела новые свойства: владелица бара и ее помощник – нечеловеческие существа, бывшие люди, которые давно расстались с жизнью и искупают свои прегрешения, помогая некоторым из посетителей избавиться от тяготящих их бед. Сам бар, таким образом, принадлежит одновременно и материальному миру людей, и миру потустороннему. В повествовании можно выделить основную сюжетную линию, которая включает в себя и эпизоды из прошлого центральных персонажей, а также отдельные мини-сюжеты о наших современниках – жителях Сеула – которые по воле судьбы попадают в бар. Но среди персонажей есть и другие представители нежити-квисин, и даже божества, действие же может разворачиваться не только в мире людей, но и в загробном мире и мире снов.

Доклад предполагает подробное рассмотрение того, каким образом осуществляется переход между условно-материальным и нематериальными мирами, а также анализ кинематографических приемов, посредством которых само повествование перемещается из настоящего в прошлое и из

одного мира в другой. Это позволит не только уточнить конструкцию пространства, в котором разворачивается действие, но и проследить за тем, как восходящие к корейской мифологии элементы встраиваются в образ современного мегаполиса, трансформируя его в пространство фантастическое.

Г. А. Стольников (Москва, МПГУ). «Тардис» Доктора Кто как образ разумного хронотопа

Пространство и время – «это главные атрибуты существования любого мира» (И. С. Шевченко). В этих координатах проходит жизнь каждого человека как в реальном, так и в художественном мире. Важно учитывать, что связь между пространством и временем настолько сложная, что разделение их практически невозможно. В связи с чем при анализе их проявления в том или ином художественном произведении нельзя игнорировать введённое М. М. Бахтиным понятие «хронотоп», под которым понимается «художественно освоенная», «существенная взаимосвязь временных и пространственных отношений». Одним из ярких образов, соотносимых с понятием хронотопа, являются разного рода «машины времени», к которым в частности относится и ТАРДИС из британского телесериала «Доктор Кто».

ТАРДИС – космический корабль, способный доставить своих пассажиров в любую точку времени и пространства. Принципиальным отличием ТАРДИС от других «машин времени» выступает её «разумность», из-за которой главный герой не может управлять ей, а может лишь «договариваться» с ней. «Разумность», которой наделена ТАРДИС, позволяет ей самостоятельно определять те условия, в которых предстоит существовать главному герою.

Поскольку герой художественного произведения, по словам М. Бахтина, «всегда существенно хронотипичен», необходимо принимать во внимание и тот факт, что он постоянно находится в диалоге с пространством и временем, «проходит своеобразное испытание» ими. Оказываясь включённым в мир, сконструированный автором, герой произведения принимает те правила игры, которые этот мир ему диктует, или, наоборот, противостоит им, но в любом случае постоянно находится под его влиянием, что качественно отражается в его образе. Исходя из чего, можно заключить, что понимание «хронотипичной» природы ТАРДИС, которая является полноценным героем сериала, позволяет в полной мере приблизиться и к тем философским и эстетическим идеям, которые заключены в образах самого Доктора и его спутников: ведь события находятся в прямой зависимости от действий Доктора, который непосредственно влияет на историю той временной линии, в которой он очутился, из-за чего влияние ТАРДИС на его местонахождение существенно не только для героя, но и для всего мира.

Образ ТАРДИС, способной взаимодействовать со временем и пространством, влияя на них, позволяет по-новому взглянуть на то, как «приемы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем», в условиях, когда эти категории обретают собственную волю.

М. Д. Самаркина (Москва, РГГУ). Фотография и фотографическое путешествие во времени

Фотография как бытовой визуальный медиум известен своей абсолютностью и необратимостью; «это было» – пишет Ролан Барт о ней. Фотография, кроме этого, благодаря своей специфике хронотопа является по-

этическим образом путешествия в прошлое: таким мы его видим в некоторых лирических текстах, например, «Старые негативы» А. Городницкого. Путешествия во времени, в свою очередь, имеет ряд законов, один из которых связан с парадоксами, степенью возможного вмешательства в прошлое. Совмещение этих фактов может давать литературе любопытные примеры сюжетов.

Так, например, она возникает в рассказах «Трижды “Я”» Уильяма Тенна, «Лицо на фотографии» Джека Финнея, «Девушка-одуванчик» Роберта Янга. Каждый из них реализует разные стратегии использования фотографии в своём сюжете (присутствие/отсутствие снимка) и использует разные сюжеты парадоксов, связанных с возможностью влияния на ход истории. Но лишь текст Финнея реализует стратегию, в котором фотоаппарат становится техническим средством для перемещения. При этом любопытно, что именно из-за этого, а также из-за организации точек зрения и финала, рассказ заставляет читателя сомневаться в том, что все события в нём действительно имели место быть.

Поэтому интересно исследовать и техническую сторону процесса, поскольку обычным тропом для иллюстрации и визуализации путешествий во времени является кино, ленту которого отматывают назад. Фотография же, в силу своей статичности, не способна дать такого эффекта. При этом такой «фотографический» тип перемещения во времени и пространстве можно встретить в современной популярной культуре: это образ Плачущих Ангелов из британского сериала «Доктор Кто». Соответственно, мы можем говорить о фотографии и фотографическом как способе путешествий во времени, обладающем своими типичными особенностями и чертами.

ЖИВОЕ И НЕМАГИЧЕСКОЕ КАК ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТРАНСПОРТ

Т. А. Касаткина (Москва, ИМЛИ). Тестрал как средство передвижения

Речь в докладе пойдет о том, почему, начиная со второго года обучения, молодые маги въезжают в Хогвардс в каретах, влекомых тестралами, почему пятая книга проходит под знаком тестрала, почему Дж. Роулинг, когда ей пришлось отвечать на вопрос о том, из чего состояла Бузинная палочка, сказала, что ее сердцевиной был волос тестрала, словом, о том, что за силу представляет тестрал и как маг может овладеть ею.

С. Ю. Колчигин (Алматы, ИФПР). От Фаэтона до Ариэля

Человеческое воображение, вероятно, не просто попытка заглянуть в будущее, но нечто гораздо большее и гораздо более глубокое.

Если все то, о чем воображает человек, в итоге, как правило, сбывается, значит, оно было предзадано человеку?

И если так, то, следовательно, воображение – это образы-эйдосы, архетипы, существующие от века и подразумевающие свою будущую реализацию в мире материальном.

Поэтому, вероятно, и древние мифы во многих своих проявлениях и сюжетах суть те образы, которые с необходимостью будут воплощены в далеком будущем. Например, летающие механизмы, подобные колеснице Фаэтона. «Идея проективна», – говорил русский космист Николай Федоров.

Тогда возникает вопрос: есть ли какая-то логика в изображении писателями-фантастами еще не существующих транспортных средств?

Дума, что есть. Логика эволюционная.

Фантастические средства передвижения менялись с ходом истории и прогресса науки и техники. Вот печка, которая ездит по щучьему велению, вот ковер-самолет и конек-горбунок, а потом все выше и выше, все глубже в космос: на хвосте у кометы, из пушки на Луну и, наконец, в фотонном звездолете.

Человек не прикован к Земле, он – представитель подвижного разума Вселенной, его будущее – в выходе с Земли в просторы космоса, в другие галактики, добраться до которых станет когда-то делом секунд. Человек будет использовать невиданные технические средства, а может, и телепортацию, вроде той, что описана братьями Стругацкими в повести «Жук в муравейнике».

Но главное – это развитие самого человека, его собственные пока еще не раскрытые способности. В том числе способность летать, как персонаж Александра Беяева – Ариэль.

Но это вызывает новые вопросы. Как совместить техническое совершенствование с совершенствованием самого человека?

Будут ли это параллельные ряды развития или человек поставит меру прогрессу техники?

И возможна ли мера в безмерности устремлений?

Э. Т. Ахмедова (Москва, ИГН МГПУ). Фальшивые призраки: «путешествия» персонажей в облике привидений в британской литературе второй половины XIX века в контексте спиритизма

В жанре историй с привидениями (как и в фольклорной традиции) призраки обычно не перемещаются в пространстве. Они привязаны к месту или человеку, которые были важны им при жизни или связаны с обстоятельствами их смерти. Более редким, но, тем не менее, распространённым сюжетом является появление призрака человека перед близкими людьми в момент смерти. В этом случае персонаж-привидение может мгновенно преодолеть любое расстояние и при этом находиться в нескольких местах.

Спиритическая периодика¹, получившая распространение во второй половине XIX века, активно заимствовала жанровые клише из историй с привидениями для описания якобы реальных встреч с призраками. В том числе активно использовались сюжеты о «перемещениях» в момент смерти. Одновременно с этим периодические издания публиковали истории о призраках живых людей, где один из персонажей (обычно во сне или трансе) появлялся перед другими в облике призрака. При этом, самим процессом «путешественники» обычно не управляют. Точно так же, как и дух в момент смерти, здесь живой персонаж мог преодолеть любое расстояние.

Так как «истинные» и «вымышленные» истории о привидениях имели одни и те же жанровые особенности, сюжеты о «живых призраках», проникли в художественную литературу. Писатели использовали его как сюжетный элемент, провоцирующий персонажей действовать определённым образом. К примеру, подобный приём использует У. Коллинз в романе «Две судьбы» (1876). Дух героини, Мэри, является герою, Джорджу,

¹ Напр., такие издания как British Spiritual Telegraph, Spiritual Magazine, Light.

чтобы передать место их будущей встречи. Именно так Коллинз в своём романе дважды сводит героев вместе.

Такой же приём использует М. Л. Молсворт в истории с привидениями «Засвидетельствованный двумя» (1888). В нём видение героини, Анны, подтверждает дворецкий. Однако вместо того, чтобы сразу соединить влюблённых, автор обманывает и читателей, и героиню с дворецким. В соответствии с традиционным сюжетом истории с привидениями, персонажи уверены, что появление призрака означало смерть героя, майора Грэма, который уехал в Индию. В конце произведения возвращается в Лондон живым и рассказывает, что встречался с Анной во сне. Таким образом, появление живых персонажей в облике призраков привлекает внимание писателей в связи с появлением подобных историй в спиритической периодике. По форме этот сюжетный элемент похож на появление призраков в момент смерти. Именно это сходство использует М. Л. Молсворт, чтобы обмануть ожидания читателей.

А. В. Бесова (Москва, РГГУ). Магические и немагические средства передвижения в анимационном фильме Хаяо Миядзаки «Ведьмина служба доставки»

В докладе предполагается рассмотрение магических и немагических транспортных средств передвижения главной героини Кики и других персонажей.

В докладе предполагается обратить внимание на следующие вопросы:

- Соотношение магического (метла) и немагического транспорта (велосипед, поезд и др.) в анимационном фильме «Ведьмина служба доставки»

доставки», его предназначение и функционирование в одном пространстве

- Особенности метлы как ведьминского транспорта в анимационном фильме Хаяо Миядзаки
- Взаимодействие главной героини и ее основного средства передвижения
- Превращение изначально немагического предмета в магическое средство передвижения
- Возможность/невозможность использования магического транспорта персонажами без магических способностей

Е. А. Смердова (*Пермь, независимая исследовательница*). Альтернативные способы перемещения в рассказе Станислава Лема «Smoki Prawdopodobieństwa»

Сам предмет научной фантастики – новые, неизведанные миры – предполагает использование персонажами научно-фантастических произведений необычных средств перемещения в пространстве и времени. Однако Станислав Лем пошёл дальше всех, ведь его вероятностные драконы – это, по сути, математические явления, которые существуют по арифметическим законам: их можно умножать, вычитать и т. д. Их перемещение – это ряд алгебраических операций, сродни компьютерному алгоритму. Более того, согласно Общей Теории Драконов, драконов не существует. И не существуют вероятностные драконы тремя способами: нулевым (*smoki zerowe*), мнимым (*uogojone*) и отрицательным (*ujemne*). Уменьшение вероятности убивает такого дракона, а увеличение, очевидно, – делает сильнее. Вселенная Станислава Лема наполнена самыми неправдоподобными существами, реалистичность и даже энциклопедичность описания

которых не даёт нам усомниться в их существовании. Это и сепульки, и временные клоны Ийона Тихого, и роботы-конструкторы Трурль и Клапауциш, и вероятностные драконы. Принцип автора: отсутствие, отрицание и исключение – это не конец, а начало существования. Таким образом и возникла идея об отрицательных, мнимых и нулевых драконах. Что стоит за границей отсутствия? Как описать не-существование? В контексте размышлений об анти-материи и тёмной материи эти идеи автора отнюдь не кажутся такими уж фантастическими. Лем был также прославленным футурологом. Многие его предсказания сбылись, например, популяризация и культ еды, прославление модификаций тела и проч. Почему бы и не сбыться этому предсказанию? Уже доказано существование частиц без массы – нейтрино. Возможно, в скором времени нас ждут ещё более поразительные открытия. Тогда мы сможем сказать, что Станислав Лем – один из величайших умов тысячелетия – раскрыл эту тайну задолго до учёных. В своём рассказе «Smoki prawdopodobieństwa».

А. О. Дроздова (Тюмень, ТюмГУ). Образ телемора в пьесе В. Набокова «Изобретение Вальса»¹

«Изобретение Вальса» является последней русскоязычной пьесой В. Набокова, написанной до его «языкового перехода» (В. Boyd). По мнению М. Маликовой, тексты этого периода можно причислить к разряду «фантомных произведений» писателя. В пьесе, написанной в 1939 г., художник экспериментирует с приемами, позволяющими передать эффект передвижения между призрачными мирами. Ключевым образом в произведении является телемор – аппарат, позволяющий герою производить

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-312-90036. Acknowledgments: The reported study was funded by RFBR, project number 20-312-90036.

взрывы на большом расстоянии. Хотя в образе телемора подчеркивается его способность разрушать пространство, имплицитная функция устройства – перемещение в другой мир. Во-первых, телемор подчиняется логике сна: его эффект напрямую зависит от особенностей восприятия изобретателя. Разрушительное действие телемора проявляется в слиянии точек зрения Вальса и его подчиненных. Пробуждение вызывает сужение границ восприятия: сила телемора слабеет, когда герой фокусируется на деталях, переместившихся в сон из «реального» мира. Полное перемещение в другой мир оказывается возможным, когда обнаруживается, что телемор – не устройство, а форма сообщения пространств, зависящая от точки зрения. Телемор устроен по принципу тессеракта: изначально находится «далеко отсюда», но после пробуждения оказывается у Вальса «в груди». Во-вторых, телемор указывает на возможность перемещения между снами разного порядка. Перемещение подчинено не Вальсу, а другому художнику-изобретателю, чей вымысел воплощен в пьесе. Так, пространство сна Вальса оказывается шире, чем его кругозор. Ритмика перемещений героя совпадает с фигурой вальса – два такта (кольцевая композиция; «два луча») и три шага (три акта; морфемы в словах «телемор», «скороход» и пр.). В заглавии подчеркивается, что изобретением, кроме телемора Вальса, можно считать и композиционную форму «вальса», и самого Вальса как объекта литературного вымысла-сна. Таким образом, границы между фантазийными мирами исчезают в условиях полного контроля художника над пространством собственного вымысла, ироническим воплощением которого оказывается телемор. Перемещение в таком пространстве нелинейное, оно происходит в пределах сознания. Образ телемора особенно значим в контексте языкового и пространственного перехода Набокова: перемещение рассматривается не как отрицание предшествующего опыта, но как закономерное развитие художественного восприятия.

О. М. Щедрина (Москва, РГГУ). Техногенная чувственность и преодоление границ человеческого: от художественного образа к автоэволюции

Стремление выйти за границы, определённые пониманием собственной телесности, окружающего мира и разума, сопровождает человека с самого начала его художественной деятельности.

Вполне вероятно, что открыв медийные возможности в пещерных пространствах и покрыв их образами животных, человек совершил первую в мире воображаемую «телепортацию» желаемого, приблизив его образ к своим глазам, чтобы затем приблизить к себе телом, а потом и вовсе – сделать частью самого себя, одомашнить.

Попытки трансформации, превращения, перемещения, а также различные переживания образов – неизбежно соседствуют с поиском новых технологий для их трансляции и запечатления. В этом поиске рождаются новые медийные среды – «новые пещеры» – для открытия новых границ, которые можно и нужно нарушить в художественном образе.

Переопределяя границы телесности, пространства и времени с помощью образов и медиа, художники создают возможность для изобретения новых способов путешествий: воображаемых, желаемых и реальных.

В докладе по-новому рассматривается извечное и эволюционно ключевое стремление человека к преодолению границ в образе, а затем его технологизации, переходящей от изобретения способов производства самого образа к технической реализации изображаемого.

В попытке ответить на вопрос о причинах жажды передвижения и изобретения для этого всё новых средств, в том числе связанных с контролем над направлением собственной эволюции и поиском преодоления смертности – проектов постгуманизма и цифровизации разума, перемещающего его в новое тело, – приводятся доводы в пользу работы теорети-

ческой модели техногенной чувственности, концепция построенной на основе работ современных медиатеоретиков и феноменологов, а также историков и теоретиков искусства (П. Вирильо, У. Дж. Т. Митчелл, Ж. Диди-Юберман, А. Евангели).

СТЕНДОВЫЕ ДОКЛАДЫ

А. А. Зубов (Москва, МГУ). История чтения научной фантастики в социокогнитивной перспективе

Современная, «постэссенциалистская», жанрология фокусируется на диалектической взаимосвязи между процессами социального конструирования жанров, с одной стороны, и формированием «горизонта жанровых ожиданий» и навыков обживания воображаемых миров, с другой. С позиций когнитивной поэтики жанры представляют собой существующие в сознании читателей «прототипические» группы, которые служат для опознания жанровой идентичности текстов, они также воздействуют на практики эстетического восприятия, определяя способы эстетической оценки текстов. Формирование жанровых «прототипов» в сознании читателей связано с социальными процессами, в частности с динамикой рыночных отношений, выделением отдельных производственных «ниш» на рынке, которые закрепляются за теми или иными жанрами, и функционируют как социальные «маски» текстов – их социальные идентичности. Бытование этих социальных идентичностей во многом зависит от публичных представлений о жанрах, социальных стереотипах о них.

В своем выступлении я сосредоточусь на периоде из истории жанра научной фантастики в США, в котором наглядно проявляется взаимодействие рецептивного, социального и поэтического аспектов. В 1930–40-х гг. меняется издательская политика в отношении научной фантастики: издатели требуют от авторов сосредотачиваться не на «гаджетах» и технологиях будущего, а изображать цельные, структурно устойчивые воображаемые миры. Пока писатели оттачивали навыки создания подобных миров,

читатели учились эти миры обживать – осваивали новые способы погружения в фикциональные пространства научной фантастики.

На примере романа Р. Хайнлайна «Пасынки вселенной» (1941) я рассмотрю, какие новые приемы создания воображаемых миров использовал автор, как эти приемы соотносились с представлениями об эстетическом качестве текстов, а также какие навыки погружения в вымышленные миры развивали в себе читатели.

В. Е. Добровольская (*Москва, ГРДНТ им. В. Д. Поленова*). Средства передвижения в русской волшебной сказке: между реальностью и фантастикой

Группа транспортных средств в русской волшебной сказке чрезвычайно ограничена. В достаточно большом числе сказочных текстов герой путешествует и вовсе пешком, а для героини (если она не волшебница и не богатырка) это вообще единственный способ передвижения. Основным средством передвижения в сказке является конь, который выполняет эту функцию и в реальной жизни. Однако в ряде сюжетных типов герой может использовать для перемещения в пространстве других животных и птиц. Однако сказке известны и другие средства передвижения. Такой мифологически маркированный персонаж как Баба-Яга, передвигается на только ей доступной ступе с пестом. Герой может ездить на печи, самоходном экипаже, летучем корабле, ковре-самолете. Он может использовать сапоги-скороходы. Все эти средства используются для создания волшебного мира сказки, для характеристики сказочного пространства. Они чудесные и в то же время это вещи, сходные с теми, что окружают сказочника в реальной жизни, но наделенные особыми свойствами, связанными преимущественно с обеспечением быстроты перемещения. Однако некоторые предме-

ты, хотя и нужны для перемещения в пространстве, но нужны сказке для того, чтобы подчеркнуть дальность пути, его недоступность и непреодолимость. Обычно транспортные средства присущи конкретному сюжетному типу и в значительной степени являются своеобразными опознавательными знаками для него. Сказочник не выдумывает транспортные средства, он либо усиливает их реальные свойства, либо наделяет предметы, не используемые для передвижения, дополнительными качествами транспорта, либо приписывает транспортному средству способность перемещаться в несвойственной ему среде.

А. А. Лазарева (Москва, РГГУ). Символика перемещений в рассказах о пророческих снах

В 2020 г. в рамках проекта «Создание сюжетно-мотивного указателя фольклорных рассказов о сновидениях (на восточнославянском материале XX–XXI вв.)» мною был разработан указатель мотивов фольклорных рассказов о снах. Одним из самых объемных блоков мотивов в указателе – это мотивы, связанные с перемещениями сновидца и знакомых ему людей. Уход, отъезд, переезд во сне обычно трактуются как отбытие на «тот свет». При этом способы перемещений соотносятся с представлениями о пути души в иной мир: отбытие вместе с кем-то из умерших родственников (умерший как «проводник» в иной мир), пересечение реки на лодке (иной мир на другой стороне реки); с реалиями погребального обряда – отъезд в повозке с конями (умершего везут на кладбище на конях); а также с образом иного мира и представлением о его местонахождении – переселение в дом без окон и дверей, символизирующий гроб (как вариант трансформации традиции – отъезд на машине без окон), уход «под гору», «под радугу», «в темноту».

В то же время существуют тексты, отклоняющиеся от этого правила. Например, перемещение в церковь (в направлении церкви) в одной группе нарративов о вещих снах символизирует смерть (церковь как некое сакральное пространство, где отпевают покойника, «иной мир»), в другой – тюремное заключение (социальную смерть). Отъезд человека может означать как его смерть (уход в «иной мир»), так и разрыв отношений сновидца с приснившимся человеком (уход из жизни сновидца).

Наибольшее количество вариантов толкования перемещений связано с мотивом пересечения моста (чаще всего – через реку, ручей). Такие сны рассматриваются как (1) предвестники смерти (в соответствии с уже рассмотренной выше моделью, в рамках которой река – граница между мирами), (2) жизненных трудностей, и наоборот – (3) благополучного выхода из трудных ситуаций. Большая группа таких текстов связывается с предсказанием замужества (во сне девушка переходит ручей вместе с парнем – наяву выходит замуж за приснившегося мужчину). В докладе будет рассмотрено, как эти варианты толкований соотносятся между собой, какая общая логика лежит в основе разных (и даже противоположных) значений.

А. Е. Рожкова (Москва, Литинститут). Телепортация душ умерших посредством Доски Уиджа и зеркал (вызов духов как социокультурный феномен и его отражение в фольклоре)

В докладе будут освещены не только социокультурные и фольклорные особенности обрядов по вызову духов с того света на этот, но и некоторые естественнонаучные объяснения данного явления. Доклад делится на несколько смысловых частей:

- краткая история Доски Уиджа: от детской игрушки до инструмента для спиритических сеансов. Древняя культура общения с душами усопших через отражающие поверхности;
- данные фольклорных источников об обрядах вызывания потусторонних сил: былички, легенды, мифы;
- современные интерпретации и осмысления обрядов на примере проекта GhostBuster (YouTube-канал Димы Масленникова). Экспериментальное воспроизведение, комбинирование обрядов и их атрибутики с критических позиций;
- апофения, микровибрации и неосознанные движения как движущие силы веры в мистику и телепортацию сверхъестественных существ. Как особенности человеческого восприятия мира создают фольклор.

В заключении будет приведена систематизация видов и способов сверхъестественного перемещения духов, а также проведён анализ того, как эти способы и виды перемещения изменялись в фольклоре о спиритизме.

Г. В. Рывкина (Петрозаводск, ИЯЛИ КарНЦ). Этнографический анализ образа лодки в представлениях карелов по материалам карело-финского эпоса

«Карело-финский народный эпос» – двуязычное издание песенной эпической поэзии карелов, финнов и ижор представляет собой потенциально-глубокий источник по этнологии и мифологии карелов¹. Цель доклада – анализ рун карело-финского народного эпоса для выявления образа

¹ Карело-финский народный эпос: в 2 кн. / сост., вступ. ст., пер., примеч. В. Я. Евсеева; отв. ред. У. Б. Далгат. Тексты. М.: Восточная литература, 1994.

традиционного транспорта – лодки отразившегося в фольклорном сознании карелов.

Строителем лодки в эпосе выступает Вяйнямейнен – первый человек, рожденный богиней Ильматар. Лодка является даром получеловека–полубога людям, при создании которой Вяйнямейнен использует силу словесного заговора, а также нетипичный и мифологический материал – осину, дуб, железо, благодаря которым лодка становится оберегом человека от вредоносных сил и обладает способностью победить смерть. В эпической традиции лодка выступает мерой объема стекающей крови из раны героя, что символизирует понимание карелами достатка, богатства, силы.

Божья лодка одухотворяется карелом, она наделяется даром речи, зовет героя на войну, сулит успех и богатство. Только на лодке герой пересекает реку, разделяющую загробный мир от мира живых людей. Герой отправляется в мир мертвых с целью получить «знание» – слова для заговора лодки, полоз для «саней песен», шило или вяз, или же получить сами сани. Смастерив лодку или сани, герой возвращается обратно. На лодке он выбирается из царства смерти не только по реке, но и по внутренностям умершего предка.

Представление о разделении рекой миров живых и мертвых отразилось в похоронной культуре карелов: в северной Карелии на могилу умершего клали носовую или кормовую часть лодки, в зависимости от пола усопшего, для того чтобы покойник смог перебраться через реку смерти. Ранее в доблених колодах хоронили покойников, а святозерские людики таким образом хоронили младенцев до конца XIX в.

В карело-финском эпосе стирается грань между стихиями: сухопутный транспорт (сани) передвигается по водной глади. Такая образная смежность лодки и санями обуславливается сезонной практикой смены вида транспорта карелами.

Таким образом, лодка для карела – дар первочеловека, который обладает душой и сверхъестественными способностями: передвигается по водному пространству загробного мира, побеждает смерть и оберегает карела от несчастья.

М. А. Чернова (Москва, РАНХиГС). Волшебный конь Марко Королевича: от эпоса к репрезентации в масс медиа

Марко Королевич является одним из самых популярных персонажей южно-славянского эпоса. О нем записано более тысячи песен практически во всех славянских балканских странах. Волшебный конь Шарац является неотъемлемым атрибутом Марко Королевича, знаком, по которому можно безошибочно узнать этого персонажа. Причем, как вечный его спутник, Шарац, встречается не только в эпических песнях и локальных преданиях, но и в *medialore* XX в.

Традиция изображения Шарца тесно связана с традицией изображения самого Марко Королевича и за XX в. она претерпела серьезные изменения. В докладе планируется отразить эту эволюцию и особый упор сделать на репрезентацию Шарца в сербоязычной интернет среде за последнее десятилетие. Интернет представляет собой среду без четко маркированных границ и с широчайшими возможностями распространения информации, однако при этом имеет тенденцию к сохранению национальных секторов. В связи с этим можно наблюдать, как происходит фольклоризация традиционных текстов и образов в новой среде.

Основными источниками доклада будут являться как эпические песни и локальные легенды, так и ресурсы сербоязычного интернета: форумы; страницы, посвященные мемоподобным формам современного фольклора, а также анекдоты, комиксы, фильмы, рекламные ролики и др.

В докладе планируется выяснить, сохранил ли в современном представлении пользователей интернета Шарац черты своего эпического прототипа и какими новыми смыслами облакают волшебного коня вызовы времени.

Ю. А. Яроцкая (Беларусь, Минск, БГУКИ). Классификация фантастических существ японской культуры

Феномен фантастического в Японии обозначается общим термином – ёкай, который переводится как «духи», «фантомы», «оборотни», «демоны», «фантастические существа», «монстры» и др. Существование ёкай – основа культуры японцев, они определяют их сознание, быт и верования.

Начиная с эпохи Эдо, ёкай являются наиболее востребованными персонажами японской литературы, культуры и искусства (фольклор, религиозные практики, гравюры, кино, аниме, манга и др.) и находят свое развитие в кайдан (повествования о необычном).

Ёкай имеют классификацию, насчитывающую четыре вида:

1. истинные ёкай – сверхъестественные существа с фантастическим обликом (духи и чудовища, обладающие фантастической способностью трансформироваться в предметы и живые существа). Эти существа обладают огромной магической силой. Довольно часто изображаются либо как фантастические и антропоморфные существа либо как гибридные. Наиболее известное фантастическое существо этого вида – рокурокуби, женщина, у которой ночью удлиняется шея.

2. Они – персонажи буддийского пантеона, духи, ведьмы и т.д. Наиболее известное фантастическое существо этого вида – юки-онна, Снежная женщина. Юки-онна появляется зимой с ребенком на руках, одета в белое

кимоно, не имеет ног, но имеет магическую силу: может заморозить человека своим дыханием или превратиться в облако тумана и исчезнуть, или выйти замуж и иметь детей.

3. **Оборотни-хэнгэ** (или **о-бакэ**) – зооморфные существа, способные к трансформации, имеют также магическую силу. Обладают амбивалентностью – служат и помогают людям либо наоборот вредят. Наиболее известные фантастические существа этого вида – лиса и кошка. Лисы способны превращаться в людей либо с целью причинения зла (так называемая «одержимость лисами»), либо с целью плотского соединения с мужчиной, в которого влюбились. Имеют несколько видов. Кошки отличаются от лис, и крайне зловредны: могут вселяться в женщин; кровожадны; могут быть людоедами (некомата). Некомата бывают двух типов: горные, дикие кошки и старые, домашние.

4. **Привидения и призраки (юрэй)** (главным образом в образе женщин) – умершие люди, которые не успели при жизни завершить свои дела и поэтому привязаны к миру живых. Отличительная особенность юрэй – отсутствие ног.

Р. В. Зарапин (Москва, РГГУ). Описание космических путешествий в позднеантичной литературе

Античная литература богата описаниями путешествий, однако все они носят либо военно-политический (например, «Анабасисы» Ксенофонта и Арриана), либо мифологический («Одиссея», «Аргонавтика») характер. Для читателей они представляли собой изложение реальных (или кажущихся реальными) событий и не воспринимались как вымысел. Однако в эпоху поздней античности возникают произведения, описывающие путешествия, которые заведомо невозможно было совершить при том уровне

развития техники. Так, во II веке нашей эры были созданы первые дошедшие до нашего времени тексты, в которых повествуется о путешествиях в космосе. Роман «Невероятные приключения по ту сторону Туле» Антония Диогена сохранился только в кратком изложении патриарха Фотия и, возможно, не имел широкого распространения, а «Правдивая история» Лукиана Самосатского была популярна в поздней античности и в эпоху средневековья. Оба эти произведения практически не изучены в отечественной науке, однако высказывается предположение, что именно повесть Лукиана стала одним из источников утопий эпохи Раннего Нового времени.

«Правдивая история» и роман Антония Диогена представляют собой повествования о заведомо выдуманных мирах, в отличие от многочисленных вариантов «Романа об Александре», где вымысел сочетался с достоверной информацией о странах Азии. Дополнительным подтверждением этого является тот факт, что персонажи наивно использовали традиционные способы передвижения, отправившись на Луну пешком или на корабле (впрочем, поднятом в небо силой ветра). Оба произведения явно написаны для развлечения (об этом свидетельствуют приключенческий сюжет романа Антония Диогена и сатирико-пародийные черты романа Лукиана) и могут считаться первыми в европейской истории произведениями в жанре фантастики. Особый интерес представляет сюжет «Невероятных приключений по ту сторону Туле»: сочетание в нем нескольких временных пластов является уникальным для античной литературы. В этом отношении роман Антония Диогена может рассматриваться как предтеча многослойных средневековых европейских романов и даже «Тысячи и одной ночи».

О. В. Разумовская (Москва, РУДН). Как летают падшие ангелы? Полеты Люцифера и структура пространства в «Потерянном рае» Джона Милтона

Эпическая поэма Джона Милтона, написанная в конце XVII века и отражающая неортодоксальные взгляды автора на многие богословские, натурфилософские и политические проблемы, редко рассматривается через призму ее соотнесенности с традициями и историей фантастической литературы. Однако мрачная и даже зловещая атмосфера поэмы, картины Пандемониума, решенная в барочном ключе тема противостояния добра и зла и, в наибольшей степени, образ Люцифера оказали огромное влияние на последующую английскую и западноевропейскую литературную традицию, связанную с мистикой и готикой. Милтоновский Сатана (и вообще, эстетика «Потерянного рая») вдохновляли представителей предромантизма и авторов готических романов, романтиков и модернистов, без его влияния невозможно представить себе творчество Блейка, Байрона, Колриджа, Мэри Шелли, Говарда Лавкрафта. Амбивалентность образа Сатаны и его темное обаяние притягивают внимание читателей, ошибочно (не без влияния романтического прочтения «Потерянного рая») принимающих Люцифера за протагониста поэмы. Его роль в произведении, поступки, отношения с другими персонажами не только составляют основу сюжетного рисунка поэмы, но и придают развитию событий динамику и напряженность. Предлагаемый доклад посвящен мотиву пространственных перемещений Люцифера – его падению с небес, побегу (полету) из преисподней, передвижениям в Земном раю и возвращению в Ад. Характер этих перемещений помогает полнее передать душевное состояние персонажа, этапы его нравственного перерождения, а также способствует раскрытию представлений Милтона об устройстве Вселенной.

А. М. Тагунова (Москва, РГГУ). Черты античной фантастики в «Новейшем путешествии» В. А. Левшина

- Тема воздухоплавания, нашедшая воплощение в античной литературе (миф об Икаре, «Правдивая история» Лукиана);
- В повести «Новейшее путешествие» В. А. Лёвшин, продолжая традиции фантастического жанра античной и средневековой европейской литературы, впервые в русской литературе формирует компоненты фантастичности (центральный – «космический полет», «летающий аппарат», «процесс полета», «два мира»), которые впоследствии станут классическими для отечественной фантастики последующих эпох;
- Поэтика абсурда (соединение сатирического и фантастического);
- Сравнение античной и русской литературы XVIII века на тематическом, идейном, образном, жанровом и повествовательном уровнях.

Е. А. Шинаков (Брянск, БГУ им. И. Г. Петровского). Первые русские «фэнтези» и легендарные средства перемещения

Первыми русскими произведениями в этом жанре, по сути, а отчасти – и по форме, можно считать летописные сказания о Вещем Олеге и княгине Ольге. В них, как и в жанре «фэнтези», не являющимися «чистой» фантастикой, органично переплетаются исторические реалии и явные легенды. Последние могли быть взяты как из дружинного эпоса, так, возможно, из античной литературы (через Византию) с ее «бродячими сюжетами». В них присутствуют в том числе и необычные средства транспорта – сухопутные корабли, и перемещения в пространстве с военными целями – птицы с привязанным горящим трупом. Этос дружинников, незави-

симо от национальности, допускал при рассказе о своих подвигах или деяниях предводителя хоть и не прямое искажение исторической правды, но ее приукрашивание, гиперболизацию, использование красочных эпитетов и метафор (в том числе скандинавских эпических кеннигов типа корабли – «кони моря», меч – «змея битвы» и т.д.).

При переводе этих сравнений со скандинавского эпического языка на древнерусский летописный могли возникнуть новые, более понятные автору конца XI – начала XII в., сравнения и образы, не искажающие суть событий, но придающим суть событий, но придающим им большую значимость, и их описаниям – большую красочность и увлекательность.

Что касается скандинавских саг и русских былин со схожими сюжетами и образами, то они очевидно вторичны по отношению к летописным сказаниям, т.к. были сочинены позднее (хотя, скорее всего, имеют и общие источники – песни дружинных сказителей, поэзию скальдов, в том числе и конунга Харальда Гардрады, например), От летописных сказаний и саги («исторические романы»), и – особенно – былины – отличаются большей фантастичностью, отражают мифологичность сознания не столько авторов, сколько слушателей, «потребителей», хотя и они сохраняют опору на исторические события (часто совмещенные во времени) и антураж. В них также присутствуют и средства перемещения в пространстве, но еще более «мифологичные».

Ю. К. Крячкова (*Тверь, ТвГУ*). Граница реального и воображаемого мира героя Джека Лондона «Странник по звездам» («The Star Rover»)

Субъективное восприятие реальности и границы мнимой действительности – важная эстетическая проблема, которая является основой многих философских конфликтов литературы XX в. Так называемый вообра-

жаемый мир героя фактически же является инструментом рефлексии. Однако все не так просто в романе Джека Лондона «Странник по звездам». Лондон использует переход из мира текущей реальности персонажа в мир его некогда прожитых воплощений как основу для сюжета своего философского произведения.

Для понимания значения процесса перехода героя от одной действительности к другой нам необходимо провести многоуровневый анализ текста.

Во-первых, выделить эпизоды перехода между реальностями и проанализировать их, определить, что именно автор выделяет как исходную точку трансформации мира, а что становится сигналом к возвращению. А так же необходимо задаться вопросом, является ли воображаемой для героя та реальность, в которой он пребывает во время своих «странствий».

Во-вторых, сравнить отрывки описания физической реальности героя и его воображаемые воплощения, так же необходимо ответить на вопрос, как меняется и меняется ли поведение героя в зависимости от погружение в ту или иную бытность.

В-третьих, сопоставить перевод с оригиналом в вышеперечисленных отрывках. Выделить философские константы, особенности языковой организации перевода и отличие от оригинала. В том числе необходимо обратить внимание на заглавие, а так же его варианты, ведь концепт «странник» имеет глубокий лингвокультурологический потенциал.

Итак, роман Джека Лондона «Странник по звездам» построен на сопоставлении реального мира героя и его ранее прожитых воплощений.. Кроме того, в процессе познания параллельного бытия на личность героя наслаиваются его потенциальные реинкарнации, что делает его еще более сложным персонажем.

Е. В. Зараян (Москва, РГГУ). Связь и ее отсутствие как двигатель сюжета в научной фантастике

В докладе будет рассмотрена следующая гипотеза: сюжет в научно-фантастических произведениях развивается из-за нарушения связи и необходимости ее наладить. Для исследования проблемы будет использована методология культурной антропологии, религиоведения и лингвистической философии.

Связь может представлять в разных видах, основные из которых:

1. Техническая. Например, связь десанта с кораблем и ее потеря – основа многих классических сюжетов во вселенной Star Trek. В радиопостановке *Welcome to Nightvale* все сообщество зависит от присутствующей в городе радиостанции.

2. Язык. Необходимость взаимодействия между персонажами, являющимися носителями радикально разных языковых систем является главной проблемой ряда классических произведений, в которых авторы предлагают неординарные решения, достойные философского анализа.

3. Ментальная и эмпатическая. Особенности мироустройства произведений, в которых присутствуют расы, использующие подобные способы общения. Мир Полудня братьев Стругацких, в котором человечество намеренно разблокировало возможности мозга, связанные с эмпатией. Заслуживает интереса то, как описываются особенности литературы, чувства юмора и прочих проявлений культуры в мире персонажей, обладающих телепатией.

4. Религиозная. Связь через откровение в «Матрице» Вачовски, описанное в нарративе иудейско-христианских религий (в дополнение к техническому аспекту подключения к виртуальной реальности). Связь через реинкарнацию в романах Г. Л.Олди.

Установление связи в широком смысле синонимично развитию сюжета и всего человечества. Витгенштейн считал, что мы не сможем понять льва, даже если он заговорит по-человечески. Справедливо это или нет, – освоение максимально чуждых человечеству языковых структур является ключом к эволюции и самопознанию в научно-фантастических мирах.

Связь внутри человеческого сообщества и связь со вселенским абсолютном Серена Кьеркегора – все это находит частные проявления в научно-фантастических произведениях, от романов до развлекательных телевизионных сериалов.

В ходе доклада будут представлены иллюстрации и подробно разобраны ряд эпизодов избранных произведений в качестве иллюстрации.

**П. Прохоренко (Москва, РГГУ), Виктория Широкова (Москва, МПГУ).
«Это не просто метла, Гарри, это «Нимбус 2000»: символика и функции транспорта в книгах о Гарри Поттере**

В серии книг о Гарри Поттере мир магов соприкасается с миром маглов. Люди и волшебники так или иначе взаимодействуют между собой. Магический мир предоставляет разные способы преодоления пространства. При этом можно заметить, что волшебники используют как обычные средства передвижения, так и собственно волшебные.

Если свести все основные способы перемещения в пространстве, то можно увидеть, что часть из них имеет ярко выраженную сюжетно-композиционную нагрузку. И это касается, в первую очередь, магловских способов перемещения: мотоцикл, поезд, ночной автобус. В то же время эти виды транспорта выполняют маркирующую функцию: это может быть пересечение границ (поезд), а может и маркирование определенной груп-

пы лиц. Так, автобус и мотоцикл определенным образом связан с важнейшей для этой серии книг идеей изгоев и маргиналов.

Помимо этого во вселенной существует волшебный транспорт с определенной традицией из мифов и сказок. Этот транспорт довольно амбивалентен. С одной стороны, Роулинг дезавуирует традиционные функции магических предметов (например, метла), с другой стороны, эти предметы встраиваются в традиционный сказочный комплекс в качестве волшебного предмета, помогая герою в трудных ситуациях.

Наконец, специфические магические способы перемещения в пространстве наглядно показывают амбивалентность мира магов. Несмотря на магическую специфику, эти виды «транспорта» оказываются вписаны в систему бюрократического аппарата. Более того, они вписаны в систему биополитики магов, которая позволяет им контролировать учеников, но в то же время становится серьёзной проблемой в борьбе с пожирателями смерти.

Таким образом, средства перемещения в пространстве в книгах о Гарри Поттере выполняют разные функции. Это и связь между мирами, и функции волшебных предметов, и сюжетно-композиционные функции. Причем важно, что магические и магловские способы перемещения, выполняя своё основное назначение, получают дополнительные функции, выбивающиеся из привычного ряда, что позволяет посмотреть на эту тему как на своеобразное остранение, когда привычные (в том числе и в мире магов) вещи получают дополнительный смысл, непосредственно связанный с внутренним миром героев.

П. Прохоренко (Москва, РГГУ). От фуры до фургона: к онтологии транспорта в фильмах Терри Гиллиама

Фильмы Терри Гиллиама, в общем, всегда имеют отношения к фантастике. Тем не менее несмотря на любовь ко всевозможным фантастическим предметам в своих картинах, Гиллиам не фокусируется как-то особенно на транспорте. Тем не менее как минимум в двух его фильмах транспорт играет довольно важную роль. Речь идёт о таких картинах, как «Бразилия» и «Воображариум доктора Парнаса».

В «Бразилии» транспорт в виде большой фуры играет важную роль. Там происходит немалая часть событий, ею управляет главная героиня фильма, то есть фура важна с чисто сюжетной стороны. Но вместе с тем для главного героя фильма фура становится амбивалентной. С одной стороны, всё, что с ней связано, маркируется им как нечто подозрительное и маргинальное. С другой стороны, именно она становится для него своеобразным убежищем, даже сценой, где разворачиваются последние грёзы впавшего в безумие Сэма.

В «Воображариуме» важным образом становится фургон доктора Парнаса, который имеет несколько функций. Именно в нем Парнас погружает посетителей своего аттракциона в своё воображение, борясь за души с мистером Ником. То есть фургон – это граница между профанным миром и миром воображения, где человек каждый раз совершает свой выбор. Помимо этого фургон выступает ещё и сценой, где происходят представления труппы Парнаса, что подчеркивает его игровую природу.

Если в «Бразилии» фура вполне вписывается в окружающий мир, хотя и маркирована как нечто маргинальное, то в «Воображариуме» фургон заметно выделяется из окружающего мира своим анахронизмом, как и маргинальность самого Парнаса.

Грузовик в «Бразилии» воплощает в себе возможность разрушения, стихии, могущей уничтожить тот довольно хрупкий порядок мира, основанный больше даже не на договоре, а на отсутствии попыток протеста. Это огромная сила, энергия которой расходуется впустую.

Фургон в «Воображариуме» заново выстраивает отношения между реальным и воображаемым, рациональным и эмоциональным. Это своеобразное пространство, в котором полностью меняются казавшиеся очевидными смысловые рамки.

Д. Д. Ложкина (Уфа, БашГУ). Нарративный дейксис в научной фантастике: языковые средства организации материального и коммуникативного пространства в тексте (на материале романа С. Жарковского «Я, Хобо: Времена Смерти»)

Исследование посвящено анализу нарративного дейксиса, который позволяет писателю изображать необычайное как привычное, что является важным принципом при создании фантастического мира произведения. Использование языковых средств вторичного дейксиса является одним из наиболее эффективных, но при этом незаметных для читателя средств речевого воздействия. Так, дейксис помогает сориентировать читателя в изображаемом материальном пространстве и организует коммуникацию на межперсонажном уровне, позволяя выявить оппозицию «свой-чужой», особенности интерпретации происходящего различными персонажами. Актуальность исследования обусловлена спецификой объекта изучения и недостаточной разработанностью вопроса об особенностях вторичного дейксиса в научно-фантастических текстах и его использовании как средства речевого воздействия на читателя.

Употребление дейктических слов («здесь» «там», «вот», «это» и т.п.) в качестве способов организации материального пространства в научно-фантастическом тексте имеет свои особенности не только потому, что описываемое пространство незнакомо читателю, но и потому, что оно наполнено реалиями фантастического мира, оно остранено. В прологе романа «Я, Хобо» множество прямых обращений к читателю, организующих дейксис речевой ситуации (*«вы не знаете меня, а я не знаю вас, но коль уж вы здесь, а я здесь и был»*). Вместе с дейксисом, характеризующим хроно-топ (выраженным временем и лицом глагола, дейктическими словами), они создают сложную систему, в которой читатель оказывается в пространстве, будто независимо существовавшем и ранее, и становится собеседником наблюдателя, знакомящего его с окружением (*«Вот, нам здесь. Видите? прямо на палубе...», «Вот это (ых!-ых!-ых!) – климатизатор ... А это (и-ьи!-и-ьи! бам! ы-и...)* – электромоторчик пылесоса»). Эта система усложняется еще и тем, что сам роман представляет собой «мемуар» главного героя, который он читает после пробуждения, следовательно, для анализа представляет интерес и дейксис на уровне «герой – текст вторичной культуры».

Исследование нарративного дейксиса научно-фантастического текста позволяет выявить скрытые механизмы воздействия на читателя, которые позволяют авторам создавать убедительные фантастические миры.

С. С. Шуляк (Санкт-Петербург, СПбГИКиТ). Светоцикл: на чём ездят компьютерные программы (по франшизе «Трон»)

Франшиза «Трон», запущенная в 1982 году одноимённым фильмом за авторством Стивена Лисбергера, во многом заложила основы привычной нам компьютерной графики в кинематографе и стала культовой не-

смотря на первоначальный финансовый провал. Во вселенной «Трона» внутри компьютера существует целый мир, в котором все программы являются живыми людьми, и среди прочего у них тоже существуют «игры» – правда, применяются они в качестве наказания и напоминают гладиаторские бои, где должен остаться лучший. Одной из классических игр является гонка на светоциклах – стандартных для этого мира мотоциклах, которые при желании водителя оставляют за собой световой, но при этом вполне материальный (соответственно, и способный убить, если в него, например, заставить врезаться врага) след. В подобную же гонку играл ещё на аркадном автомате сам главный герой в реальном мире в качестве развлечения, но, попав в мир программ, он должен будет пройти её ради собственного выживания.

Светоциклы стали одним из ключевых и запоминающихся элементов франшизы, без которых «Трон» сейчас невозможно представить. Даже в нашем реальном мире были выпущены аркадные автоматы, повторяющие игру из фильма, затем, с распространением консолей и персональных компьютеров, светоциклы перекочевали на подобные носители, а также были интегрированы почти во все существующие игры по франшизе в принципе. По мере выхода новых фильмов, сериалов, комиксов и игр, а также по мере увеличения возможностей компьютерной графики у светоциклов появлялось множество вариаций, но их форма в своей сути осталась практически без изменений спустя почти сорок лет.

В поисках границ фантастического:
средства передвижения
и перемещения в пространстве

(памяти проф. В. Л. Гопмана)

Тезисы

IV международной
междисциплинарной научной конференции

Составители: В. Я. Малкина, Е. А. Нестерова

Дизайн обложки: М. В. Исаева

Технический редактор: А. А. Сямина