

Юлія Сергеевна Косарева

аспірант 4-го года обучения каф. теоретического и белорусского литературоведения
Белорусского государственного университета

Yuliya Kosareva

4-th Year Postgraduate Student of the Department of Theoretical and Belarusian Literary Studies
of Belarusian State University
e-mail: yu.s.kosareva@gmail.com

МЕТАЖАНРОВАЯ ПРИРОДА ФЭНТЕЗИ

Проводится анализ теоретических аспектов понятия «метажанр» и его особенностей. Методологической основой исследования являются работы Т. И. Хоруженко и О. С. Наумчик. Рассматриваются произведения разных видов искусства, которые служат подтверждением метажанровой природы фэнтези. Выделены ключевые характеристики фэнтези как метажанра, которые заключаются в общем наджанровом принципе, организации пространства-времени, миромоделировании и ориентированности на запрос общества.

Ключевые слова: вторичная реальность, метажанр, фэнтези.

Meta-Genre Nature of Fantasy

The article analyzes the theoretical aspects of the concept of «meta-genre» and its features. The methodological basis of this study is the works of T. I. Khoruzhenko and O. S. Naumchik. Works of different types of art are considered, which serve as confirmation of the meta-genre nature of fantasy. The author of the proposed main characteristics of fantasy as a meta-genre, which consist of a general supra-genre principle, the organization of space – time, division of the world and orientation towards society.

Key words: fantasy, meta-genre, secondary reality.

Введение

Фэнтези как особый жанр в системе фантастической литературы начал складываться на рубеже XIX–XX вв. и за последние полвека вышел за пределы литературы, получив развитие в кинематографе, видеоиграх, изобразительном искусстве.

В настоящее время в научной среде существует несколько точек зрения на вопрос о сущности фэнтези. Некоторые исследователи называют его направлением и разновидностью фантастики (В. Л. Гопман, Д. А. Батурич, В. С. Толкачева, А. А. Демисинова, М. А. Галкина), художественным направлением (С. В. Шамякина), мультижанровым явлением (И. Д. Винтерле), метажанром (Т. И. Хоруженко, О. С. Наумчик, Н. Иванова, О. Рыжченко).

Новизна статьи заключается в анализе эволюции природы фэнтези, его ключевых особенностей и характеризующих это явление как метажанр, где его мета-

жанровая сущность находит проявление в разных видах искусства.

От жанра к метажанру

Многие исследователи считают фэнтези особым жанром, в частности жанром фантастической литературы, поскольку фэнтези как явление вышло из фантастики.

В. С. Толкачева, делая теоретический обзор, говорит о том, что фэнтези правомерно назвать направлением фантастической литературы [1, с. 172].

С. В. Шамякина выдвигает идею, что «в широком плане фэнтези является художественным направлением, в узком – литературным жанром и в самом узком – жанровой формой романа» [2, с. 112].

В свою очередь, И. Д. Винтерле склонна отнести фэнтези к мультижанровому явлению, т. к. в настоящее время фэнтези – это не только литература, но и мультимедийные произведения [3].

Схожее определение, только в концепции фэнтези как метажанра, дает Т. И. Хоруженко. В своей диссертации она пишет: «Фэнтези – это не только жанр художественной литературы, но и кинофильмов, а также компьютерных игр» [4, с. 12].

Научный руководитель – Славяна Вячеславовна Шамякина, кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры теоретического и белорусского литературоведения Белорусского государственного университета

И далее: «Фэнтези – это жанр, характерный не только для литературы, но и для современной массовой культуры в целом» [4, с. 13]. Она также отмечает, что «на данный момент ведется не только экранизация уже написанных фэнтези-произведений, но и создание собственно кинофильмов и RPG по канонам, заданным литературным жанром, т. е. начинается формирование собственно метажанра» [5, с. 110].

С точки зрения Т. И. Хоруженко, под метажанром понимается «общая художественная структура группы текстов, которая характеризуется рядом обязательных устойчивых элементов поэтики и при этом отвечает массовому запросу общества на данном историческом этапе» [4, с. 13].

О. С. Наумчик в своей диссертации также относит фэнтези к категории метажанра, которому предлагает следующую трактовку: «Наджанровая историко-типологическая группа, в которую входят произведения разных видов искусства, характеризующиеся синтетической, синкретической, гибридной природой и выстроенные на основе общего принципа конструирования картины мира. Метажанр объединяет художественные произведения со сходными структурно-семантическими признаками, отражающими константы сознания и культуры в определенный исторический период» [6, с. 28].

Вопросами определения понятия «метажанр» занимались также Р. С. Спивак, Е. Я. Бурлина, Н. Лейдерман, Ю. С. Подлубнова, Г. К. Вагнер. Стоит отметить основные формулировки, предложенные этими исследователями, поскольку они являются базисом для построения гипотез относительно возможности отнесения фэнтези к метажанру.

В частности, Р. С. Спивак пишет: «Под метажанром понимается нейтральная по отношению к литературному роду устойчивая межисторическая структура, являющаяся инвариантом ряда исторически сложившихся жанровых образований, объединенных в качестве предмета художественного изображения мира и человека в аспекте соотношения индивидуального и внеличного» [7, с. 6].

Вслед за ней Е. А. Бурлина понимает метажанр как «некий абстрактный, универсальный принцип, просматривающийся в постройке жанров разных видов искусств

на данном историческом этапе» [8, с. 43] и как «способ функционирования метода в культуре, когда опыт усваивается не через строгий количественно-качественный канон, не через жестко определенные признаки произведения, а через концептуальную позицию, через общие пространственно-временные отношения» [8, с. 45].

Н. Лейдерман, рассматривая понятие «метажанр», приравнивает его к «старшим жанрам» (по терминологии Ю. Н. Тынянова) и, анализируя лирические жанры, пишет следующее: «Коль скоро речь идет о сообществе жанров, то и искать основания их стяжения в “гнездо” (“семью”) следует именно в типологически родственных жанрообразующих принципах, т. е. принципах созидания миробраза. Осуществляя эту задачу, исследователю следует избегать как чрезмерного абстрагирования, так и чрезмерной дифференциации» [9, с. 328]. И далее: «Метажанры, которые зарождаются и развиваются в литературе Нового времени, это не “наджанры”, не “внежанры”, а союзы, куда втягиваются родственные по пафосу и миромоделирующей структуре известные уже “младшие жанры”» [9, с. 372].

В своей диссертации Ю. С. Подлубнова, подчеркивая специфику феномена метажанра, пишет, что он «отличается от жанра внеродовой направленностью, более долгой, интенсивной жизнью в рамках определенной культуры» [10, с. 10]. Она также отмечает, что «помимо внеродовой направленности метажанр отличает стремление выйти за рамки литературного пространства в иную, более широкую систему координат» [11].

Г. К. Вагнер, исследователь древнерусского искусства, считает, что метажанр «уже выходит за рамки жанра как такового». Он пишет: «Правильнее, может быть, называть его “общим жанровым духом” искусства, или “духом жанровой системы”, понимая под этим некую равнодействующую всех жанров эпохи, окрашиваемую не столько господствующим жанром, сколько господствующей жанровой тенденцией. “Дух жанровой системы” должен подводить нас к пониманию общего стилистического направления искусства эпохи» [12, с. 139].

Следовательно, основными характеристиками метажанра являются:

1) наджанровый принцип, который объединяет произведения разных видов искусства;

2) общая организация пространственно-временных отношений и миромоделирования;

3) ориентированность на запрос общества в определенный исторический период.

Наджанровость фэнтези выражается в первую очередь в универсальной системе образов и мифопоэтике. Именно архетипы и мифы являются основополагающим структурным элементом фэнтези, который обнаруживается во всех видах искусства начиная от литературы и заканчивая живописью. На наш взгляд, именно мифопоэтичность является ключевой составляющей, на которой основываются последующие характеристики.

Конструирование пространства-времени в фэнтези базируется на мифологических законах. Важную роль играет центр мира и особые сакральные «точки»: города, горы и т. д. Время в произведениях нелинейно и имеет искаженную структуру. Именно смена линий повествования задает динамический характер произведения. В фэнтези элементом перехода в другую реальность, в которой время течет иным образом, чаще является «дверь, волшебный предмет и волшебный помощник (посланник)» [13, с. 143]. Особенности миромоделирования в жанре фэнтези во многом определяются наличием магии. Она выступает как иномирная сила, пронизывающая авторскую реальность, задающая свои правила, являясь зачастую аналогом науки во вторичном мире. Магия может выступать и как философская категория, которая предлагает реципиенту порассуждать о ней как о выражении власти или знания (здесь проявляется рефлексивная функция фэнтези). Магическое является также движущей силой сюжета (например, поиск артефактов или сверхъестественных способностей). Кроме того, важным критерием миромоделирования является создание убедительности вторичной реальности: ее географии, истории, культуры, религиозного и духовного наполнения.

Наконец, актуальность фэнтези как литературного жанра и распространение его признаков на другие виды искусства связано в большой степени с эскапизмом

как возможностью «убежать» от проблем и оказаться в условно безопасном вторичном мире. Еще одним показателем, который отмечает в своей статье С. В. Шамякина, является активизация мифологического типа мышления: «В последние десятилетия явственно гораздо большее число людей стало интересоваться религией, магией, астрологией и т. д. – все эти явления имеют в своей основе мифологический тип мышления. И с ним же связан жанр фэнтези» [14, с. 201].

Следующей причиной популярности фэнтези является, на наш взгляд, создание разнообразных мультивселенных. Такое многообразие миров помогает воспринимающему субъекту найти свое виртуальное место, перенести себя из «серой» окружающей действительности в мир более глубокий и яркий, наполненный различными чудесами, недоступными здесь.

В настольных ролевых играх такое погружение во вторичную реальность дает возможность «примерить» на себя роль какого-либо героя, «воплотиться» в иной личности. Такое «перевоплощение» позволяет реципиентам исследовать и развивать определенные личностные черты и взгляды на события, скрытые от них или невидимые в реальном мире. Вместе с тем, как писал Б. Аттебери, фэнтези укрепляет понимание нашего мира и использует законы вторичной реальности, чтобы постулировать скрытые принципы, на которых может базироваться и наш мир [15, с. 36].

Наконец, в настоящее время «стирается» грань между автором и аудиторией. Люди становятся соавторами и вступают в сотворчество, порождая новые сюжеты и реальности (будь то фанфикшн или совместная история, создаваемая в ходе ролевых игр).

Фэнтези, проделав долгий путь развития, в наше время вышло за рамки узкого понятия «жанр» и может быть причислено к метажанрам. Фэнтези обладает узнаваемыми чертами, которые являются общими для разных видов искусства. Так, в культурном пространстве фэнтези свойственно проявление какого-либо из поджанров (эпическое, темное, городское), мифологическая образность и насыщенность магией, множественность миров, общие темы (путешествие («квест»), инициация, борьба противоположностей, судьба

и выбор и т. д.). В кинематографе и компьютерной игровой индустрии создаются отдельные самостоятельные произведения по параметрам, которые свойственны литературе фэнтези, а также адаптации уже известных произведений. Например, знаменитая трилогия П. Джексона «Властелин Колец», «Игра престолов», «Тень и кость» – в киноиндустрии; *The Elder Scrolls V, Dark Souls, The Witcher* – в видеоиграх. Многие критикуют видеоигры, в основном ссылаясь на то, что они развивают агрессивное поведение, мешают социализации и в принципе не могут выступать формой искусства, однако в настоящее время игровая индустрия шагнула далеко вперед. Что касается фэнтезийных миров, то для игры важна не столько механика прохождения («квест»), развитие персонажа и т. д., как это было изначально, сколько разворачивание сюжета, вариативность выбора и множественность нарратива. Компьютерные игры теперь включают в себя и сложное визуальное изображение авторского мира, и разнообразное музыкальное сопровождение. Они представляют собой своеобразную «книгу», которую «читает» пользователь, при этом имея значительное влияние на развитие сюжета. В связи с этим, как предполагает Дж. Кук, видеоигры обладают большим потенциалом погружения, чем другие виды искусств [16, с. 220].

Далее стоит коснуться настольных ролевых игр и упомянуть знаменитые *Dungeons & Dragons, Pathfinder* и *World of Darkness*. Отдельно нужно отметить роль *Dungeons & Dragons* в развитии жанра фэнтези, поскольку она стала широкой площадкой для вдохновения многих писателей и художников. Именно *Dungeons & Dragons* в конце XX в. дала серьезный толчок развитию фэнтези как явления. Так называемые «игры живого действия» стали импульсом для создания многочисленных авторских вселенных не только в литературе,

фанфикшн, но и в кинематографе и визуальных искусствах. В своей выпускной работе А. Путнам, выпускница Орегонского университета, отметила и аргументировала значимость *Dungeons & Dragons* в развитии фэнтези [18, с. 10].

В свою очередь, Р. Ву подчеркивал ту особенность настольных ролевых игр, что они не являются соревновательными и вместо удовлетворения от победы предлагают погружение в жанровые миры, воплощенные фантазией [17, с. 280].

Исследуя влияние феномена фэнтези, стоит упомянуть графический роман «Элрик», созданный по мотивам произведений М. Муркока. В живописи и графическом искусстве в русле фэнтези известны работы Б. Вальехо, Дж. Брома, М. Уэлана, А. Финнстарк.

В сфере монументального искусства можно упомянуть фэнтези-скульптуры английской мастерской *Fairies and Fantasy Crafts*, а также Э. Джуэтт.

В музыке наиболее яркими примерами фэнтези являются произведения групп «Эпидемия», «Blind Guardian», «Twilight Force»; известна театральная постановка фэнтези-мюзикла «Последнее желание» по мотивам цикла «Dragonlance».

Заключение

Таким образом, фэнтези как явление вышло за пределы литературного жанра, став феноменом, объединившим под общим началом множество видов искусства.

Ключевыми особенностями фэнтези-произведений являются их эскапистская направленность и рефлексия, мифологизм, символизм и магические черты, противодействие разнонаправленных сил и логичность вторичного мира. В настоящее время фэнтези представляет собой универсальный код, проникший в культурное поле и оказавший влияние на творчество множества людей в разных странах мира.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Толкачева, В. С. Фэнтези: жанр или литературное направление? / В. С. Толкачева // Известия ВГПУ. – 2010. – № 10. – С. 169–172.
2. Шамякина, С. В. *Verbo tenus* / С. В. Шамякина. – Мн. : РИВШ БДУ, 2003. – 129 с.
3. Винтерле, И. Д. Современное фэнтези как мультижанровое культурное явление / И. Д. Винтерле // Вестник ННГУ. – 2011. – № 6–2. – С. 93–96.

4. Хоруженко, Т. И. Русское фэнтези: на пути к метажанру : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.01 / Хоруженко Татьяна Игоревна ; Урал. федер. ун-т им. первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург, 2015. – 217 л.
5. Хоруженко, Т. И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру / Т. И. Хоруженко // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2014. – № 5 (32). – С. 107–111.
6. Наумчик, О. С. Миromodelирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези : дис. ... д-ра филол. наук : 10.01.03 / Наумчик Ольга Сергеевна ; Нац. исслед. Нижегород. гос. ун-т им. Н. И. Лобачевского. – Н. Новгород, 2020. – 395 л.
7. Спивак, Р. С. Небесный и земной Космос русской литературы конца XIX – начала XX века. Знаки и смыслы : моногр. / Р. С. Спивак. – СПб. : Нестор-История. – 2020. – 380 с.
8. Бурлина, Е. Я. Культура и жанр. Методологические проблемы жанрообразования и жанрового синтеза / Е. Я. Бурлина. – Саратов, 1987. – 165 с.
9. Лейдерман, Н. Л. Теория жанра / Н. Л. Лейдерман. – Екатеринбург : УрГПУ, 2010. – 904 с.
10. Подлубнова, Ю. С. Метажанры в русской литературе 1920 – начала 1940-х годов: коммунистическая агиография и «европейская» сказка-аллегория : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.01 / Подлубнова Юлия Сергеевна ; Урал. гос. ун-т им. А. М. Горького. – Екатеринбург, 2005. – 219 с.
11. Подлубнова, Ю. С. Жанр и метажанр: к проблеме разграничения / Ю. С. Подлубнова // Сетевая словесность. – URL: <https://www.netslova.ru/podlubnova/meta.html> (дата обращения: 13.08.2025).
12. Вагнер, Г. К. Проблема жанров в древнерусском искусстве / Г. К. Вагнер. – М. : Искусство, 1974. – 267 с.
13. Nikolajeva, M. Fairy Tale and Fantasy: from Archaic to Postmodern / M. Nikolajeva // *Marvels & Tales*. – Vol. 17, nr 1. – 2003. – P. 138–156.
14. Шамякина, С. В. Причины популярности жанра фэнтези на рубеже столетий / С. В. Шамякина // Русская и белорусская литература на рубеже XX–XXI веков : сб. науч. ст. – Мн. : РИВШ, 2014. – С. 199–204.
15. Attebery, B. The Fantasy Tradition in American Literature / B. Attebery. – Indiana : Indiana University Press, 1980. – 224 p.
16. Cook, J. Sonic Medievalism, World Building, and Cultural Identity in Fantasy Video Games / J. Cook // *Studies in Medievalism XXIX: Politics and Medievalism (Studies)*. *Studies in Medievalism*. – Boydell & Brewer, 2020. – P. 217–238.
17. Vu, R. Fantasy After Representation: D&D, Game of Thrones, and Postmodern World-Building / R. Vu. – *Extrapolation*. – 2017. – Vol. 58, nr 2–3. – P. 273–301.
18. Putnam, A. Dungeons and Dragons: Altering the Course of The Fantasy Genre / A. Putnam // *Scholars' Bank*. – URL: <https://scholarsbank.uoregon.edu/server/api/core/bitstreams/c915b881-85b8-4948-86c1-d29cbc5eadcc/content> (date of access: 08.08.2025).

REFERENCES

1. Tolkacheva, V. S. Fentezi: zhanr ili literaturnoe napravlenie? / V. S. Tolkacheva // *Izvestiya VGPU*. – 2010. – № 10. – S. 169–172.
2. Shamyakina, S. V. Verbo tenus / S. V. Shamyakina. – Мн. : RIVSh BDU, 2003. – 129 s.
3. Vinterle, I. D. Sovremennoe fentezi kak mul'tizhanrovое kul'turnoe yavlenie / I. D. Vinterle // *Vestnik NNGU*. – 2011. – № 6–2. – S. 93–96.
4. Khoruzhenko, T. I. Russkoe fentezi: na puti k metazhanru : dis. ... kand. filol. nauk : 10.01.01 / Khoruzhenko Tat'yana Igorevna ; Ural. feder. un-t im. pervogo Prezidenta Rossii B. N. El'tsina. – Ekaterinburg, 2015. – 217 l.
5. Khoruzhenko, T. I. Put' fentezi: ot zhanra k metazhanru / T. I. Khoruzhenko // *Vestnik Surgutskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*. – 2014. – № 5 (32). – S. 107–111.
6. Naumchik, O. S. Miromodeliruyushchie funktsii igry v khudozhestvennoi sisteme angliiskogo fentezi : dis. ... d-ra filol. nauk : 10.01.03 / Naumchik Ol'ga Sergeevna ; Nats. issled. Nizhegor. gos. un-t im. N. I. Lobachevskogo. – N. Novgorod, 2020. – 395 s.
7. Spivak, R. S. Nebesnyi i zemnoi Kosmos russkoi literatury kontsa XIX – nachala XX veka. Znaki i smysly : monogr. / R. S. Spivak. – SPb. : Nestor-Istoriya. – 2020. – 380 s.

8. Burlina, E. Ya. Kul'tura i zhanr. Metodologicheskie problemy zhanroobrazovaniya i zhanrovogo sinteza / E. Ya. Burlina. – Saratov, 1987. – 165 s.
9. Leiderman, N. L. Teoriya zhanra / N. L. Leiderman. – Ekaterinburg : URGPU, 2010. – 904 s.
10. Podlubnova, Yu. S. Metazhanry v russkoi literature 1920 – nachala 1940-kh godov: kommunisticheskaya agiografiya i «evropeiskaya» skazka-allegoriya : dis. ... kand. filol. nauk : 10.01.01 / Podlubnova Yuliya Sergeevna ; Ural. gos. un-t im. A. M. Gor'kogo. – Ekaterinburg, 2005. – 219 l.
11. Podlubnova, Yu. S. Zhanr i metazhanr: k probleme razgranicheniya / Yu. S. Podlubnova // Setevaya slovesnost'. – URL: <https://www.netslova.ru/podlubnova/meta.html> (data obrashcheniya: 13.08.2025).
12. Vagner, G. K. Problema zhanrov v drevnerusskom iskusstve / G. K. Vagner. – M. : Iskusstvo, 1974. – 267 s.
13. Nikolajeva, M. Fairy Tale and Fantasy: from Archaic to Postmodern / M. Nikolajeva // *Marvels & Tales*. – Vol. 17, nr 1. – 2003. – P. 138–156.
14. Shamyakina, S. V. Prichiny populyarnosti zhanra fentezi na rubezhe stoletii / S. V. Shamyakina // *Russkaya i belorusskaya literatura na rubezhe XX–XXI vekov : sb. nauch. st.* – Mn. : RIVSh, 2014. – S. 199–204.
15. Attebery, B. The Fantasy Tradition in American Literature / B. Attebery. – Indiana : Indiana University Press, 1980. – 224 p.
16. Cook, J. Sonic Medievalism, World Building, and Cultural Identity in Fantasy Video Games / J. Cook // *Studies in Medievalism XXIX: Politics and Medievalism (Studies). Studies in Medievalism*. – Boydell & Brewer, 2020. – P. 217–238.
17. Vu, R. Fantasy After Representation: D&D, Game of Thrones, and Postmodern World-Building / R. Vu. – *Extrapolation*. – 2017. – Vol. 58, nr 2–3. – P. 273–301.
18. Putnam, A. Dungeons and Dragons: Altering the Course of The Fantasy Genre / A. Putnam // *Scholars' Bank*. – URL: <https://scholarsbank.uoregon.edu/server/api/core/bitstreams/c915b881-85b8-4948-86c1-d29cbc5eadcc/content> (date of access: 08.08.2025).

Рукапіс наступіў у рэдакцыю 02.10.2025