

Ноздрунов А.В.,
кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии и культурологии, ФГБОУ ВПО «Орловский государственный университет»

Ноздрунов В.В.,
*доцент кафедры «Прикладная математика и информатика»
ФГБОУ ВПО "Государственный университет – учебно-научно-производственный комплекс"*

Образ «врага» в фэнтези: его онтологическая типологизация

В статье выявляются и обосновываются основные онтологические типы и критерии типологизации образа «врага» в пространстве «Фэнтези». Рассматриваются некоторые иерархические структуры между выделенными типами.

Ключевые слова: *Фэнтези, антагонист.*

Nozdrunov Alexander,
Candidate of Philosophy. Senior Lecturer department of Philosophy and culturology,
Orel State University

Nozdrunov Vladimir,
Candidate of Physico-mathematical Sciences. Associate Professor at the Department
of Applied mathematics and informatics. The state university – educational scientific-
industrial complex

Image of "enemy" in a fantasy: its ontologic tipologization

***Summary.** In article comes to light, and the main ontologic types and criteria of a tipologization of an image of "enemy" locate in space of "Fantasy". Some hierarchical structures between the allocated types are considered.*

Keywords: *Fantasy, antagonist.*

На протяжении всего своего существования человек периодически испытывал потребность в конструкции нового мира, онтологически отличающегося от того, в котором он вынужден пребывать. Данная потребность находит свою реализацию в творчестве, первыми проявлениями которого служили сказки и мифы. Но уже в них отчетливо видна тенденция, при которой на пути протагониста встречаются «враги», то есть существа, стремившиеся ему помешать или навредить. В первую очередь это связано с дуалистическим характером ранних форм мировоззрения. Первейшие образы «врага» весьма просты и не отличаются особым разнообразием. Чаще всего они выступают персонификацией представлений о потустороннем мире или силами природы (Баба-Яга, Пожиратель Туч, Змей и так далее) [8, с. 35-88]. В дальнейшем они частично вытесняются и замещаются социальной

проблематикой (Царь, не желающий отдавать свое царство; принцесса, отказывающаяся выходить замуж, и так далее) [8, с. 257 - 306].

Несмотря на длительность своего существования, стремления к онтологической трансформации действительности, а также литературные приемы, свойственные сказке, актуальны до сих пор. Так в современной публицистической литературе наиболее близко к сказкам находится жанр фантастики (как научной, так и фэнтези), заимствующий у них множество образов и стилистических приемов. Тем не менее, творческий компонент автора не имеет существенного ограничения в виде сакральной аутентичности, что способствует более детальной проработке и разнообразию вымышленного мира. Вместе с тем, образ врага, его природа и мотивы многократно усложняются и уже не укладываются в рамках традиционных представлений о нем. В данной статье речь пойдет об онтологическом основании образа врага, сформированного на основании двух основных и одному дополнительному бинарному критерию. Проведем дескрипцию каждого из них.

В качестве первого критерия выступает временная характеристика возникновения существа относительно современности (за точку отчета которой берется момент повествования). Очевидно, что волшебник Завулон и великий маг Фафнир из вселенной С.В. Лукьяненко «Дозоры» [4] будут всецело различны именно по данному критерию. Помимо непосредственного временного интервала, важную роль играет момент присутствия существа в актуальной действительности [6, с. 298 - 299]. Соответственно, первой оппозицией выступает древность или современность происхождения существа относительно момента повествования и, следовательно, его перманентное присутствие или покидание актуальной действительности.

Вторым критерием является непосредственная природа существа. В этом случае в качестве оппозиции выступает чуждость или родство (хотя бы изначальное) существа с разумными расами, обширно населяющими вымышленный мир. При этом чуждое существо чаще всего представляет собой единичного представителя, или же популяция его расы ничтожно мала, что лишает ее полноценной ниши в фантастическом мире.

В качестве предложенного нами критерия выступает наличие или отсутствие у существа собственной воли. Более подробно данный критерий будет рассмотрен в конце.

Различные сочетания таких онтологических критериев, на наш взгляд, сводят образ врага к пяти основным типам, а именно: «хтоническому существу» (древность; чуждость), «полухтоническому существу» (древность; родство), «злодею» (современность; родство), «чуждому» (современность; чуждость) и «одержимому» (отсутствие собственной воли).

Необходимо понимать, что образ врага не идентичен антагонисту, так как образ последнего, по своему смысловому содержанию, противопоставляется главному герою, в то время как враг стремится навредить герою вне контекста какой-либо связи с ним. Данное замечание мы видим в работе Т.И. Хоруженко: ««Локальное зло» - Персонаж, противопоставленный протагонисту, вредящий ему, испытывающий к нему личную неприязнь В русскоязычных текстах,

особенно последнего десятилетия, наблюдается тенденция к отказу от образа антагониста – герои преодолевают себя или вредителей, но не врага» [14, с. 16]. То есть, фактически, враг является образом более общего порядка. Кроме того, на своем пути главный герой может встретиться с множеством самых разнообразных врагов, как связанных, так и не связанных между собой. В первом случае они будут образовывать свою собственную структуру взаимоотношений.

Исторически первым типом является образ врага в виде хтонического существа, то есть представленного в качестве древнейших сил, возникших не просто до возникновения главного героя, но также и до появления всего его биологического вида (например, до возникновения человечества). Последнее замечание весьма важно тем, что хтоническое существо всегда будет чуждо условно человеческой природе и, следовательно, основным детерминантом вражды будет являться его онтологическая сущность. Свое начало данный тип берет в фольклоре и мифологии и успешно продолжает использоваться до сих пор. В качестве примера мы можем привести Мелькора из книги Дж. Толкина «Сильмариллион» [11] или серебряные нити из цикла Э. Маккеффри «Всадники Перна» [5]. При этом в некоторых случаях хтоническому существу даже не обязательно непосредственно возвращаться в актуальную действительность. В этих случаях оно выступает как некоторый абстрактный образ, детерминирующий происходящие события. Пример этому мы можем найти у Г. Лавкрафта в образе Ктулху [2].

Наиболее близким к хтоническим существам по своей природе является полухтонический тип врага. Представители данного типа аналогично являются древними существами, каким-либо способом получившие могущество и с его помощью угрожающие всему пространству актуальной действительности. Но, по сравнению с хтоническими существами, враг полухтонического типа имеют несколько отличий. Во-первых, это проявляется в том, что он является (или некогда являлся) представителем одной из разумных рас, существующей задолго до момента начала повествования и сохранившейся (хотя бы косвенно в виде легенд и упоминаний о них) до момента повествования. Важной особенностью является то, что на длительное время они актуальную действительность покидают и затем возвращаются в нее вновь. Как правило, они уходят не бесследно, кто-либо из персонажей помнит об их существовании, а, следовательно, к возвращению полухтонических «врагов» тщательно готовятся заранее. Во-вторых, такие существа наделены многократно большими силами, нежели современные обитатели вторичного мира, что может быть связано с: ранее существующими, а ныне полностью забытыми секретами и заклинаниями; возросшим, за долгие годы своего существования, могуществом; трансформацией своей формы (за счет которой существо покидает актуальную действительность) и так далее. Среди наиболее популярных мотивов агрессии представителей данного типа является месть своему изгнаннику или попытка вернуть власть, утерянную за счет своего исчезновения. Примерами этого типа существ являются Инелуки из цикла Т.

Уильямса «Память, скорбь и терн» [12] или «Проклятые» из цикла А.Ю. Пехова «Ветер и искры» [7].

Следующий рассмотренный нами тип «злодея» отчасти пересекается с полухтоническим типом. Здесь образ врага также наделяется гипертрофированной властью или ее обеспечивающими способностями. Более того, он аналогично является представителем функционирующей расы. Однако наиболее значимое отличие заключается в том, что «злодей» никогда надолго не покидает актуальную действительность, перманентно пребывая в ней, а также является современником повествования, синкретично являясь его органической частью. Гипертрофированную власть «злодей» как правило получает: за счет своих врожденных способностей; обнаружив древний артефакт или заклинание; заключив сделку или получив власть над хтоническим или полухтоническим существом; обладая политическим влиянием; и так далее. Примеры врага-злодея мы можем найти в образе Вильгефорца из цикла А. Сапковского «Ведьмак» [10] или Генерала Дурмана из романа-сказки Р. Адамса «Обитатели Холмов» [1].

Современником повествования также является и следующий тип, условно обозначенный как «чужой». Но, в отличие от «злодея», данный враг по природе чужд существующему миру и не имеет с ним никаких прямых биологических связей. При этом отличие от остальных разумных рас становится главным преимуществом «чужого», наделяя его запредельными возможностями. Возникновение данного врага происходит за счет: случайных мутаций, неудачных экспериментов, целенаправленного конструирования принципиально новых существ и так далее. Важно учитывать то, что враг, принадлежащий к данному типу, должен быть таковым изначально (до фактического начала повествования), а не претерпевать трансформацию в процессе своего существования и функционирования. В этом случае изменения расцениваются в качестве приобретения дополнительных способностей. Примерами, иллюстрирующими данный тип врага, будут являться Skynet из фильма о Терминаторах или Тень из цикла У. Ле Гуин «Волшебник земноморья» [3]. Наиболее часто данный тип встречается в научной фантастике.

Значимой особенностью является то, что первые четыре типа «врагов» продолжают сохранять свою волю. Они представляют собой самостоятельную личность, действующую в первую очередь по своему собственному разумению, даже в том случае, если вынуждены выполнять поручения более могущественных существ. Это положение наиболее наглядно видно на примере повелителя Верминаарда из цикла М. Уэйс, Т. Хикмэн «Dragonlands» [13].

Последняя особенность весьма важна, так как она представляет собой основной критерий для выделения последнего типа врага, или «одержимого». Подпадая под влияние более сильных существ или обстоятельств, данный образ врага практически полностью лишается своей самостоятельности. С одной стороны, его личность или сознание в большей степени растворяются в более сильной воле. Так, например, происходит с принцем Артасом после падения Ледяного Трона из вселенной Warcraft. С другой стороны, такой враг может

продолжать оставаться самим собой, но слепо следовать приказам, что видно на примере профессора Сквирла из серии книг Дж. Роулинг о Гарри Поттере [9]. И, наконец, с третьей стороны он может вовсе не иметь своей собственной личности, примером чему может являться голем.

Судя по всему, из всех критериев наличие собственной воли будет являться доминантным, так как при ее потере любой тип врага, отвечающий остальным онтологическим характеристикам, трансформируется в «одержимого», что происходит, например, с Джином или демоном, выполняющим желания волшебника. Данное положение будет важно в дальнейшем.

Образ «одержимого» важен еще и тем, что наиболее наглядно иллюстрирует проблему структуры иерархических взаимоотношений между различными типами «врагов». Даже в рамках одной и той же актуальной действительности таких иерархических структур может быть несколько, что связано с тем, что разные группы врагов способны существовать автономно или относительно автономно друг от друга. Так, например, в экранизации П. Джексона «Хоббит» дракон Смауг (хтоническое существо) и вождь орков Азог Осквернитель (Злодей) ни в коем случае не связаны между собой. Более того, они являются антагонистами для двух разных персонажей.

В свою очередь, в рамках одной структурной группы выстраивается некоторая иерархическая вертикаль, при которой один тип «врага» подчиняется другим. Например, в трилогии Дж. Толкина «Властелин Колец» Назгулы (полухтонический тип) зависят и подчиняются Саурону (Хтонический тип) [11]. При этом стоит отметить, что, с одной стороны, «одержимый» всегда будет занимать нижнюю ступень иерархии, а с другой, этот тип всегда будет предполагать наличие некоторого, более властного существа. Венцом иерархической цепочки являются хтонические существа (разумеется, в том случае, если они присутствуют в произведении), если и подчиняющиеся другим существам, то только того же самого типа.

Таким образом, на основании двух основных онтологических критериев «времени существования» и «природы существа» мы выделили четыре основных типа «врага», используемых в мире фэнтези. К ним относятся: хтонический (древний, чуждый основным расам); полухтонический (древний, принадлежал к одной из разумных рас); чужой (современный, чуждый основным расам) и злодей (современный, принадлежит к одной из разумных рас). Кроме того, основываясь на дополнительном критерии «отсутствие собственной воли», можно выделить еще один, доминантный тип «врагов», обозначенный как «одержимые». При наличии нескольких врагов разных типов они могут как существовать автономно друг от друга, так и создавать некоторые структурные группы, подчиняющиеся выстроенной в ней иерархии.

Список литературы

1. Адамс Р. Обитатели холмов. Эксмо, Домино. 2011. 736 с.
2. Лавкрафт Г.Ф. Зов Ктулху. Азбука. 2014. 384 с.
3. Ле Гуин У. Волшебник земноморья. Росмэн, 2002. 604 с.

4. Лукьяненко С., Васильев В. Дневной дозор. М.: АСТ МОСКВА: Транзиткнига, 2006. 762 с.
5. Маккефри Э. Полет дракона. Изд-во Эксмо «Фантастика & фэнтези: The Best of». 2008. 416 с.
6. Ноздронов А.В. О возможных онтологических проблемах сиквела. Булгаковские чтения: Сборник научных статей по материалам VII Всероссийской научной конференции с международным участием. – Орел: Карту, 2013. 338 с.
http://media.wix.com/ugd/3ef20c_b91a016523ab4fd984d3644ba0ceb5f8.pdf (дата обращения 15.07.2015)
7. Пехов А.Ю. Ветер и искры: Искатели ветра; Жнецы ветра; Искра и ветер. – М.: «Издательство АЛЬФА_КНИГА», 2010. 1151 с.
8. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Издательство «Лабиринт». 2000. 336 с.
9. Роулинг Дж. Гарри Поттер и философский камень. Росмэн-издат, 2006. 399 с.
10. Сапковский А. Ведьмак. Изд-во АСТ. 2015 1344 с.
11. Толкин Дж. Властелин колец. Хроники Средиземья: Хоббит; Властелин колец; Сильмариллион. АСТ, 2013 г. 1120 с.
12. Уильямс Т. Трон из костей дракона. Изд-во Команда А., Лениздат, Fantasy. 2012. 800 с.
13. Уэйс М, Хикмэн Т. Драконы Осенних Сумерек. Изд-во Фантастика, 2008 г. 480 с.
14. Хоруженко Т.И. Русское фэнтези: на пути к метажанру. авторефер. дис... к.фил.н. Екатеринбург, 2015. 24 с.

Reference

1. Adams R. Watership downs. Eksmo, Dominoes. 2011. 736 pages.
2. Lovecraft H.P. The Call of Cthulhu. Alphabet. 2014. 384 pages.
3. Le Guin. U. A Wizard of Earthsea. Rosmen, 2002. 604 pages.
4. Lukyanenko S., Vasilyev V. Day Watch. M.: AST: Tranzitkniga, 2006. 762 pages.
5. McCaffrey A. The Flight Of Dragons. Eksmo's publishing house "Fantasy & fantasy: The Best of". 2008. 416 pages.
6. Nozdrunov A.V. About possible ontologic problems of the sequel. Bulgakov readings: The collection of scientific articles on materials VII of the All-Russian scientific conference with the international participation. – Eagle: Card, 2013. 338 pages of http://media.wix.com/ugd/3ef20c_b91a016523ab4fd984d3644ba0ceb5f8.pdf (date of the address 15.07.2015)
7. Pekhov A.Yu. Wind and sparks: Wind hunters; Wind Zhnets; Spark and wind. – Moscow. "Publishing house AlfaBool, 2010. 1151 pages.
8. Propp V. Ya. Historical roots of the magic fairy tale. M.: Labirint publishing house. 2000. 336 pages.
9. Rowling J. Harry Potter and the Philosopher's Stone. Rosmen-izdat, 2006. 399 pages.

10. Sapkovsky A. Vedmak. Publishing house AST. 2015 1344 pages.\
11. Tolkien Dzh. Lord of the Rings. Chronicles of Middle Earth: Hobbit; Lord of the Rings; Silmarillion. AST, 2013 of 1120 pages.
12. Williams T. Tron from bones of a dragon. Publishing house Team A., Lenizdat, Fantasy. 2012. 800 pages.
13. Weis M, Hikmen T. Drakona of Autumn Twilight. Publishing house the Fantasy, 2008 480 with.
14. Horuzhenko T.I. Russian fantasy: on the way to a metagenre. avtorefer. yew ... Yekaterinburg, 2015. 24 pages.