



ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ
ВОЛШЕБНОЕ И СТРАШНОЕ В ЛИТЕРАТУРЕ
LITERARY STUDIES
MAGICAL AND HORRIBLE IN LITERATURE

DOI: 10.22363/2312-9220-2024-29-4-655-663

EDN: PZRMGK

УДК 821.111

Научная статья / Research article

**Игровые принципы организации художественного
пространства романа Д.У. Джонс
«Зачарованный лес»**

О.С. Наумчик 

*Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
имени Н.И. Лобачевского, Нижний Новгород, Российская Федерация*

✉ naumchik@flf.unn.ru

Аннотация. Рассматриваются игровые принципы организации художественного пространства романа Д.У. Джонс «Зачарованный лес» с целью выявления игровых аспектов указанного произведения в контексте жанровых особенностей фэнтези во второй половине XX века. Ставится задача сформулировать игровые принципы жанра и проследить их реализацию в романе Д.У. Джонс «Зачарованный лес». Выдвигается общий тезис о том, что в соответствии с традицией игровой культуры феномен игры актуализировался в литературе и искусстве на структурно-композиционном и тематическом уровнях. Особенно показательно игровые особенности проявились в жанре фэнтези, что позволяет говорить о трех аспектах заявленной проблемы: игровых принципах моделирования вторичного мира; проблемно-тематическом поле; интертекстуальной игре с претекстами. Делается вывод, что в романе Д.У. Джонс «Зачарованный лес» пространство и время представляются нелинейными, обнаруживаются несколько уровней ассоциаций и аллюзий на артуровский цикл сказаний. Важным является и то, что все персонажи участвуют в игре киборга Баннуса по мотивам артурианы, но помимо узнаваемых ролей (Артур, Мерлин, Амфортас и др.) почти каждый из героев заявлен и в других амплуа, не осознаваемых таковыми.

Ключевые слова: фэнтези, игра, Д.У. Джонс, «Зачарованный лес», хронотоп, артуриана, жанр, миромоделирование

© Наумчик О.С., 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

История статьи: поступила в редакцию 5 августа 2024 г.; отрецензирована 20 сентября 2024 г.; принята к публикации 1 октября 2024 г.

Для цитирования: *Наумчик О.С.* Игровые принципы организации художественного пространства романа Д.У. Джонс «Зачарованный лес» // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2024. Т. 29. № 4. С. 655–663. <http://doi.org/10.22363/2312-9220-2024-29-4-655-663>

Game principles of the art space's organization in D.W. Jones's novel *Hexwood*

Olga S. Naumchik 

Lobachevsky State University, Nizhny Novgorod, Russian Federation

✉ naumchik@flf.unn.ru

Abstract. The game principles of the art space's organization in D.W. Jones's novel *Hexwood* are considered. The aim of the study is to identify *Hexwood*'s game aspects in the context of fantasy's genre features in the XXth century's second half. Objectives of the study are to formulate the game principles of the fantasy genre and to trace their realization in the novel. The general thesis is that the game's phenomenon has been actualized in literature and art at the compositional and thematic levels, which corresponds to the game culture's tradition. In fantasy, game features are particularly revealed, which allows us to distinguish three aspects of their consideration: game principles of secondary world creating, problem-themed field, intertextual play with pretexts. All of this points to great gaming potential of the fantasy. It is concluded that the space and the time in D.W. Jones's novel *Hexwood* become more complex and non-linear. It's also revealed several levels of associations and allusions to the Arthurian cycle. All personages are involved in the cyborg Bannus's game, based on the Arthurian tales, but in addition to their recognizable roles (Arthur, Merlin, Amfortas, etc.), almost all of the characters play other roles, not realized by them.

Keywords: fantasy, game, D.W. Jones, chronotope, arturiana, genre, world modeling

Conflicts of interest. The author declares that there is no conflict of interest.

Article history: submitted August 5, 2024; revised September 20, 2024; accepted October 1, 2024.

For citation: Naumchik, O.S. (2024). Game principles of the art space's organization in D.W. Jones's novel *Hexwood*. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 29(4), 655–663. <http://doi.org/10.22363/2312-9220-2024-29-4-655-663>

Введение

Игра как философско-эстетическая категория интересовала исследователей начиная с Античности, а с XVIII–XIX веков она стала предметом рассмотрения немалого числа философов (И. Кант, Ф. Шиллер, Ф. Ницше,

Й. Хейзинга, Х.-Г. Гадамер, О. Финк и др.). Различные аспекты игровой деятельности затрагивались не только в эстетических теориях, но и в биологических, биопсихологических, социологических, культурологических и синтетических концепциях. Со второй половины XX века мировоззрение человека кардинально изменилось, что привело к постмодернистскому переосмыслению феномена игры, которая приобрела глобальный и всеобъемлющий характер.

При всем разнообразии подходов к эстетической категории игры ее реализация в литературе, как правило, сводится к трем аспектам: автор создает текст как игровое поле для читателя; читатель декодирует текст или играет в него, если художественное произведение построено как текстовый квест; персонажи могут быть представлены играющими в разнообразные игры – детские, психологические, социальные, по правилам, заданным высшими силами (Наумчик, 2020, с. 80).

Игровой характер фэнтези

В контексте развития игровой культуры со второй половины XX века закономерно, что игра особенно актуализировалась в литературе и искусстве на структурно-композиционном и тематическом уровнях. Особенно показательно игровые особенности проявились в фэнтези, ведь этот жанр изначально был обозначен как игровая фантастика.

Игровые особенности фэнтези отмечались исследователями с конца XX века – еще У.Р. Ирвин в работе *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy* подчеркивал, что фэнтези порождает стремление к удивительному, которое проявляет себя в игре ума (Irwin, 1976, p. 3). Т.А. Чернышева, следуя за его размышлениями, отмечала, что основная задача фэнтези – это интеллектуальная игра (Чернышева, 1984, с. 52).

О.С. Мончаковская в статье «Фэнтези как разновидность игровой литературы», опираясь на теории Й. Хейзинга, Х. Ортеги-и-Гассета и Х.-Г. Гадамера, пришла к выводу, что присутствующее в фэнтези агональное начало, выраженное в битвах, поединках и глобальных конфликтах, рождает напряжение – одно из условий получения чувственного и эстетического удовольствия, которое читатель и ищет (Мончаковская, 2007, с. 232). Важно, что отмеченную агональность можно рассматривать в контексте постмодернистской эстетики и говорить о наличии агонального диалога читателя с текстом (автором), который следует понимать не только как ожидание победы над партнером, но и как игру на образованности (Мончаковская, 2007, с. 233). Третий аспект игрового начала, который отмечает О.С. Мончаковская, связан с тщательно проработанным вторичным миром, так как осуществление игры требует некой игровой зоны, времени и пространства, в границах которой осуществляется игровое действие (Мончаковская, 2007, с. 233).

Подобным образом размышляет также И.Д. Винтерле в своей диссертации «Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези». Автор подчеркивает, что игровое начало как одна из основ жанра фэнтези реализуется на нескольких уровнях: как игра писателя в построение возможного мира; как игра читателя в побег от реальности, своеобразная форма эскапизма; как выход игрового принципа за пределы текста – «ролевая игра» с воссозданием мира того или иного произведения (Винтерле, 2013, с. 14–15).

Следуя логике указанных исследователей, мы, в свою очередь, исходим из тезисов, что в жанре фэнтези игровое начало проявляется на трех уровнях: игровых принципах моделирования вторичного мира, который выстраивается согласно определенной системе правил; проблемно-тематическом поле, где усматриваются темы играющих богов и/или людей; интертекстуальная игра с претекстами, что позволяет говорить об огромном игровом потенциале фэнтези.

Игровые особенности романа Д.У. Джонс «Зачарованный лес»

В качестве наглядного примера фэнтези, характеризующегося ярко выраженными игровыми принципами, возьмем роман Д.У. Джонс *Hexwood* (1993), название которого на русский язык переводят как «Зачарованный лес» (А. Шульгат) или «Колдолесье» (А. Курлаева).

Диана Уинн Джонс (Diana Wynne Jones, 1934–2011) – известная британская писательница, работавшая в жанре фэнтези и писавшая преимущественно для детей и подростков, во многом определила пути развития фантастической английской литературы. Ее стремление к синтезу жанров соответствовало постмодернистской эстетике, а игровые особенности творчества прекрасно иллюстрируют общие тенденции литературной игры. Языковая игра, игра с пространством и временем, интертекстуальная игра с текстами предшествующей литературы, а также тема детских игр – все это соответствует сложившимся к концу XX века традициям фэнтези и подтверждает игровой характер ее творчества.

«Зачарованный лес», к которому мы обращаемся, написан на стыке жанров фэнтези и научной фантастики, что соответствует эстетическим принципам писателя, однако в силу того, что композиция романа усложнена, а события развиваются непоследовательно, создается впечатление, что в первой части произведения автор осознанно вводит читателя в заблуждение, убеждает его в том, что перед ним – не более чем подростковое фэнтези о приключениях девочки Энн, оказавшейся в заколдованном лесу.

Образ леса, в котором по сюжету искажается восприятие пространства и течение времени, соответствует сказочно-мифологической модели, где лес – это загадочное, чудесное и зачастую опасное пространство, противопоставленное привычному миру людей. Однако по ходу развития

событий становится понятно, что волшебные свойства леса обусловлены неким паратипическим (*paratypical*) полем, сотворенным киборгом Баннусом. В конце произведения выясняется, что существует и некое тэта-пространство (*theta-space*) Великого леса, объединяющего все зеленые массивы планеты. К слову, в саентологии, на которую могла опираться Д.У. Джонс, тэта-вселенная понимается как пространство мысли и время мысли, скомбинированные в самостоятельную вселенную, аналогичную материальной.

Можно предположить, что замысел «Зачарованного леса» сложился под влиянием «Леса Мифаго» Р. Холдстока (*Mythago Wood*, 1984), так как этот лес, населенный фольклорно-мифологическими персоналиями, является частью изначального леса, когда-то покрывавшего всю территорию Англии. В нем, как и на зачарованных островах в кельтской мифологии, время течет с иной скоростью, а пространство может расширяться практически до бесконечности, ведь небольшой на первый взгляд лес становится местом перехода в другой мир. Лес Мифаго в романе Р. Холдстока – это многомерное пространство и время, в нем независимо друг от друга обитают как охотники неолита, так и кельты, норманны, саксы, прибывшие с континента рыцари, а также Урскумуг – герой древних мифов, представляющий собой архетип, от которого и произошли все остальные образы.

«Лес Мифаго», безусловно, оказал огромное влияние на развитие фэнтези в последующие десятилетия, однако, если сравнивать принципы воплощения хронотопа в указанных романах, мы увидим, что британская писательница, хоть и играет с читателем более половины повествования, в итоге все же дает логичное научное объяснение происходящим событиям. Баннус, от которого зависит организация пространства и времени, да и сам разыгрываемый сюжет, является тем, что земляне назвали бы киборгом (Джонс, 2016, с. 385).

Назначение Баннуса, сконструированного четыре тысячи лет назад, – испытывать кандидатов в правители вселенной, помещая их в тэта-пространство и разыгрывая сценарии, основанные на конкретных жизненных ситуациях. Однако сюжеты, участником которых становится главная героиня, разыгрываются непоследовательно, что вводит ее в смятение, потому что Энн, периодически посещая лес, попадает в разные временные потоки и видит другого важного героя – Чела (*Hume*), созданного из ее крови, – то маленьким мальчиком, то подростком, то юношей, а из его поведения становится понятно, что некоторые события, которые уже произошли с ним, с Энн еще не случились. Более того, ближе к финалу граница между чудесным лесом и городом, где живет Энн, истончается и размывается – из леса приходят люди в средневековых доспехах, чтобы ограбить продуктовые магазины. Позднее это событие объясняется тем, что в замке, находящемся в тэта-пространстве, закончились припасы.

Усложняя не только хронотоп, но и организацию сюжета, Д.У. Джонс вводит вторую сюжетную линию о правителях, которые пытались преодолеть кризис, возникший из-за действий Баннуса во вселенной, состоящей из неисчислимого множества населенных планет. Один за другим пять властителей отправились на Землю, но все они оказались в паратипическом поле Баннуса, из-за чего вынуждены играть по его правилам и по его сценарию, не отдавая себе в этом отчета, причем сам сценарий имеет множество отсылок к артуровскому циклу сказаний.

Являясь участником разворачивающихся в зачарованном лесу событий, Энн не единожды начинает сомневаться в истинности происходящего, однако Мордион, который встретился ей в лесу и помог создать Чела, убеждает, что тэта-пространство обладает истинным бытием, даже если никто точно не знает, что оно из себя представляет (Джонс, 2016, с. 114). Когда замысел Баннуса становится понятен, а принципы его игры проясняются, персонажи и читатели осознают, что даже то, что казалось реальным, например город, где живет Энн, является лишь частью сценария и включен в тэта-пространство. Более того, сама Энн — вовсе не девочка-подросток, которой она казалась добрую половину сюжета, а девушка по имени Вайеррэн, прибывшая на Землю с Властителем Первым и Властительницей Второй.

Таким образом в романе Д.У. Джонс «Зачарованный лес» при его кажущейся простоте и сказочности можно выявить три уровня пространства-времени.

1. Вселенная, которая состоит из множества планет и управляется Властителями. В этой сюжетной линии Мордион и Вайеррэн являются одновременно и слугами правителей, и носителями их генов. Именно этот мир истинный, и ради избрания новых Властителей Баннус и затевает свою игру.

2. Мир, в котором разворачиваются события в начале романа, построен на сказочно-мифологической оппозиции Лес — Город, где Город кажется реальным и обыденным пространством, а Лес — нереальным и зачарованным. В этой линии центральные персонажи — девочка Энн, старик Мордион и его воспитанник Чел.

3. Мир Леса, построенный в соответствии со сценарием Баннуса, основан на артуровском цикле сказаний. В данной сюжетной линии Вайеррэн — одна из придворных дам при дворе короля Амбитаса, а Мордион — сначала волшебник, а потом — дракон.

Такое усложнение вторичного мира, где реальность и ирреальность переплетаются так тесно, что разграничить их практически невозможно, нехарактерно для творчества Д.У. Джонс. Несмотря на это роман соответствует постмодернистскому принципу неопределенности, в подобном подходе к организации хронотопа мы можем увидеть влияние Нила Геймана, с которым писательница была дружна и которому посвятила роман.

Не менее интересным и репрезентативным с точки зрения воплощения игровых принципов фэнтези видится сюжет, связанный со сценариями Баннуса, разыгрываемыми в произвольном порядке и связанными с артуровским циклом.

Процесс игры, вокруг которого строится сюжет, был запущен неким Харрисоуном, зрителем Баннуса, пожелавшим поучаствовать в ролевой игре, где были бы хоббиты и святой Грааль. Как мы уже говорили, повествование «Зачарованного леса» является усложненным, нелинейным и игровым, а потому вкрапления образов из артуровского цикла сказаний не всегда очевидны, зачастую хаотичны, несмотря на то что уже в начале романа упоминается таинственный король, который болен неизлечимой раной (Джонс, 2016, с. 71), сэр Борс, что много молится, честный и суровый сэр Бедивер, сэр Харрисоун, которого все искренне ненавидят.

Очевидно, что Борс и Бедивер отсылают читателя к образам рыцарей Круглого стола, как и неизлечимо больной король, под которым подразумевается легендарный король-рыбак Амфортас, имя и личность которого писательница проясняет позднее, – Амбитас (*Ambitas*), и является Властителем Вторым, одним из пяти правителей, против которых ведет свою игру Баннус. Однако среди образов, отсылающих к артуриане, оказывается и Харрисоун, имя которого не претерпевает никаких изменений, как не достается ему и никакая значимая роль в игре – он остается самим собой, пусть и перенесенным в декорации легендарной средневековой Британии.

Центральные персонажи, в свою очередь, играют вполне узнаваемые роли: Властитель Второй – Амбитас/Амфортас; Властительница Третья – Моргана ла Трей (в артуровской традиции *Morgan Le Fay*); Властитель Четвертый – Зеленый рыцарь; Чел, сотворенный, подобно гомункулу, из крови Мордиона и Энн, не кто иной, как волшебник Мерлин, хотя в одном из эпизодов в лесу он играет роль короля Артура, так как извлекает из камня меч Экскалибур. Позднее в роли Артура выступает Артегал, которого Энн/Вайеррэн, обнаруживая в себе способность мысленно общаться с будущими правителями, называет Королем.

Важным представляется то, что протагонисты (Энн, Мордион и Чел) одновременно играют несколько ролей, но далеко не всегда осознают эти личины как роли. Например, Энн, девочка-подросток, оказавшаяся в Зачарованном лесу, на самом деле является взрослой девушкой Вайеррэн, служащей Властителям против своей воли. При дворе короля Амбитаса она становится придворной дамой и, если данное амплуа осознает, как роль, то ипостась Энн для нее ролью не является.

Мордион, который так же служит Властителям, в сознании Энн/Вайеррэн назван Рабом, что указывает на то, что он является игрушкой Властителей, тщательно возвращенной и воспитанной для того, чтобы

подчиняться и выполнять их жестокие приказы, но именно Мордион, получив свободу в сценарии Баннуса, играет роль создателя и наставника для Чела, а в финале, превратившись в дракона, бросает вызов Властителю Первому и побеждает его.

Наиболее сложным представляется образ Чела. Вначале он, созданный искусственно, напоминает несмышленого ребенка, но позднее примеряет на себя роль короля Артура, извлекая меч из камня, а в главах, посвященных истории Вайерррен, обозначается Узником. В финале романа он назван не только Мерлином (что вполне увязывается с ролью Узника, потому что и Мерлин был заточен в пещере), но также дядей Волком и Мартеллианом, что выводит нас за рамки аллюзий на артуриану.

В соответствии с сюжетом Мартеллиан – не кто иной, как древний правитель, который некогда ввел принципы евгеники и так называемые программы воспитания, первая из которых, как отмечает Д.У. Джонс в примечаниях, имела место, когда он бродил по Северной Европе и называл себя Волком. Под этой личиной его позже спутали с богом Вотаном. Как Волк, он вывел целую расу героев, наиболее известный из которых – Зигфрид (Джонс, 2016, с. 454). Вторая программа воспитания Мартеллиана привела к рождению легендарного короля Артура, род которого восходил к нему, как и род Фителы к Беовульф. В сознании Вайеррэн Фитела – это Мальчик, в первой половине романа играющий роль Мартина, младшего брата Энн, и ставший четвертым властителем. Последний же из пяти будущих правителей, отобранных Баннусом, – Артегал, которого Вайеррэн называет в своем сознании Королем.

Заключение

Итак, в романе Д.У. Джонс «Зачарованный лес» мы видим не только усложненную организацию пространства и времени, но и несколько уровней ассоциаций и аллюзий, так как будущие правители обозначены условными именами: Король, Раб, Узник, Мальчик. Все они участвуют в игре Баннуса по сценарию артуровского цикла сказаний. Но, помимо игровых ролей, наиболее очевидными из которых являются Мерлин/Узник, Артур/Король, почти каждый из героев заявлен и в других ролях, не осознаваемых таковыми.

Список литературы

- Винтерле И.Д.* Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского. Нижний Новгород, 2013. 22 с.
- Джонс Д.У.* Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. 544 с.

Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. 2007. № 3. С. 231–237.

Наумчик О.С. Миромоделирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези: монография. Нижний Новгород: Изд-во ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2020. 322 с.

Чернышева Т.А. Природа фантастики. Иркутск: Изд-во Иркут. ун-та, 1984. 331 с.

Irwin W.R. The Game of the Impossible a Rhetoric of Fantasy. Urbana – Chicago – London: University of Illinois Press, 1976. 215 p.

Сведения об авторе:

Наумчик Ольга Сергеевна, доктор филологических наук, профессор кафедры зарубежной литературы, Институт филологии и журналистики, Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского, Российская Федерация, 603022, Нижний Новгород, пр. Гагарина, д. 23. ORCID: 0009-0009-3121-9420. E-mail: naumchik@ff.unn.ru