

«FAERIE» – ІСТОРІЇ ПРО ПОДОРОЖ ЗА МЕЖУ (на матеріалі британської літератури)

У статті йдеться про специфіку історій, створених у чарівному модусі Faërie. Окреслюється місце цього типу історій серед розмаїття «магічних історій» через функціонування у текстах особливого типу магії – магії чарівних істот, яка є невід’ємною частиною їхньої природи. Надається аналіз загальної структури такої історії, яка базується на «мономіфі» Дж. Кемпбелла та моделюється через однойменний «магічний код», який складається з хронотопу, системи персонажів, сюжетної матриці, наративної стратегії, типу задіяної магії та проблематики твору. Особлива увага приділяється специфіці функціонування магічних образів, їхньої взаємодії з іншими персонажами та основному сюжетогенеруючому засобу – мотиву квесту, як «обряду переходу» або «ритуалу ініціації», через який і відбувається «подорож за межу». Підкреслюється важливість та пояснюється популярність цього типу «магічних історій» у сучасній культурній ситуації як певного засобу подолання травматичного тиску десакаралізованої реальності.

Ключові слова: Faërie; магія; магічна історія; модус магічного; магічний код; фентезі; мономіф.

Серед надзвичайного розмаїття «магічних історій», тобто таких наративів, у яких ідеться про події, керування якими передбачає застосування магії або її імітацію, особливою магічністю вирізняється той тип історій, про який розмірковує Джон Роналд Руел Толкін у своєму славнозвісному есе «Про чарівні історії». Генетично такі історії постають від чарівної казки, а зараз цей тип історій найбільш поширений у літературі фентезі, яку, в певному сенсі, можна розглядати як еволюційну ланку чарівної казки для дорослих, що іноді виростає до розмірів великих романів і цілих епопей. Якщо ж звернутися до антропологічних та міфологічних досліджень, то стає очевидним, що архетипною матрицею цього типу історій є «міф ініціації», або «мономіф», як його визначає Джозеф Кемпбелл [7], що коріниться в «обрядках переходу» (за Арнольдом ван Геннепом [1]) і має на меті забезпечити перехід героя в нову якість – соціальну або духовну. В дослідженні «Герой із тисячею облич» Дж. Кемпбелл так характеризує мономіф: «Герой наважується вирушити зі світу повсякденності в простір дивного і надзвичайного: там він зустрічається з фантастичними силами і здобуває вирішальну перемогу: з цієї таємничої пригоди герой повертається наділеним здатністю нести благо своїм одноплемінникам» [7, с. 28]. Такому міфу, як і обряду, властива тричастинність. Він складається з «відділення індивіда від суспільства (оскільки перехід має відбуватися за межами усталеного світу), пограничного періоду (який триває від декількох днів до декількох років) та повернення, реінкорпорації в новому статусі або в новій підгрупі суспільства» [2, с. 544]. За Дж. Кемп-

беллом, ці стадії визначаються як: *Departure/Відправлення* (або *Separation/Відділення, Роз’єднання*), *Initiation/Ініціація* та *Return/Повернення*. Важливою складовою цього міфу є випробування, які має пройти герой. Тому основні події історії, що базується на такому міфі, відбуваються у другій фазі – Ініціації, яка в А. ван Геннепа отримала назву лімінальної (від латинського *limen* – поріг). Тобто тексти, що створюються через переосмислення цього міфу, можна назвати «лімінальною літературою». Фольклорною трансформацією «мономіфу» виступає чарівна казка (морфологічна структура якої, описана у дослідженні Володимира Проппа «Морфологія чарівної казки» [5], надзвичайно близька до структури мономіфа Дж. Кемпбелла), літературний її варіант можемо визначити як «магічну історію» (розуміючи магію в цьому випадку як парасольковий термін).

Британська дослідниця Марія Ніколаєва зазначає, що «один елемент, який ми відразу визнаємо як характеристику фентезійного хронотопу, є присутність магії або якогось іншого елемента надприродного в інакше реалістичному, упізнаванному світі» [11]. Причому цей світ може бути як «вторинним світом» («secondary world»), так і первинним, тобто нашим. Щодо того, чим є магія в літературі фентезі, в «Енциклопедії фентезі» ми знаходимо таке спостереженням: «Хоча уявлення про магію в кожного автора різні, тим не менш існує вартій уваги консенсус серед письменників-фантастів, особливо жанру фентезі: магія, якщо вона присутня, може створювати майже що завгодно, але підкоряється певним правилам відповідно до своєї природи. Взагалі ж ідеї щодо її природи залишаються

невизначеними» [8, с. 615–616]. Далі автори енциклопедії зауважують: «У більш узагальненій сфері фантастики є величезний, заплутаний комплекс ідей, що стосуються магії та магічних практик; зображується багато варіантів магії, декілька з них мають тенденцію з'являтися разом, і всі вони мають схильність зливатися один з одним» [8, с. 616]. Однак, попри таку заплутаність, магія в літературі певним чином відображає магічні уявлення, що існували (і подекуди існують) у культурі. І, незважаючи на мінливість природи магії, в магічних уявленнях і їхньому відображенні в літературі існує певна система та ієрархія.

У вже загаданому есе Дж. Р. Р. Толкін визначає й описує категорію «*Faërie*», вводячи її в літературознавчий обіг. *Faërie* є невід'ємною характеристикою чарівної історії: «Визначення чарівної історії – що вона таке або якою вона повинна бути – не залежить тоді ні від дефініції, ні від будь-яких історичних оповідей про ельфів чи фейрі, але від самої природи *Faërie*: Небезпечного Королівства як такого та самого повітря тієї країни. <...> «Чарівна історія» – це історія, яка торкається або використовує *Faërie*, яким би не був власний задум такої історії: сатира, пригоди, повчання чи фантастика [fantasy]» [14, с. 114]. Отже, ця категорія, за Дж. Р. Р. Толкіном, описує як країну ельфів, продовжуючи давню традицію, що постає ще з кельтських часів, – «кельтська ідея про *faerie*, зачаровану країну» [6], так і корелює з поняттям фантазії та сновидіння. Так само він визначає й однойменну магію, що діє у цій країні: «саме поняття *Faërie* можна точніше за все перекласти як Магія – але це магія особливого настрою та сили, вона знаходиться на найдальшому полюсі від вульгарних винаходів старанного й працюючого вченого чарівника [magician]» [14, с. 114]. Магія *Faërie*, або як ще її визначає Дж. Р. Р. Толкін *Enchantment*/Чари, що створює потужні фантазії, які дозволяють людині вірити у «вторинний світ» первинною вірою, переживати його безпосередньо як реальність [14, с. 142–143], – це магія нелюдського походження (*elvish craft*), вона природно властива чарівним істотам, а людина іноді може досягати її через мистецтво. Така магія досить небезпечна, як може бути небезпечною фантазія (зауважимо, що саме до таких висновків доходять у своїх творах автори раннього – до-Толкінівського – фентезі, наприклад, Джордж Макдональдс, Лорд Дансені, Гоуп Мірліз). Саме така магія, за Дж. Р. Р. Толкіном, найчастіше присутня у «вторинних світах» і саме вона може задовольняти найглибші людські бажання. «Магія *Faërie* не є самоціллю, її цінність у її впливі, і в тому числі – у задоволенні певних первинних людських бажань. Одне з цих бажань – обстежити глибини простору і часу. Інше <...> – вступити в комунікацію з іншими живими істами. Історія, таким чином, може мати справу з задоволенням цих бажань, за допомогою чи без допомоги техніки або магії, і тією мірою, якою вона досягає успіху в цьому, вона отримує якості й присмак чарівної історії» [14, с. 116], – пише Дж. Р. Р. Толкін. Магію ж як таку, на відміну від Чарів ельфів, дослідник визначає як «операції Мага» [14, с. 194], і вона «приводить або претендує на те, щоб призводити, до змін у Первинному Світі»

[14, с. 143]. Таким чином, Магія відрізняється і від Чарів ельфів, і від мистецтва людей: «ще не мистецтво, а технологія; і вона прагне до влади в цьому світі, до підкорення речей і чужої волі» [14, с. 143]. Тобто для Дж. Р. Р. Толкіна магія людей ближча до науки та технології. Цікавим є його негативне ставлення до магії людей – саме люди-чаклуни стають у нього назгулами, підкорившись магії персів, тоді як ельфи, носії *Faërie*, здатні встояти перед спокусою магічної влади навіть Персня Всеволода. Таке своєрідне протистояння двох модусів магічного відзначає й автор «Історичного словника фантастичної літератури»: «різні магічні системи часто розглядаються як такі, що перебувають у конфлікті, і основою таких конфліктів іноді є фундаментальна відмінність між ритуальною й академізованою магією, з одного боку, та "дику магією", з іншого» [12, с. 264]. Такою «дику магією» в певному сенсі є магія *Faërie*.

Отже, на нашу думку, в літературі існує досить чітке розмежування на магію людей та *Faërie* – магію чарівних істот, якій вони *не навчаються*, а просто нею володіють від народження/виникнення, бо вона є невід'ємною частиною їхньої природи. Ця магія часто виступає характеристикою «вторинних світів», переважно вона присутня в літературі фентезі, а раніше – в літературі епохи Романтизму з її культом потойбічного і надприродних істот (включаючи ельфів і фейрі), лицарських романах та чарівних казках, і, на нашу думку, є «зниженим» варіантом всемогутності богів давніх міфологій. Це найбільш незрозумілий людині, а тому найбільш могутній тип магії – саме за допомогою такої магії в літературному творі може відбуватися все, що завгодно. Ця магія може нехтувати законами фізичного світу та здорового глузду, оживляти мертвих без особливих наслідків, пересувати гори, призупиняти плин часу, створювати потужні ілюзії і, врешті-решт, знімати недовіру щодо реальності «вторинних світів». Магію людей ми визначаємо як *Magic* (за Дж. Р. Р. Толкіном і внаслідок історичного використання цього терміна для опису людських магічних практик). Саме у цій царині магічного в літературі проникають реалії з життя – ми маємо описи тієї магії, яка існувала, в яку вірили в той чи інший період історії. Цій магії навчаються в школах (навіть у фентезі-світах – «Гаррі Поттер» Джоан Роулінг) та за книжками (майже будь-який твір епохи Ренесансу про магів, серед яких «Буря» і «Доктор Фауст», а з найновітніших творів – роман-фентезі Сьюзан Кларк «Джонатан Стрендж та Містер Норрелл», у якому респектабельна книжна англійська магія протиставляється *Faërie* ельфів, і це є основним конфліктом твору). Існує також і третя царина магічного – *Witchcraft*, або *Відьмацтво/Чаклунство*. Це магія людей, переважно жінок, із певними, найчастіше вродженими, магічними здібностями. У певному сенсі вона є проміжною ланкою між двома попередніми типами магії, але також і досить специфічним літературним явищем, як і саме явище *witchcraft*, яке багатьма дослідниками релігії та антропології взагалі розглядається як окремий феномен [10].

Кожен із цих загальних типів літературної магії, або, як ми пропонуємо визначати це явище, модусів

магічного в літературі, породжує свій спосіб розповідання, який реалізується через певний набір поетикальних конвенцій – «магічний код». Базовий «магічний код» має такі головні складові: хронотоп, систему персонажів, основою яких виступають архетипи не-свідомого (з обов'язковою присутністю магічного персонажа – мага, чаклуна, чарівника, відьми, королеви фей, ельфа, феїри тощо, який веде свого підопічного-героя складним шляхом трансформації), сюжетні матриці (своєрідні «ритуали ініціації» та «обряди

переходу» або квести), нарративні стратегії (в першу чергу те, як розповідається про магію), тип задіяної магії, проблематика твору. Визначальна характеристика – присутність магії у хронотопі. Тип магії/модус магічного є однією з ключових характеристик, який варіює базовий «магічний код» і визначає структуру твору та його проблематику. Під впливом уявлень про магію, що існували в той чи інший період, в літературі виникає система магічних модусів і кодів, яку можна зобразити схематично:



Схема 1. Структура «магічних кодів»

У цій статті ми сконцентруємося на історіях, що написані в модусі та з використанням коду Faërie, який є найбільш близьким до базового літературного «магічного коду» і в якому «подорож за межу» є найбільш важливим сюжетогенеруючим елементом. Причому ця межа може бути як фізичною (фізичний перехід у інший світ чи подорож до іншої країни), так і «уявною» – сон, марення, видіння тощо. Британська дослідниця Дімітра Фімі зауважує, що в літературі фентезі спостерігається дві яскраві тенденції – «immersive» (поглинальна/занурювальна) та «intruding» (втручальна). У першій конструється вторинний світ, тобто сам світ, хронотоп твору і є Faërie або Elfland [9]; у другому варіанті спостерігається продовження давньої кельтської традиції [6] – співіснування світів, людського і Faërie, та втручання останнього у світ людей (або, рідше, навпаки). Останнє явище корелює з романтичним «двосвіттям» і є досить поширеним не лише в літературі фентезі (наприклад, у магічному реалізмі також можуть конструюватися подібні хронотопи, а для романтичної традиції це майже норма). Тобто, йдеться про два типи хронотопу – повністю сконструйований авторською уявою повноцінний «вторинний світ» (наприклад, Дорімар Г. Мірліз, Толкінове Середзем'я) та «двосвіття» – сполучення в одному хронотопі двох світів, людського/профанного та чарівного/сакрального (всі історії з «Мабіногіону», Артурівська традиція та середньовічні лицарські романи, твори Лорда Дансені, Дж. Макдональда з «дотолкінівської» доби). Причому останній часто може бути уявним – реальністю сну, марення чи мрії, де дія нормальних темпоральних механізмів призупиняється (так, герой роману Дж. Макдональда Анодос відсутній у нашій реальності лише двадцять один день, але у Fairy Land він перебуває двадцять один рік; у Країні Ельфів Лорда Дансені взагалі не існує плину часу – там завжди прекрасний сяючий ранок).

Магія, що функціонує в цих творах і виступає природною властивістю надприродних або близьких до них істот, як напівкровка Мерлін, народжений смертною жінкою від демона-інкуба [3, с. 150]), носить амбівалентний характер. Наприклад, про Мерліна (якого взагалі можна називати кодифікатором цього коду для англомовної літератури) французький історик Жак Ле Гофф зазначає: «Такий сумнівний образ батька надає йому не тільки надприродної могутності, але й рис, які говорять про диявольське походження. Він – воістину тип персонажа між Добром і Злом, між Богом і Сатаною» [3, с. 150]. Тому основний конфлікт часто (але не завжди) зводиться до протистояння жіночого і чоловічого начал, носіями яких виступають жіночий і чоловічий магічні персонажі (Оберон і Титанія, Мерлін і Моргана, Король Країни Ельфів та його донька Ліразель тощо). Для суто британської ситуації можна вивести це протистояння з давньої кельтської традиції, де було досить поширене уявлення про «магію жінок», що мала якщо не згубну, то досить небезпечну й незрозумілу природу (для чоловіків, із позиції яких розповідаються майже всі давні історії) [4]. «Підопічний» мага або той, на кого спрямований магічний вплив, часто стає жертвою в цьому протиборстві (ткач Нік Навій у «Сні літньої ночі», Артур, який в остаточному підсумку став жертвою підступів Моргани, і Мерлін був безсилий, або Алверік із «Доньки короля Країни Ельфів»). Антагоніст не обов'язково є негативним персонажем, так само як протагоніст – не обов'язково позитивний, через виразну амбівалентність усієї системи, що надає найкращим взірцям цього модусу надзвичайно інтенсивного психо-емоційного забарвлення. Немагічний жіночий персонаж може відігравати або роль «винагороди» за успішно пройдені випробування, або фатальну роль, як Гвіневера в історіях про Артура.

Як діє магія, не розповідається – це сама собою зрозуміла здатність магічних персонажів. Тут майже

не йдеться про магичні книги, які є надзвичайно важливим і майже обов'язковим мотивом в історіях типу Magic, і досить мало згадок іншого «інтелектуального» магичного інвентарю, але є сакральні (такі, що постають з давньої обрядовості, наприклад, котел) і природні об'єкти, які використовуються як магичні (наприклад, квіти чи дерева). Досить часто функцію магичних артефактів виконує зброя. Магічне зачарування постає з поетичних образів і метафор, певної формульності описів (наприклад, «найгарніша діва у королівстві», «наймогутніший воїн» тощо) та через широке використання прикметників, які, на думку Дж. Р. Р. Толкіна, є найбільш потужним мовним засобом для створення ефекту літературного зачарування: «у всій Фаєрії не знайдеться чарів та заклинань більш потужних!» [14, с. 122].

Магічний образ(и) виступає справжнім рушієм подій у будь-якій «магічній історії», але в історіях моду-

су Фаєрії саме магичні образи, причому як чоловічі, так і жіночі, спонукають Героя до його героїчних або навпаки – безчесних діянь (наприклад, такі пари персонажів як Мерлін – Артур / Моргана – Мордред тощо), або ж за допомогою свого мистецтва забезпечують певні умови для трансформації інших персонажів і власного морального перетворення (це може відбуватися як у напрямку покращення моральних якостей, так і в бік їхнього погіршення, залежно від моральної позиції, обраної магом чи чаклункою). Тим не менш, протагоністом історій Фаєрії і центром системи персонажів, як показано у Схемі 2, зазвичай буде персонаж або група персонажів, яким допомагає маг/чарівник, тобто його «підопічний», як, наприклад, Артур, гобіти чи Гаррі Поттер та його друзі, глибинною основою яких виступає архетип Героя. Останній, за К. Г. Юнгом, є репрезентацією Его, а за Дж. Кемпбеллом – головним героєм мономіфу.

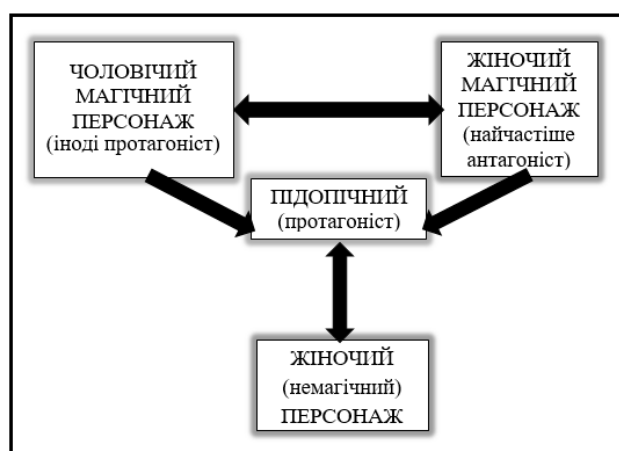


Схема 2. Структура взаємовідносин основних персонажів в історіях типу Фаєрії

Чарівник неначе проводить цих персонажів через певний «обряд переходу» чи «ритуал ініціації», які завжди вимагають виходу за знані кордони (фізичні чи уявні), перетин межі повсякденного у надзвичайне (іноді навіть у несвідоме), подорож через небезпечне. Іноді й сам чарівник проходить його разом або паралельно зі своїми підопічними, як у випадку з Гендальфом Сірим/Білим, результатом чого стають насамперед його певні внутрішні, а іноді також і зовнішні зміни.

Власне, можна провести певне розмежування у способах і меті проходження випробувань. Так, «обряд переходу» частіше відбувається у випадку зміни соціального статусу, а «обряд ініціації» – для переходу на новий «духовний» щабель. У літературознавстві більш поширеним щодо опису цих явищ є поняття «квесту» (англ. «quest» – дослівно «пошуки»), який, як зазначають автори «Енциклопедії фентезі», поділяється на два підтипи:

а) зовнішній: «Існує зовнішній квест, у який донедавна вирушали майже виключно чоловіки. Тут протагоніст історії йде на пошуки <...> чогось важливого для власного виживання або виживання країни / землі, за яку він є або буде відповідальний, він подорожує за межі земель, які ми знаємо, в те місце, де його буде випробувано і визнано, чи він гідний отримати винагороду. Він досягає своєї мети, повертається

додому з потрібним об'єктом, або партнером, або знанням» [8, с. 796];

б) внутрішній: «Існує також внутрішній квест, у якому жіночі персонажі можуть брати участь на більш рівноправних засадах. Тут протагоніст, чиєю метою (у широкому сенсі) є самопізнання, вирушає у внутрішній пошук, проходить через ритуал переходу (автори енциклопедії використовують власне термін А. ван Геннепа – «rite of passage». – О. Ф.) і повертається у світ як цілісна особистість, як маг, або шаман, або...» [8, с. 796].

Перший варіант, як зазначається в енциклопедії, є сюжетною основою багатьох сучасних творів жанру фентезі, тоді як приклади внутрішнього квесту знаходять у літературі від «Божественної комедії» Данте до «Аліси в країні чудес» [8, с. 796]. Часто обидва обряди чи обидва типи квесту поєднуються. Це відбувається, наприклад, в історіях про отримання королівської влади – Арагорн не тільки перетворюється з аутсайдера на короля, але й отримує сакральну владу, не в останню чергу через одруження з ельфійською принцесою (образ, який очевидно структурується через архетип Кори/Діви, або Аніми). Цей обряд/ритуал чи квест виступає обов'язковою глибинною композиційною структурою таких творів – усі інші події ніби нарощуються на «скелет» обряду/ритуалу, до якого входить ряд обов'язкових подій: зустріч підопічного з

магом/чаклуном/чарівником, проходження через ряд випробувань та спокус, результатом чого є символічна (наприклад, втрата останньої надії) або навіть реальна смерть, яка веде до внутрішнього перетворення й відродження та отримання винагороди (часто це жінка) або зміни статусу. Причому, якщо зміна статусу стосується і магічного персонажа, то він також не запобігає смерті. Яскравий приклад – Гендальф Сірий/Білий, який фізично гине у поєдинку із Балрогом, але відроджується в новому магічному статусі.

Дуже часто, як, наприклад, в історії про Гаррі Поттера, головні герої проходять через такі випробування декілька разів – обрядові схеми легко віднаходяться в кожному з семи романів про юного чарівника. Або ж ці випробування та перебування в лімінальному стані складають основні сюжетні перипетії тексту, як у «Володарі Перснів». Цей роман взагалі можна розглядати як тотально лімінальний текст, адже для кожного персонажа випробування починаються з перших сторінок і завершуються на останніх. Для Фродо, наприклад, все його життя та пригоди в Середзем'ї до відплиття у Валінор може вважатися лімінальною стадією.

У такому випадку дія розгортається ніби за спіраллю, кожного разу випробування стають все складнішими, і в цій схемі майже обов'язковим є мотив жертви (жертва Фродо і Сема та багатьох інших персонажів у «Володарі Перснів», самопожертва Гаррі Поттера заради життя інших). Таке нагнітання драматичних чи навіть трагічних подій (загибель близьких друзів або родичів: хрещеного батька Гаррі Поттера Сіріуса Блека у п'ятій частині епопеї, Боромира в першій частині трилогії Дж. Р. Р. Толкіна тощо) продовжується, доки не призводить до якоїсь катастрофи. Це може бути як магічний поєдинок (Гаррі Поттер), так і війна («Володар Перснів») із суперником, що значно переважає за силою, але не за моральними якостями. Під час цієї події відбувається внутрішня трансформація підопічного мага/чаклуна та зміна його статусу (дорослішання Гаррі Поттера та його друзів чи гобітів із «Володаря Перснів», одержання королівської влади та дружини Арагорном у третій частині епопеї Дж. Р. Р. Толкіна, возз'єднання Алверіка та Ліразелі в романі Лорда Дансені тощо) або самого мага (Гендальф після загибелі в битві з Балрогом відроджується і стає найвеличнішим магом Середзем'я, а виконавши своє магічне завдання у світі людей, повертається до едемичного Валінору). Дуже часто розв'язання цього конфлікту має ознаки того, що Дж. Р. Р. Толкін визначає як «евкатастрофу», або «благую катастрофу» – «раптовий радісний поворот» [14, с. 153], тобто неочікуване чудесне розв'язання трагічної ситуації, коли останню надію вже, здається, втрачено. Причому у варіанті, коли «подорож за межу» відбувається у світ уяви чи сну, такою «евкатастрофою» може бути пробудження – так герой Дж. Макдональда з роману «Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women» після своєї смерті у чарівному світі й примирення з цією катастрофічною подією прокидається в реальному світі з новим самоусвідомленням.

Щодо проблематики коду Faërie, то це, насамперед, боротьба з так званим «стоншуванням»/«thinning» [8, с. 942] (у термінології В. Проппа –

«порчею») – онтологічним/метафізичним «пошкодженням» або «зіпсуттям» світу чи якихось його характеристик, яке Герой під керівництвом магічного персонажа/персонажів повинен здолати у своєму квесті. Одним із таких пошкоджень є зникнення магії та необхідність її відновлення, як ми можемо бачити в романі Г. Мірліз «Луд Туманний», де свідоме «вигнання» магії перетворює життя на одноманітну ситу рутину заможного, але нудного буржуазного суспільства. Проблематика, пов'язана з квестом Героя, має космогонічні або сотеріологічні характеристики (Дж. Р. Р. Толкін із цього погляду – зразковий автор). У процесі його здійснення Герой віднаходить власну ідентичність, контакти з несвідомим, нумінозним (тут часто Faërie є метафорою несвідомого, сновидного, особливо в романтиків та раних фентезистів, – все, що забуте, витіснене, недозволене, про що мріють; яскравий приклад – роман «Phantastes» Дж. Макдональда). За умови успішного виконання завдань квесту відбувається «відновлення»/«healing» [8, с. 458], яке може полягати в повному або частковому поновленні первинних характеристик світу чи створенні адекватних заміників. Масштаби як «стоншування», так і «відновлення» розрізняються від твору до твору – від епічних, космогонічно-есхатологічних подій у творах Дж. Р. Р. Толкіна до грайливих чарівних пустошів «Сну літньої ночі» В. Шекспіра, через які порушується, а потім відновлюється нормальний стан речей.

Отже, через свій глибинний зв'язок із міфологією, а відтак, архетипним матеріалом і механізмами несвідомого, «магічні історії», особливо такі, що написані в модусі Faërie, відзначаються високим ступенем сугестивності – особливого типу навіювання, що змушує читача повірити «первинною вірою» в неймовірне або пережити стани надзвичайного емоційного захоплення і певного «зачарування» текстом. Привабливість цих історій полягає, як зазначає Крістофер Воглер, у тому, що «такі історії є точними моделями функціонування людської свідомості, правдивими психічними мапами. Вони психологічно дієві та емоційно реалістичні, навіть коли зображують фантастичні, неможливі або нереальні події» [15, с. 4]. З іншого боку, надзвичайна популярність фантастики і, вужче, літератури фентезі є, в певному сенсі, реакцією на десакралізацію світу, адже «саме надзвичайна капіталістична раціоналізація життя надає формам фантастики їхньої витривалості, оскільки саме вони задовольняють тугу за сенсом поза межами буденного світу коммодифікації й споживацтва» [13, с. 251]. Як зазначає Фредерік Джеймсон, фантастична література «пропонує можливість відчутти інші історичні ритми й демонічні або утопічні перетворення реального, яке зараз так непохитно зафіксоване на місці» [цит. за: 13, с. 251], тобто вирушити у «психотерапевтичну» подорож за межу – буденності, власних можливостей, тенет раціонального – в царину чистої фантазії. Історії типу Faërie є найдоступнішим засобом для такої подорожі, яка уможливує хоча б часткове зняття чи призупинення травматичного тиску десакралізованої реальності.

Список використаних джерел

1. Геннеп А. ван. Обряды перехода: Систематическое изучение обрядов / Арнольд ван Геннеп ; [пер. с франц.]. – М. : Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 1999. – 198 с. – (Этнографическая библиотека).
2. Левинтон Г. Инициация и мифы / Георгий Левинтон // Мифы народов мира : энциклопедия в двух томах / [гл. ред. С. А. Токарев]. – М. : Российская энциклопедия, 1994. – Т. 1 [А–К]. – С. 543–544.
3. Ле Гофф Ж. Герои и чудеса Средних веков / Жак ле Гофф ; [пер. с французского Дмитрия Савосина]. – М. : Текст, 2011. – 224 с.
4. Михайлова Т. «Против женщин, кузнецов и друидов...»: вера в женскую магию в традиционной ирландской культуре / Татьяна Михайлова // Мифологема женщины-судьбы у древних кельтов и германцев. – М. : Индрик, 2005. – С. 322–334.
5. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки / Владимир Яковлевич Пропп / [научн. ред., текстологический комментарий И. В. Пешкова]. – М. : Лабиринт, 2001. – 192 с.
6. Breton lay [Электронный ресурс] // Encyclopædia Britannica. – Режим доступа : <https://www.britannica.com/art/Breton-lay>.
7. Campbell J. J. The Hero with a Thousand Faces / Joseph John Campbell. – Princeton : Princeton University Press, 2004. – 403 p.
8. Clute J. The Encyclopedia of Science Fiction / John Clute, Peter Nicholls. – New York : St Martins Press, 1995. – 2869 p.
9. Fimi D. Later Fantasy Fiction: Tolkien's legacy / Dimitra Fimi // A Companion to J. R. R. Tolkien ; [ed. Stuart Lee]. – Chichester : Wiley-Blackwell, 2014. – P. 335–349.
10. Lewis I. M. Witchcraft [Электронный ресурс] / I. M. Lewis, J. B. Russell // Encyclopædia Britannica Deluxe Edition. – Encyclopædia Britannica, 2004. – 3 электрон. диски (CD-ROM) : кольор. ; 12 см. – Систем. вимоги : Pentium ; 32 Mb RAM ; Windows 95, 98, 2000, XP, Vista. – Назва з титул. екрану.
11. Nikolajeva M. Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern [Электронный ресурс] / Maria Nilolajeva. – Режим доступа : <https://ru.scribd.com/document/327797715/Nikolajeva-Fairy-Tale-and-Fantasy>.
12. Stableford B. Historical dictionary of fantasy literature / Brian Stableford. – Lanham : The Scarecrow Press, 2005. – 567 p.
13. The Cambridge Companion to the Twentieth-Century English Novel / [ed. Robert L. Caserio]. – Cambridge : Cambridge University Press, 2009. – 296 p. – (Cambridge Companions to Literature).
14. Tolkien J. R. R. On Fairy-Stories. In The Monsters and the Critics and Other Essays / John Ruel Ronald Tolkien ; [edited by Christopher Tolkien]. – London : George Allen and Unwin, 1983. – P. 109–161.
15. Vogler Ch. The Writers Journey: Mythic Structure for Writers / Christopher Vogler. – Studio City : Michael Wiese Productions, 2007. – 452 p.

А. Г. Філоненко,

Черноморский национальный университет имени Петра Могилы, г. Николаев, Украина

**«FAERIE» – ИСТОРИИ О ПУТЕШЕСТВИИ ЗА ГРАНЬ
(на материале британской литературы)**

В статье идет речь о специфике историй, созданных в волшебном модусе Faërie. Определяется место этого типа историй среди разнообразия «магических историй» через функционирование в текстах особого типа магии – магии волшебных существ, являющейся неотъемлемой частью их природы. Анализируется общая структура такой истории, базирующейся на «мономифе» Дж. Кэмпбелла и моделирующейся через одноименный «магический код», который состоит из хронотопа, системы персонажей, сюжетной матрицы, нарративной стратегии, типа задействованной магии и проблематики произведения. Особое внимание уделяется специфике функционирования магических образов и их взаимодействию с другими персонажами, а также основному сюжетогенерирующему средству – мотиву квеста, как «обряду перехода» или «ритуалу инициации», через который и происходит «путешествие за грань». Подчеркивается важность и объясняется популярность этого типа «магических историй» в современной культурной ситуации как определенного способа преодоления травматичного давления десакрализованной реальности.

Ключевые слова: Faërie; магия; магическая история; модус магического; магический код; фэнтези; мономиф.

O. G. Filonenko,

Petro Mohyla Black Sea National University, Mykolaiv, Ukraine

**«FAERIE» – STORIES ABOUT TRAVEL BEYOND LIMITS
(on the material of british literature)**

Based on the theories of J. Campbell, V. Propp, A. van Gennep, and J. R. R. Tolkien, the article deals with the specifics of stories created in the Faërie mode which is the most common in fantasy literature. The author defines the place of this type of story among the wide variety of 'magical stories'. The main distinctive characteristic influencing all levels of storytelling is a particular type of magic operating in such texts – magic of fairy creatures, inborn and untaught, an integral part of their nature. Further the article provides analysis of the overall structure of a Faërie story, which is based on J. Campbell's 'monomyth', and is modelled through the eponymous 'magic code'. The latter consists of chronotope, system of personages, general storyline, narrative strategies, type of magic involved and problematics of the story. Particular attention is paid to the specifics of the functioning of magical characters and their interaction with other characters of such story though it is stressed that the centre of the system of personages is a Hero whose quest is the most important structural element of a Faërie story. This quest may have two forms: 'rite of passage' (outer quest) and 'ritual of initiation' (inner quest), making this type of 'magical stories' an embodiment of a 'travel beyond limits' (real or imaginary). The conclusion stresses the importance and popularity of this type of 'magic stories' in the contemporary cultural situation as a means to overcome traumatic pressure of desacralization.

Key words: Faërie; magic; magical story; mode of magic; magic code; fantasy; monomyth.