

О.А. Кострова

## Пространственно-временная организация художественного мира в произведениях Дж. К. Роулинг

Пространство и время – основные формы бытия, жизни; человек воспринимает время и пространство как неразрывное единство. В искусстве и литературе все временно-пространственные характеристики также неотделимы друг от друга и всегда эмоционально-ценностно окрашены. В художественных текстах эти категории могут трансформироваться, преломляться и иным образом отличаться от соответствующих категорий реальности. Время и пространство следует рассматривать в их взаимодействии, что соответствует тенденции современной когнитивистики к целостному рассмотрению картины мира в сознании человека; для обозначения их неразрывной связи в художественном тексте М.Бахтиным предложен термин "хронотоп" [1] (Бахтин 1975). Хронотоп определяет художественное единство литературного произведения в его отношении к реальной действительности. Именно хронотоп как особенность созданной автором и обусловленной его мировоззрением и творческим замыслом модели воображаемого мира, в разной степени приближенной к реальному миру, и является основным объектом нашего анализа.

Хронотоп можно охарактеризовать как художественный образ места и времени. Существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе, мы будем называть *хронотопом* (что значит в дословном переводе – "времяпространство"). (...) Приметы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем. Этим пересечением рядов и слиянием примет характеризуется художественный хронотоп" [1: С. 234].

Хронотоп литературного произведения обладает жанровым своеобразием, в частности, хронотоп текстов фантастики отличается от презентации пространства-времени обыденной жизни и хронотопов других жанров. В текстах, принадлежащих к сфере фантастики, категории времени и пространства имеют существенно иной характер, чем в реалистической прозе, поскольку каноны жанра предоставляют писателю-фантасту возможность любых экспериментов с пространственно-временным континуумом. В частности, фантастический хронотоп допускает искривление, растяжение и сжатие пространства, ускорение и замедление времени, мгновенные перемещения персонажа в пространстве и времени, исчезновение, появление и мгновенное переме-

щение иных материальных объектов, а также объекты с невозможными в реальности свойствами.

Фантастический характер сюжета обуславливает такие его пространственно-временные характеристики, которые *ни при каких условиях* не могли бы существовать в реальности – однако при этом представлены они так, словно описываемый мир реально существует. Невозможность соотнесения описываемых событий с эмпирической реальностью и их строгой пространственно-временной локализации вынуждает автора приписывать им физически недостижимые ("тридесятое царство", "стародавние времена"), либо заведомо вымышленные пространственно-временные координаты; при этом разрыв между актуальной нереализуемостью описываемого и его представлением как существующее ("пресуппозиция существования", "пресуппозиция достоверности") преодолевается за счет готовности читателя *хотя бы на время восприятия текста* принять излагаемые события как возможные – хотя бы в некой "условной", "сказочной" действительности (англ. термин – "suspension of disbelief").

Исследуя особенности фантастического хронотопа, О.А. Чигиринская [2] определяет главную жанрообразующую поэтическую черту фантастики как "невозможный" хронотоп, создаваемый тремя основными методами: утопией (невозможное место), ухронией (невозможное время) и ускэвией (невозможная вещь в подчеркнуто реальном хронотопе).

Хронотоп *утопии* (от др.-греч. "utopia" – "место, которого нет") впервые введен в литературный обиход одноименной книгой Т. Мора (1516). Идеализируя нравы и обычаи описываемого им острова, автор одновременно с этим вводит в текст специальные маркеры, указывающие на нереальность событий, напр. в виде топонимов: город Амаурот ("неизвестный"), река Анидр ("безводная"). В дальнейшем авторы этого жанра размещали свои идеализированные миры в недрах Земли, на дне океана или на других планетах.

Ухрония дополняет или замещает "невозможные" пространственные координаты действия временными, относя его в будущее, романтизированное прошлое или альтернативный вариант настоящего. Наконец, ускэвия, подробно воссоздавая современную автору или историческую обстановку, помещает в нее человека, существо или объект, который своей необычностью контрастирует с подчеркнутой реалистичностью хронотопа.

В пределах одного произведения и в пределах творчества одного автора можно наблюдать множество хронотопов и сложные, специфические для данного произведения или автора взаимоотношения между ними. Хронотопы могут включаться друг в друга, сосуществовать,

переплетаться, сменяться, противопоставляться или находиться в более сложных взаимоотношениях.

Хронотопам принадлежит основное сюжетообразующее значение. Они являются организационными центрами основных сюжетных событий романа, в них завязываются и развязываются сюжетные узлы. Хронотоп дает существенную почву для показа-изображения событий. Он служит преимущественной точкой для развертывания "сцен" в романе, в то время как другие "связующие" события, находящиеся вдали от хронотопа, даются в форме сухого осведомления и сообщения.

Определяющей жанрообразующей чертой фэнтези можно считать "образ невозможного прошлого". Художественный образ времени в большинстве произведений – это облагороженное, пропущенное сквозь призму романтического восприятия прошлое Земли с реалиями, которые пришли из средневекового мира воображаемого: колдовством, чудовищами, легендарными народами (эльфы, гномы, тролли) и сверхъестественными сущностями: богами и демонами.

В зависимости от авторской интенции взаимодействие фантастического художественного мира с реальностью организуется по-разному: 1) если автор целиком ориентируется на мифологическую модель, то фантастический мир занимает всё сюжетное пространство, а контраст с реальным миром лишь подразумевается; 2) в рамках сюжета могут сосуществовать фактуальная реальность и мир фантазии, переходящие друг в друга лишь в особых сюжетно значимых локусах, или "порталах"; 3) фантастическая часть сюжета локализуется во внутреннем мире персонажа и реализуется в виде сна или мечты, разрешаясь в итоге пробуждением или возвращением к действительности; 4) волшебный мир существует параллельно реальной действительности или в виде дискретных вкраплений в нее и открывается только "повыщенным".

В романах Роулинг художественное пространство есть двоemiрие (мир волшебников и мир маглов, т.е. всех неволшебников) [3:279], которое воспринимается "не только как универсальная обстановка действия, но и как форма выражения авторской концепции" [4: 190]. Соединение фантастического и реального планов повествования в произведении позволяет не только существенно расширить жанровую палитру романа, но и стать одним из основных способов раскрытия внутреннего мира персонажей.

В произведениях Дж. К. Роулинг активно используется большинство из названных выше методов создания фантастического хронотопа: сюжетная среда представляет собой причудливое сочетание реальности с магическими "вкраплениями" (напр. "платформа 9<sup>3/4</sup>"), где на равных правах сосуществуют реальные и "невозможные"

объекты; а внешний облик и поведение героев находятся в разительном контрасте с современностью. При этом отсутствует четкое пространственно-временное противопоставление реалистичного и волшебного миров, отсутствует подробное описание способов перехода из одного в другой – т.е. основной особенностью хронотопа в книгах о Гарри Поттере как раз и является неразрывное сочетание черт этих двух художественных миров, усиливающее их противопоставление.

Для пространственно-временной структуры сюжета в произведениях Дж. К. Роулинг характерно отсутствие непрерывности – так называемое "авантюрное время", которое М. Бахтин считает неотъемлемой принадлежностью рыцарского романа и единственно возможной средой существования его героя: действие естественным образом распадается на отдельные отрезки-авантюры, каждая из которых представляет отдельное законченное испытание героя, а все они органически вписываются в единую квестовую линию. Подобно герою рыцарского романа, главный герой фэнтези "по самому своему существу может жить только в этом мире чудесных случайностей и в них сохранять свое тождество. И самый "кодекс" его, которым измеряется его тождество, рассчитан именно на этот мир чудесных случайностей" [1: 240].

Созданный писательницей мир пронизывает игровое, авантюрное начало. Сюжет каждой из книг подобен большой игре с определенными ролями участников, с однотипным построением этапов, с главной целью и более конкретными игровыми задачами, со своими правилами, выполнение которых зачастую является менее важным, чем следование своеобразному "рыцарскому" кодексу поведения. Даже поединки главных героев с представителями сил зла больше напоминают игровые состязания, в которых скорее *выигрывают*, нежели *побеждают* в высоком смысле этого слова. Циклическое построение сюжета обеспечивает в потенциале бесконечную возможность его развития: добро никак не может одержать окончательную победу, каждый финал отдельного эпизода и целой книги таит в себе новые опасности и приключения, завязку новых "серий".

В серии книг Роулинг нетрудно заметить одну и ту же хронотопическую формулу или схему. Действие каждой из них укладывается в один учебный год и начинается, как правило, в неволшебном мире маглов (Muggle World), где к волшебникам относятся с недоверием и злобой. Затем на некоторое время Гарри попадает в одну из локаций волшебного мира (Wizards World) – обычно это Diagon Alley, где находятся лавки, торгующие волшебными товарами, или дом семейства Уизли; отсюда начинается его путь в школу волшебников – тем самым реализуется *хронотоп дороги*, играющий важную сюжетную роль.

Традиционно дорога используется в литературе как "место встреч", где в одной временной точке могут случайно сойтись действующие лица, обычно разделенные социально и пространственно. У Роулинг это к тому же и точка погружения в волшебный мир, где роль входного портала играет несуществующая платформа  $9\frac{3}{4}$  на вполне реальном лондонском вокзале King's Cross Station, а само путешествие осуществляется при помощи волшебного транспортного средства (Hogwarts Express, летающий автомобиль и т.д.). Именно по пути в Хогвартс Гарри в первой книге знакомится со своими будущими друзьями – Роном и Гермионой, а в дальнейшем – с другими персонажами (напр. Малфоем и Луной), которым суждено сыграть решающую роль в его судьбе.

Однако основным местом действия произведений Роулинг является Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry – школа-пансион для юных волшебников, соединяющая черты традиционной английской public school и таинственного волшебного замка, что позволяет Дж. К. Роулинг объединить хронотоп жанра "школьной повести" с хронотопом "готического" романа. В обоих этих жанрах – хотя и в разной степени – место действия вступает в особые отношения со временем, концентрируя в зримой форме его следы. Особую специфику в этом отношении имеет замок, где историческое прошлое материализовано в старинной обстановке, коллекциях оружия и портретов, своеобразных отношениях обитателей, семейных легендах и преданиях и т.д. Все эти особенности в полной мере использованы в книгах о Гарри Поттере, причем с добавлением особого "волшебного" колорита: лестницы произвольно меняют направление, портреты оживают, по коридорам бродят многочисленные призраки.

Различные помещения замка Хогвартс имеют свои сюжетные функции. The Great Hall – место ежедневного сбора всех учителей и учеников, именно сюда совы приносят корреспонденцию, сюда попадают и распределяются по колледжам первокурсники, здесь директор делает объявления и представляет ученикам учителей, здесь проходят праздники, торжества и экзамены. Кроме этого, у каждого колледжа есть своя гостиная или комната отдыха (Common Room), имеющая особое сюжетно-композиционное значение: сюда не могут проникнуть "враги", поэтому именно здесь назначаются встречи, завязываются интриги, происходят важные диалоги.

Особую сюжетную роль в романах Роулинг играет Запретный Лес (The Forbidden Forest): события, происходящие в лесу – или другом локусе, функционально его замещающем, напр. подземелье – в жанре фэнтези генетически связаны с архаическим обрядом инициации и призваны обеспечить переход персонажа в другую реальность. Лес в произве-

дениях о Гарри Поттере сохранил традиционные сказочные функции, а именно: функцию преграды, входа в иной мир, место обитания фантастических существ, место испытания героев, их столкновений с темными и враждебными силами. Чаще всего именно в запретном лесу происходит конфронтация Гарри с антагонистом и его помощниками, которая является кульминацией романа и по времени соответствует концу учебного года и итоговым экзаменам. Завершается каждая книга серии, как правило, беседой Гарри с Дамблдором, в которой последний разъясняет Гарри скрытый смысл успешно пройденного им испытания, и сценой триумфа героев.

Выводы:

1. В произведениях фантастического жанра функционирует особый тип хронотопа с изменением ряда характерных свойств пространства (включая неразрывность) и времени (включая однонаправленность).
2. Наличие локальных указателей (напр. топонимов) сближает мир фэнтези с реальностью; в то же время имена локусов часто выступают как знаки ирреальности.

#### ***Библиографический список***

1. *Бахтин, М.М.* Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике [Текст] / М.М. Бахтин // Вопросы литературы и эстетики. – М.: Худож. лит., 1975. – С. 234-407.
2. *Чигиринская, О.А.* Фантастика: выбор жанра, выбор хронотопа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.rusf.ru/star/doklad/2008/chigr.htm](http://www.rusf.ru/star/doklad/2008/chigr.htm).
3. *Райкова, И.Н.* Книги о Гарри Поттере: фольклорные реминисценции [Текст] / И.Н. Райкова // Фольклор и художественная культура. - М., 2004. – С. 271-281.
4. *Иванова, Н.Д.* Культурологические аспекты изучения пейзажа в художественном тексте [Текст] / Н.Д. Иванова // Язык и культура: Тезисы докладов третьей международной конференции. – Киев: Украинский институт международных отношений, 1994.