

На правах рукописи



БАТУРИН Даниил Антонович

**ВИРТУАЛЬНО-НЕОМИФОЛОГИЧЕСКАЯ
СУЩНОСТЬ ФЭНТЕЗИ**

**Специальность: 09.00.01 – онтология и теория познания
(философские науки)**

**АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук**

Тюмень

2015

Работа выполнена в ФГБОУ ВПО «Тюменская государственная академия культуры, искусств и социальных технологий».


- Научный руководитель:** доктор философских наук, профессор
Захарова Людмила Николаевна
- Официальные
оппоненты:** доктор философских наук, профессор, ФГКОУ
ДПО «Тюменский институт повышения
квалификации сотрудников Министерства
внутренних дел Российской Федерации»,
профессор кафедры философии, иностранных
языков и гуманитарной подготовки
сотрудников органов внутренних дел
Блажевич Николай Викторович
кандидат философских наук, доцент, ФГАОУ
ВПО «Национальный исследовательский
Томский политехнический университет»,
доцент кафедры культурологии и социальной
коммуникации
Галанина Екатерина Владимировна
- Ведущая организация:** ФГБОУ ВПО «Челябинская государственная
академия культуры и искусств»

Защита состоится 24 апреля 2015 г. в 10-00 на заседании диссертационного совета Д 212.274.02 по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук, созданного на базе ФГБОУ ВПО «Тюменский государственный университет» (625003, Тюмень, ул. Республики, 9, ауд. 211).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГБОУ ВПО «Тюменский государственный университет»: <http://d21227402.utmn.ru>

Автореферат разослан «18» февраля 2015г.

Ученый секретарь диссертационного
совета, кандидат философских наук,
доцент



А. И. Павловский

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. XX век стал веком рождения новой культуры, стремительно развились новое мировоззрение и философия, соответствующие духу New Age¹. Возникла необходимость в отображении настроений, мотиваций современного социума, и фэнтези, откликнувшаяся на новейшие потребности общества, неизбежно отразила дух современности. Для миллионов людей книги фэнтези стали своеобразным уходом во внутренний мир человека. Это привело к формированию множества фэнтезийных миров, обладающих постмодернистской логикой абсурда. Фэнтези возродила интерес общества к архаическому мифу, сформировала специфическую неомифологическую реальность, основанную на новой аксиологии, философии и идеологии, и выразила инновационные потребности в творчестве. Появились фэнтезийно-мифологические миры, формирующие новые формы религиозной, эстетической, этической и научной культуры. Произошел переход от рационального построения действительной реальности, ориентированной на будущее, в иррационально-архаическое прошлое человеческой культуры для достижения определенных изменений в фундаментальных взглядах на сущность реальности. В. И. Вернадский утверждал, что человек силой нематериальной мысли способен влиять на формирование и развитие ноосферы. Так, рожденная силой бессознательного и человеческой мысли, фэнтезийная реальность, может кардинальным образом повлиять на мироустройство, в котором неизбежно появятся новые этические и эстетические ценности. В таком «возможном» мире не найдется места для сострадания и ответственности. Ведь этика фэнтезийного человека, активно распространяющаяся среди молодежи – это этика безразличного к добру и злу человекобога, жонглирующего «мирами как мячиками». Мы можем предположить что,

¹ Нью - Эйдж (англ. New Age, буквально «новая эра»), религии «нового века» — общее название совокупности различных мистических течений и движений, в основном оккультного, эзотерического и синкретического характера. Сам термин Нью - Эйдж ввела теософ Алиса Бейли в начале 20 века

фэнтези формирует мировоззренческий перелом, который деструктивно повлияет на современное общество. Необходимо глубокое и всестороннее философское изучение феномена фэнтези как вида художественной виртуальной реальности, оценка культурного и социального влияния фэнтези на современное общество и анализ всех онтологических, этических и идеологических моделей, которые создаются в фэнтезийных произведениях.

Степень разработанности проблемы. Опираясь на современные научные исследования феномена виртуальности, в частности на материалы VI Всероссийского философского конгресса (2012г.), в работе сделано предположение о виртуальном характере реальности, создаваемой фэнтези. Поэтому изучение значительной части теоретических работ было посвящено изучению этого феномена. Проблемами виртуальной реальности занимались многие классические философы: Зенон, Демокрит, Аристотель, Платон, Ф. Бэкон, Т. Гоббс, Г. Лейбниц, И. Кант, Г. В. Гегель. Они понимали феномен виртуальности как потенциальность, возможное бытие. В неклассической философии проблемами взаимоотношений виртуального и реального занимались: С. Кангер, С. Крипке, Д. Скотт, Я. Хинтика, А. Мередит. Впервые они выразили мысль о существовании различных видов виртуальных реальностей. В современную постнеклассическую эпоху виртуальную реальность изучают У. Брикен, Дж. Ланье, которые пишут о виртуальности как о «сотворенном человеческой деятельностью искусственном феномене. Когда речь заходит о виртуальном, то вспоминают, прежде всего, о компьютерном и Интернет-мире, пока еще недостаточно исследованных. Именно к виртуальной реальности привлечено внимание большинства исследователей. Среди отечественных ученых и философов, занимавшихся феноменом виртуальности, необходимо упомянуть В. С. Соловьева, С. Н. Булгакова, Н. О. Лосского, Н. А. Бердяева, А. С. Хомякова, С. Л. Франка и П. А. Флоренского, которые занимались проблемой соотношения виртуального и идеального.

Можно выделить следующие направления изучения виртуальной реальности в настоящее время.

1. В. С. Бабенко, А. И. Воронов, С. Дацюк., Д. Иваньков, И. Кондратьев изучают виртуальность как компьютерный мир, выделяя термин «искусственная среда», рассматривая виртуальность в связи с интернет-технологиями. Виртуальные реальности, связанные с интернет-пространством, также стали объектом множества социологических и психологических исследований А. Е. Жичкина, Е. П. Белинской, Н. Бэйма, У. Купера, Дж. Сулера, Ш. Теркла.

2. Некоторые авторы стали рассматривать феномен виртуальной реальности с точки зрения эстетики и искусствоведения, как вид специфической технологии для кинематографа и компьютерной анимации (И. Б. Маньковская, Н. Карпитский, А. М. Орлов, О. Н. Астафьева, С. Добротворский, Н. Петрова, А. Н. Прохоров, П. Вайбель, М. Б. Игнатъев, В. Савчук, П. Борсук)

3. Технические свойства виртуальной реальности в философии техники анализируют следующие авторы: М. А. Розов, В. Г. Горохов, В. С. Степин, В. П. Котенко, Д. М. Федяев, Б. И. Кудрин, С. В. Шухардин, И. Я. Конфедератов, И. Гнатюк, Г. Н. Волков, А. А. Зворыкин и др.

4. Виртуальные реальности как новые культурные технологии изучает Р. А. Нуруллин. Следующие социальные аспекты виртуальности выделяют В. К. Падерин и Л. К. Нагматуллина: эскапизм или бегство от реального мира, гедонизм, относительность прошлого и будущего.

5. Психологические аспекты виртуальной реальности исследует Л. П. Тимофеева, а именно потребность человека в виртуальной реальности, стремление человека создавать новые формы жизни ориентированные на виртуальность. Автор выделяет новые понятия: «виртуальные деньги», «виртуальная любовь», «виртуальные инновации», «виртуальные продукты», «виртуальные рынки», «виртуальные книги», «виртуальные страхи». О

виртуальном взгляде на историю пишет О. Д. Агатов. Виртуальность является важным элементом любого исторического знания. Согласно автору, если осуществить виртуальное проигрывание исторических событий, то это позволит нам лучше понять прошлое.

6. Ф. Т. Валишин и К. Х. Хайруллин занимаются онтологической стороной виртуальности. Ученые приходят к выводу, что виртуальная реальность – это специфический тип существования, бытия, который можно охарактеризовать с помощью категории возможного, вероятного, переходного и обменного.

7. В. Д. Эрекаев изучает изначальное состояние действительной вселенной, вводя термин «виртуальной протовселенной». В. В. Афанасьева подходит к изучению виртуальности со стороны синергетики, и связывает феномен виртуальной реальности с категориями неустойчивости, детерминированности, хаоса и мультистабильности. П. С. Богачевский указывает в своем выступлении на круглом столе, посвященном философским проблемам виртуалистики, что в самой ситуации виртуальности непременно утверждается возможность трансформации пространственно-временного измерения, или что «пространства виртуальных реальностей являются реализацией всех возможных типов отношений формы тела и формы пространства, строящихся на принципе неполноты синтеза тела относительно константной реальности»². У автора главным источником возникновения виртуальных реальностей является телесность человека, соединяющая категории формы и смысла.

Конечно, большое количество существующих определений виртуальной реальности и ее трактовок во многом противоречат друг другу,

² Философия в современном мире: диалог мировоззрений: Материалы VI Российского философского конгресса (Нижний Новгород, 27–30 июня 2012 г.). В 3 томах. Т. III. – Н. Новгород: Изд-во Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского, 2012. – С. 265.

но их объединяет общая идея – признание возможности существования других типов реальностей.

Виртуальная реальность есть составное целое совокупной реальности. «Виртуальная картина мира – специфическое отражение единой реальности: она одновременно является отражением виртуальной реальности и, в то же время это процессы активного отражения человеком актуальной реальности»³. Виртуальная реальность – неотъемлемое свойство самой реальности, её структуры или континуума. Необходимо кардинально изменить все наши современные представления о времени, пространстве, категории причинности, субъекте и объекте. Все это возможно при применении «виртуального анализа», основанного на идее о том, что субъект и объект могут в любой момент поменяться местами в особой среде, где применяются виртуальные технологии. Четко сформулировал онтологическую проблему виртуальности С. С. Хоружий: «...философии и культурологии еще предстоит раскрыть, сколь тесно и глубоко идеи и представления виртуалистики сплетены с сегодняшними культурными и антропологическими процессами. Несомненно, и явно, что эти процессы отражают нарастающую тенденцию к восприятию реальности человеком – как реальности многомирной, реальности сценарной и вариантной, реальности, где все большее место принадлежит модельной и игровой, подвижной, пластичной и проблематичной стихии. Несомненно, что все эти виды или предикаты реальности весьма близки к чертам реальности виртуальной, если не прямо принадлежат ей»⁴.

Виртуальный мир, создаваемый художественными произведениями, анализировался на основе работ следующих авторов: Т. А. Кирик отмечает, что главное предназначение виртуальной художественной реальности -

³ Саяпин В. О. Концептуализация виртуальной картины мира как относительно самостоятельной модели реальности // Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина. Вопросы современной науки и практики № 1(3), 2006. – С. 129 -135.

⁴ Хоружий, С. С. Род или недород. Заметки к онтологии виртуальности // С. С. Хоружий. Москва : Вопросы философии, 1997. – № 6. – С. 13

«возможность переживания, очищения души – катарсис». М. М. Бахтин описал принципы действия виртуального хронотопа в художественных романах. О. И. Елхова утверждает «сильный творческий потенциал» виртуальных миров, которые должны помочь человеку раскрыть самого себя. В трудах В. М. Розина, О. Ранка, Л. С. Выготского, П. И. Браславского выделены типы художественных виртуальных реальностей, литературные и театральные. Необходимо упомянуть работу М. Волошина «Театр и сновиденье», сопоставившего театральный виртуальный мир со сновидением, а также исследования, посвященные виртуальному содержанию литературных миров Е. И. Анненковой и О. С. Мончаковской. Особое место в нашем исследовании уделяется работе Н. Б. Маньковской «Эстетика постмодернизма», в которой автор выделила основные свойства художественной виртуальной реальности: порождаемость, актуальность, интерактивность.

Большое значение для нашего исследования имеют работы М. Хайдеггера, метод «онтологической герменевтики», которым автор руководствовался, изучая бытийственность художественного творения. М. Хайдеггер пишет, что подлинный процесс творения художественного произведения – это рождение нового творения из самого себя: «вопрос об истоке художественного творения вопрошает о происхождении его сущности. Согласно обычным представлениям, творение происходит из деятельности художника и через посредство ее. Но посредством чего стал и откуда пошел художник, ставши тем, что он есть? Посредством творения, ибо, когда говорят, что мастера узнают по его работе, то это значит: именно работа, дело, творение допускает, чтобы происходил художник как мастер своего искусства»⁵. Главные элементы, рождающие подлинное художественное творение – это аллегория и символ. Для М. Хайдеггера

⁵ Хайдеггер М. Исток художественного творения / М. Хайдеггер. – Москва : Академический проект, 2005г. – С. 81

аллегория и символ задают рамки для характеристики художественного творения, позволяя раскрыть вещьность художественного произведения «нечто вроде пода-остова, в который встраивается и на котором строится иное, то настоящее, ради чего, собственно, все строится»⁶. Творец неразрывно взаимосвязан со своим творением, сущность творения использует творца для того, чтобы буквально родиться из самой себя и сформировать специфическую вещьность, говоря словами нашего научного исследования, превратиться в виртуальную реальность.

Мифологическую сущность фэнтези помогли осмыслить классические труды, посвященные влиянию мифа на человеческое сознание и художественную культуру: А. Ф. Лосева, Ж. Делеза, Ж. Женнетта, Р. Лифтона, Э. Ольсона, Дж. Фрейзера, К. Г. Юнга, М. Элиаде, Дж. Кэмпбэлла, В. Л. Гопмана, П. С. Гуревича, Е. М. Мелетинского, Р. Барта, Р. Кассиэра, Р. Генона. Большое влияние на диссертационную работу оказали также современные исследования функционирования мифа в массовом сознании: Е. В. Галаниной, И. Эйдемиллера, Я. В. Погребной, С. А. Питановой, М. И. Мещеряковой, А. П. Люсого, А. В. Мартыненко, Н. И. Журавлевой, Ф. И. Гиренок, Л. Н. Воеводиной, А. В. Ващенко, Н. В. Большаковой.

Феномен фэнтези долгое время не привлекал к себе научного интереса из-за несерьезного восприятия фэнтези как литературы. Но впоследствии выделились следующие подходы к изучению сущности фэнтези:

1. Авторско-критический подход – первые работы, посвященные анализу фэнтези, носили исключительно критическую направленность и писались самими фантастами: У. Л. Гуин, К. С. Льюис, Р. Желязны, Р. Хайнлайн, М. Муркок, Г. Каттер, Ф. Дж. Фармер, А. Кларк, Д. Симмонс, Т. Гудкайнд, Р.

⁶ Хайдеггер М. Исток художественного творения [Текст] / М. Хайдеггер. – Москва : Академический проект, 2005г. – С. 87

Джордан. Из отечественных писателей о фэнтези писали С. Логинов, А. Сапковский, Н. Перумов, С. Лукьяненко.

2. Филологический подход – выделим К. Н. Мэнлава, который впервые подверг фэнтези тщательному анализу на основе художественных работ К. С. Льюиса, Ч. Кингсли, М. Пика, Дж. Р. Р. Толкиена, Дж. Макдональда. В работе Т. В. Тимошенко есть отдельная глава, посвященная анализу фэнтезийной образности в современной литературе. В работах А. М. Приходько, С. А. Лузиной, К. А. Соболевой, М. А. Штейнман, Н. Г. Медведевой, С. Б. Лихачевой, О. С. Потаповой, Р. И. Кабакова анализируются особенности современной художественной прозы, выделяются ее мифотворческие и утопические корни. Но преимущественно большинство таких исследований носят отчетливый филологический характер.

3. Архетипический подход – это работы К. Килби, Т. Шиппи, Х. Карпентера, Р. Хелмса, П. Кочера, М. Уайта, К. Н. Мэнлава. Отметим еще статьи Р. И. Кабакова, С. А. Лузиной, С. Б. Лихачевой, С. Л. Кошелева, М. А. Штейнман, Е. Н. Ковтун. Согласно исследователям, основной характеристикой фэнтезийного мира является присутствие сверхъестественного компонента в фэнтезийной реальности, благодаря которому фэнтези может обращаться к изначальным архетипам архаического прошлого человечества.

4. Философский подход – в знаменитом эссе «О волшебных сказках» профессор Дж. Р. Р. Толкиен впервые теоретически проанализировал философские и мифологические основания фэнтези. С философских и историко-культурных позиций рассматривал художественную литературу Ю. М. Лотман, писавший о соотношении художественного текста и личности автора. Ю. М. Лотман определил феномен художественных произведений как «вторичную моделирующую систему».

Фантастическая литература, а именно ее поджанр фэнтези, анализировалась, только с одной точки зрения - этнографической, исторической, литературоведческой. Фэнтези как специфическое виртуальное, мифологическое представление о мире не рассматривалась.

В научной реальности вводится ряд литературных произведений, прежде не подвергавшихся философскому анализу (например, произведения Майкла Муркока, Роджера Желязны, Роберта Джордана, Роберта Говарда, Терри Пратчетта, Урсулы Лу Гуин, Ричарда - Скотта Бэйкера, Тома Лойда, Андрэ Нортон, Дэвида Зинделла, Глена Кука, Роберта Сальваторе, Роберта Джордана, Ника Перумова и т.д). оборот нашего философского исследования фэнтезийно-мифологической

Таким образом, философское осмысление феномена фэнтези как виртуальной неомифологической реальности фактически еще не сделано.

Объект исследования – фэнтези как специфическая виртуальная реальность, порожденная художественными произведениями.

Предмет исследования – онтологические качества фэнтезийной реальности.

Цель работы – показать фэнтези как актуализирующуюся виртуально - неомифологическую реальность.

Задачи работы:

- изучить истоки и становление понятия «виртуальная реальность»;
- рассмотреть фэнтези как вид художественной виртуальной реальности;
- исследовать принципы построения, архетипы и законы фэнтези;
- проанализировать неомифологичность фэнтези;
- раскрыть особенности фэнтезийной картины мира;
- показать процесс актуализации идеологии фэнтези.

Гипотеза исследования – фэнтезийные тексты необходимо рассматривать как порожденные измененным состоянием сознания, какое

часто встречается у людей практикующих медитацию, испытывающих экстаз, принимающих психоделики.

Фэнтезийный неомиф – это запечатленное бессознательное, которое раскрывается как «пространство смыслообразов, образующих контекст и структуру жизненного мира человека»⁷. Любое художественное произведение, основывающиеся на антропоцентрической идеологии, в качестве основной модели выбирает мифопорождающие сюжеты, что неизбежно отсылает нас к идеям К. Г. Юнга, писавшего о соотношении сюжетной последовательности мифологического сюжета и выстраивания его по образцу ритуальной схемы. Примером служит мифологический герой, который наделяется качествами символа, сакральными свойствами, попадающего в мифологические ситуации. «Миф следует рассматривать как целостную реальность современной культуры, как выражение впечатления от явленного человеку в своей непосредственной данности мира»⁸.

Фэнтезийный мир приобретает онтологический статус, неизбежно превращаясь в схему и порождая мифологический текст, соединяющий в себе неомифологические концепции функционирования мира и человека, сводимого к абсолютно цельному единому архетипу. Миф служит в фэнтези генетической основой мира, который говорит с читателем языком бессознательного и через архетипы выражает основы неомифологической реальности, создает новое пространство по основным законам мифологической реальности и мифологического мышления. Автор – демиург творчески интерпретирует архетипы бессознательного, подменяя космогонический процесс на творческий. Но в неомифологическом мироздании за пределами виртуального мира лежит не космогонический хаос, а целая реальность, созданная благодаря сознанию автора – демиурга и

⁷ Галанина Е. В. Миф как феномен современной культуры / Е. В. Галанина. – Томск : Вестник Томского государственного университета. 2007. № 305. С. 50-52.

⁸ Раздьяконова (Галанина) Е. В. Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры / Е. В. Раздьяконова // автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата философских наук / Томский государственный университет. Томск, 2009. – С. 20.

сознанию читателя, интерпретирующего этот мир. В такой виртуальной реальности онтологический статус мира, в первую очередь, принадлежит области бессознательного, последовательно воплощающегося в фэнтезийном мире. Таким образом, фэнтезийная реальность – это определенно Род, ведь фэнтезийное мироздание как актуализирующийся род виртуальной реальности объективно существует по отношению к индивиду.

Методы исследования: Герменевтический метод толкования первоисточников «фэнтези» и древней мифологии. Компаративный метод (сравниваются произведения жанра фэнтези и древняя мифология разных народов). Системный метод для анализа объекта исследования как сложного феномена, связанного со многими элементами современной культуры: картиной мира, мировоззрением, ценностными ориентациями, идеалами. Системный метод помог выявить диалог мировоззрений в художественных произведениях и проследить за эволюцией мировоззрений в фэнтези. Функциональный метод (изучается влияние фэнтези на современное общество). Метод деконструкции текста Ж. Дерриды и диалектический метод исследования мифов А. Ф. Лосева способствовали рассмотрению особенностей философии фэнтези, помогли выявить виртуально-неомифологическую сущность фэнтези.

Научная новизна исследования

1. Выделен специфический вид художественной виртуальной реальности – фэнтезийная реальность.
2. Фэнтезийные миры анализируются в контексте развития мифологической реальности.
3. Выявлены новые архетипы как сущностный феномен фэнтезийной картины мира.
4. Показана стихийная диалектичность фэнтези, взаимосвязь фэнтезийной «срединной магии» и архаических обрядов.

5. Разработана классификация фэнтезийных героев на основе аксиологического критерия.

6. Раскрыты пространственно-временные характеристики фэнтезийно-неомифологической реальности.

7. Фэнтези показана как актуализирующаяся реальность.

Положения, выносимые на защиту

1. Виртуальная реальность – это актуализирующийся род. Современные философы (С. С. Хоружий и др.) ставят проблему реальности и существования виртуальности. Формулируется проблема: Род или недоРод виртуальная реальность или: обладает она онтологичностью, реальным бытием? Данная работа показывает фэнтези как становящийся Род, в котором процесс актуализации усиливается путем обращения к бессознательному.

2. Любой миф является виртуальной реальностью: в процессе рождения мифа происходит переход из неопределенного состояния – хаоса в определенное состояние. Автор-творец конструирует «виртуальную реальность» бессознательно по эмоциональному «трансвому типу».

3. Мифологическая реальность, дважды рожденная (в авторе и читателе), обладает не меньшей силой воздействия, чем классические художественные образы. Происходя из «темной силы» бессознательного архетипического содержания, фэнтезийные модели поведения неотразимо ярко запечатлеваются на уровне сознания и подсознания в силу того, что они общезначимы. Так создается особая фэнтезийная картина мира.

4. Фэнтези – это актуализирующиеся вид художественной реальности, синтезирующий в себе множество неомифологических форм и имплицитно содержащий в символической форме религиозно-мистическую идеологию и обряды.

5. Виртуальный фэнтезийный мир существует как особая субъективная психическая реальность, которая существует в измененных состояниях сознания. Автор, пишущий фэнтези, неизбежно впадает в измененное

(трансвое) состояние, сходное медитативному состоянию, практикуемому в буддийских культурах и современных религиозных движениях. Автору уподобляется и читатель в процессе погружения в трансвое состояние при чтении неомифологических текстов фэнтези. В буддийской философской школе йогочара, практикующей ритуал чтения своих философских текстов, есть такие слова: «проникновение в суть книги это медитация». Медитативность чтения фэнтези сродни надконфессиональной философии: Н. Рерих, Е. П. Блаватская, Р. Штайнер и др. (Как отмечали выступавшие на VI Всероссийском философском конгрессе, к изучению виртуальности их в настоящее время подтолкнула необходимость изучения психики и поступков человека, который попадает в экстремальные ситуации).

6. В фэнтези создается наиболее полная этико-мифологическая модель (святой, человекобог, император), которая становится убедительной для читателя благодаря общекультурным архетипам, хранящимся в коллективной памяти (коллективном бессознательном) человека.

7. Существенной чертой фэнтези является своеобразный принцип единства противоположностей, выражаемый в фэнтези специфическими символами: магический меч, башня, дракон и др.

8. В фэнтези реализуется принцип промежуточного, среднего звена, характерного для надконфессиональной религиозной философии и некоторых современных направлений в философии. В фэнтези этот принцип воплощается понятием «красной магии», соединяющим черную и белую магию.

9. Виртуальная реальность последовательно воплощается в индивиде как непсихическая, психическая и эзотерическая реальности. Например, в процессе чтения фэнтезийной книги читатель впитывает в себя сюжет и содержание романа, но не может изменять его, влиять на него интерактивным путем. Психический и последовательный переход на эзотерический этап наступает, когда книга формирует в индивиде

виртуальный психический мир, который влияет на сознание индивида, подобно практикам, используемым в эзотерических культурах, таких как Аум Сенрике или Дхарма Кагью. Это приводит к тому, что в науке принято считать изменённым состоянием сознания. В таком состоянии человек способен совершать неадекватные поступки.

10. Для большинства произведений фэнтези характерны особые законы:

- Отсутствие причинно-следственной зависимости, обусловленности вещей, своего рода индетерминизм.

- Ощущение специфической временной и пространственной протяженности, по философско-буддийскому принципу «ши-ши-уайши». Например, в цикле Владислава Крапивина «В глубине великого кристалла» представлен космогонический мир, состоящий из множества миров переходящих друг в друга или соприкасающихся подобно граням кристалла. Они существуют в так называемом «вертикальном времени». «Временная логика этого вертикального времени – чистая одновременность всего или сосуществование в вечности»⁹.

Теоретическая и практическая значимость исследования заключается в том, что автором работы предлагается методика исследования специфики «фэнтези» как особой виртуальной реальности, формирующей новое культурное пространство. Материалы и выводы работы могут быть использованы в общих и специальных семинарах и лекциях, а так же при изучении практического функционирования той или иной фэнтезийной мифологии.

Апробация работы – основные выводы научного исследования докладывались диссертантом на 4 международных и 3 всероссийских научно-практических конференциях, в т.ч.:

⁹ Бахтин, М. М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике / Бахтин М. М. – Москва : Эстетика словесного творчества, 1976. – С. 234

- Международной конференции «Деятельностное понимание культуры как вида человеческого бытия», Нижневартовск, 23-24 ноября 2012 года.;
- Международной конференции «Картины мира : концептуальный и ценностно-смысловой строй», Екатеринбург, 17-19 декабря 2012 года.;
- Международной конференции «Социум. Культура. Личность. Досуг : социальные практики культурогенеза», Тюмень, 26-27 сентября, 2013 года.;
- Международной конференции «Слово. Предложение. Текст : Анализ языковой культуры», Краснодар, 25 февраля 2014 года.;
- Всероссийской конференции «Гуманитарные проблемы современности», Тюмень, 12 декабря 2009 года.;
- Всероссийской конференции «Молодежь : Гуманитарные стратегии преодоления социальных рисков», Тюмень, 20 апреля 2010 года.;
- Всероссийской научно-практической конференции «Традиционная и техногенная цивилизация : проблемы взаимодействия», Тюмень, 18 ноября 2009 года.;

Структура и содержание работы – работа состоит из введения, в котором обосновывается значимость работы, двух глав, включающих по три параграфа каждая, заключения и списка использованной литературы, состоящего из 348 наименований. Общий объем диссертации – 150 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Первая глава «*Онтология виртуальности*» раскрывает историю развития концепций изучения виртуальной реальности, дает их классификацию. Выделяются психические и непсихические виртуальные реальности. Дается характеристика художественной виртуальной реальности. Вводится определение фэнтези как художественной виртуальной реальности.

Первый параграф *«Виртуальность, ее виды»* рассматривает существующие подходы определения онтологического статуса виртуальности. Самой важной является проблематика взаимоотношения виртуальной и субстанциональной реальности. Виртуальная реальность должна производить элементы действительной реальности, такие как конечность, темпоральность и опасность. С. С. Хоружий считает, что виртуальная реальность находится в непосредственной близости к потенции и определяет виртуальность как некий недород бытия. Н. А. Носов следуя схоластической традиции, считает, что виртуальность обладает качеством актуальности, противопоставляя виртуальность категории константности. Автор подчеркивает собственную идею о непредельном характере иерархии реальностей, абсолютно любые реальности обладают способностью порождать актуальную реальность. Можно предположить, что виртуальная реальность одновременно противопоставляется и сопоставляется реальности субстанциональной. Анализ онтологических особенностей виртуальной реальности показал, что она непосредственно связана с деятельностью сознания человека; возникает благодаря взаимодействию человека с какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к нему. Виртуальная реальность существует, пока действует порождающая реальность. Человек, находящийся в виртуальной реальности, непосредственно в ней участвует, или у него создается полное впечатление участия. И, наконец, в виртуальной реальности свое пространство, время и законы существования. Эти особенности существования, как по отдельности, так и в совокупности выделяются различными авторами, и обозначаются различными авторскими терминами: порождаемость, актуальность, автономность, интерактивность.

Второй параграф *«Художественные виртуальные реальности»* анализирует основные свойства художественных виртуальных реальностей. «Художественная реальность сконструирована, объективирована, существует благодаря деятельности человека, и это творение, при всей его

иллюзорности, фиктивности, обладает определенным соответствием внешнему миру, предполагает вариативность интерпретаций и т.д. События художественной реальности задаются, прежде всего, эстетическими критериями: они условны, удовлетворяют особенностям художественного жанра, художественной концепции автора, требованиями художественной коммуникации и т.п.»¹⁰.

Выделяются следующие художественные реальности: театральные, эзотерические, сновидческие и литературные виртуальности. Похожести театральных и виртуальных реальностей посвящены работы А. Арто. В его трудах можно найти множество параллелей и ассоциаций, проводимых между театром и виртуальностью. Выделяются, и сопоставляются свойства театрального виртуального мира, такие как интерактивность и жесткость, отсутствие повествовательности. Раскрываются элементы виртуальной реальности в художественной реальности – порождаемость, актуальность и автономность. Делается вывод, что именно литературный образ обладает наибольшей созидательной силой, что позволяет предположить самостоятельное существование литературных образов, которые воплощают независимо действующие образы и сущности. Сама литература подталкивает образованного читателя к творческому чтению, заставляет его толковать заложенные художественным произведением символы и подтексты. В этот самый момент благодаря силе созидющего воображения субъекта, т.е. читателя появляется новый мир, в котором интерпретатор уже играет роль самого себя, автора, остальных персонажей одновременно тем самым, порождая персональную виртуальную реальность.

Третий параграф *«Фэнтези как художественная реальность»* выделяет принципиально новый тип литературной виртуальности, а именно фэнтезийно - виртуальную реальность. Подчеркивается «виртуальная

¹⁰ Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология : Дис. ... канд. филос. наук : 09.00.01 : Омск, 2004. – С. 78.

обусловленность» фэнтези, ведь понятие виртуальности раскрывается в науке через парадигму дуализма существования образов, которые не существуют в обычной «квантовой» действительности, но могут существовать на уровне так называемого психического бессознательного восприятия. Так и фэнтези не тождественна нашей действительности, но в виде «виртуального» допустимого мира существует как субъективная психическая модель: «В виртуальной реальности существуют свои законы природы, свои характеристики времени и пространства, несводимые к законам времени и пространства порождающей реальности»¹¹. Автор, пишущий фэнтези, неизбежно впадает в трансовое состояние, сходное медитативному состоянию, практикуемому в восточных буддийских культурах. Настоящий читатель фэнтезийной литературы в процессе прочтения фэнтези, впадая в такое же состояние, уподобляется автору читаемой им книги. В буддийской философской школе йогочара есть такие слова: «проникновение в суть любой книги это медитация». Если фэнтези - это психическая реальность действительного рода, мы неизбежно придем к выводу, что экзистенция фэнтези лежит в плоскости мистической литературы и надконфессиональной философии. Можно предположить, что фэнтези не просто мифологическое, а мифолого-философское проектирование сознания, возникшего при помощи совершенно новых феноменологических, психологических и антропологических методов.

Вторая глава **«Фэнтези как виртуально - неомифологическая реальность»** посвящена проблематике философского наполнения и отличительных черт фэнтези как неомифологии, которая формирует новый тип личности, основывающийся на определенном виртуальном мировоззрении. Ведь для фэнтези характерно создание целостной картины

¹¹ Носов, Н. А. Виртуальная реальность //Новая философская энциклопедия: В 4 т. / Ин-т философии РАН, Нац. общ-научн. фонд; Научно-ред. Совет: предс. В.С. Степин, заместители предс.: А.А. Гусейнов, Г.Ю. Семагин, уч. секр. А.П. Огурцов. – Москва : Мысль, 2000. – Т. 1. – 403 с.

вторичного мира, где важнейший её элемент – человек рассматривается как микрокосм в системе макрокосма.

Первый параграф «*Фэнтезийная картина мира*» рассматривает фэнтези в контексте мифологической виртуальной реальности. Исследуется виртуально - неомифологическая сущность фэнтези, выделяются характерные черты мифологической виртуальной реальности, анализируются процессы взаимодействия между субъектом и мифолого - фэнтезийным бытием. Раскрываются основные свойства фэнтезийного неомифа. Виртуальный фэнтезийный неомиф его творцы наделяют следующими свойствами:

1. Виртуальная реальность, не существующая без субъекта восприятия, позволяет создать множество интерпретаций. В чём мы убеждаемся на примере «Властелина Колец» – книги, экранизации, инсценировки, не говоря уж о читательских восприятиях.

2. В генезисе фэнтези важное место занимает язык. Например, анализируя свои произведения («Хоббит», «Властелин Колец», «Сильмариллион», «Дети Хурина» и др.), Дж. Р. Р. Толкиен, как филолог по образованию, пытался определить, что появляется в самом начале - сюжет или отображение своих пристрастий. «Для меня языки и имена неотделимы от моих произведений. Они были и остаются попыткой создать мир, в котором получили бы право на существование мои лингвистические пристрастия. В начале были языки, легенды появились потом»¹². Джон Тинклер в статье «Древнеанглийский в Ристании», посвященной творчеству Дж. Р. Р. Толкиена, отмечает глубокие познания писателя в истории древнеанглийского языка. «Придумывание языков является основой. Скорее «истории» создавались для того, чтобы дать языкам мир, чем наоборот. Ко мне сначала приходит имя, а следом уже идет история...

¹² Толкиен, Дж.Р.Р. Статьи и письма [Текст] // Дж.Р.Р. Толкиен; - Сильмариллион. СПб.: АСТ-Terra Fantastica, 2003. – С 419.

«Властелин Колец» для меня... во многом - эссе по «лингвистической эстетике», как я иногда говорю тем, кто спрашивает меня: «О чем это все?» ...Никто мне не верит, когда я говорю, что моя большая книга является попыткой создать мир, в котором могла бы показаться реальной форма языка, отвечающая моей персональной эстетике, но так оно и есть»¹³.

3. Дж. Р. Р. Толкиен в своей лекции «Тайный порок», прочитанной в 1931 году в Оксфорде, – сказал: «Вначале создатель творит мифологию по своему вкусу, а после она сама начинает направлять его воображение и берет своего создателя в плен»¹⁴.

4. Онтологическая самостоятельность фэнтезийного неомифа. Герменевтика фэнтезийного неомифа превосходит автора по объему и проникновению в сущность. Так, рассматривая «персональный миф автора», Ж. Женетт отмечает «Всякое произведение есть творение множества разных факторов, а не только одного автора. Истинный создатель прекрасного произведения... положительно никто. Это не значит, что писатель совершенно отсутствует в произведении; но произведение существует как таковое лишь постольку, поскольку оно освобождается от этого присутствия, и автор становится автором лишь тогда, когда перестает быть человеком и становится литературной машиной, инструментом, совершающим операции и трансформации»¹⁵. Этому взгляду придерживается и исследователь «Властелина Колец» профессор И. Уотсон, ссылающийся на следующие слова Толкиена «...порой мне кажется, что не я его создаю, а он «проявляется» через меня, - прежде всего, продукт воображения, а описание этого мира - произведение литературное и, не побоюсь сего слова,

¹³ Толкиен Дж. Р. Р. Письма / Дж. Р. Р. Толкин. – Москва : Эксмо, 2004. – С. 264

¹⁴ Tinkler John. Old English in Rohan / Tolkien and the Critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings. Edited by Neil D. Isaacs & Rose A. Zimbardo. – University of Notre Dame Press. Notre Dame London First Paperback Edition 1969. p. 164 – 169.

¹⁵ Женетт Ж. Границы повествовательности // Женетт Ж. Фигуры: Работы по поэтике. В 2 – х томах. Т. 1 - 2. – Москва : Изд-во им. Сабашниковых. – 1998. – 944 с.

дидактическое. Он появился на свет потому, что так было суждено, и должен жить своей жизнью»¹⁶.

5. Р. Лифтон и Э. Ольсон в своих работах подчеркивают, что психика творца обладает способностью формировать модель, существующую как специфический объект. Такие модели становятся для человека тождественными с объективным миром. И творческая энергия автора, оказывается «способной из вымысла творить реальные миры, существующие где-то в параллельной Вселенной и принимающие людей в момент глобальных космических катастроф»¹⁷.

Таким образом, мир произведений фэнтези обладает огромной силой, выходя за рамки сугубо литературного произведения. Фэнтезийный виртуальный мир создает гипостазированную модель, начинающую жить как суверенная форма в среде поклонников фэнтези, переносящих образцы виртуального мира в свой быт, придумывающих свои собственные продолжения любимого сюжета. В результате фэнтезийный мир начинает существовать и расти независимо от своего творца.

Во втором параграфе *«Человек в фэнтезийной реальности»* выделяются типы героев фэнтези, характерные черты фэнтези как религиозно-философской и неомифологической идеологии. Основной признак фэнтези как неомифа – создание целостной картины вторичного мира, где важнейший её элемент - человек рассматривается, как микрокосм в системе макрокосма. Фэнтези заимствует главные предпосылки мифологической «архаической логики»: логический синкретизм и диффузность соединяются здесь эмоциональной напряженностью сюжета и самого действующего героя. «Герои фэнтези произведений живут мифом и в мифе, руководствуются его законами во взаимодействии друг с другом и со всем природным миром. Только миф подтверждает правильность

¹⁶ Толкиен Дж. Р. Р. Письма / Дж. Р. Р. Толкин. – Москва : Эксмо, 2004. – С. 259

¹⁷ Толкиен Дж. Р. Р. «Мой мир появился вместе со мной» / Дж. Р. Р. Толкин // ЕСЛИ: Журнал фантастики и футурологии. – 1995. – № 11- 12. – С. 46 – 52.

существующего порядка вещей в мире и поступков героев»¹⁸. Но что является антропоцентрическим идеалом фэнтезийного героя? Каковы его сущность, духовно-нравственная структура, экстерьерные качества и т.д. Ведь герой - это главная ось фэнтезийного сюжета, вокруг которого выстраивается вся литературная и философская концепция автора. Используя типологические наименования героя по Джозефу Кэмпбеллу, мы построили классификационный ряд и выделили следующие типы.

«Герой как святой» – фэнтезийный герой, действующий в рамках обычной логики и системы христианских ценностей. Это, в первую очередь, Король Арагорн (Властелин Колец); Гед (Волшебник Земноморья); Дриззт (Темный эльф); Вэлаша (Камень Света). Род Геллоглаус (Чародей поневоле). Каспиан (Хроники Нарнии). «Герой как святой» имеет отчетливое понимание категорий добра и зла, благородство, несвойственное окружающим героя вымышленным персонажам, стремление к самопожертвованию.

Второй тип «герой как бог» – герой буквально «по ту сторону добра и зла». Ему чужды такие человеческие мотивации, как благородство, честь, доблесть, милосердие. Отсутствует сентиментальность, трезвая рассудочность. Он выше человеческого понимания действительности, безразличен ко всему, что его окружает. Говоря «химическими», да и алхимическими символами, «герой как бог» в фэнтези. и ни «щелочь», и ни «кислота», а нейтральный продукт их соединения (соль и вода). Если, например, Орлангур, герой – дракон, в средневековых легендах всегда изображается как вместилище всего зла, то в фэнтези дракон изображается этически отрешенным от мира. Он чужд альтернативы добра и зла, не просто равнодушен к ним, а они для него есть непонятные понятия какого-то другого иномира. Золотоискатель Олмер – смелый молодой человек, поднимающий восстание против Илуватара за свободу Средиземья, достигая

¹⁸ Мелетинский, Е. М. Культурный герой [Текст] / Е. М. Мелетинский // Мифы народов мира: Энциклопедический словарь. В 2 т. – Т. 1. – Москва : Сов. энцикл., 1990. – С. 25-27.

всемогущества, теряет человеческий этос и трансформируется в этически абстрактное божество, которому на короткое время начинают бессознательно поклоняться все живые существа (Кольцо Тьмы).

Третий тип - «герой как император и тиран» – наиболее распространенный в фэнтезийной литературе конца 20 века персонаж, руководствующийся знаменитым иезуитским принципом «цель оправдывает средства». Ради достижения доброй цели, для спасения мира готов пойти на любую жертву и терроризм. Таков Элрик – уничтоживший свой народ ради воскрешения возлюбленной – идеала доброты. Или Эрекозе – вечный воитель, обреченный на бесчеловечную битву ради сохранения светлого мультиверса*. И другой герой принц Корум – использующий демонический глаз и руку, похищающие человеческие души, в битве с темными демонами, повелителями мечей (Все это герои романов Майкла Муркока). Волшебник Фесс в саге Ника Перумова - становится темным мессией для битвы с разрушителем мира (Сага о хранителе мечей). Ричард Рал – искатель истины Терри Гудкайнда, построил тоталитарно - деспотическую империю для противостояния жестокому тирану (Первое Правило Волшебника). Ранд, герой цикла Роберта Джордана – дракон и великий император, владыка времени, убивший свою семью, из-за того, что это убийство было условием его перерождения в героя, способного остановить тьму (Колесо времени).

В третьем параграфе «*Неомифологическая сущность фэнтези*» мы выделяем неомифологические атрибуты в фэнтези, такие как священное пространство, сакральное время, пандемониум и пантеон. Исследуется социальное и культурное значение литературного мифа, выделяется неомифологическая основа фэнтези. Раскрывается фэнтезийно - неомифологическая реальность в контексте диалектических принципов и

* Мультиверс – фэнтезийная вселенная, придуманная популярным писателем фэнтези Майклом Муркоком (прим. автора).

показывается взаимосвязь фэнтезийной «срединной магии» и архаических обрядов.

Моделирование миров наиболее системно воплощаются в фантастической литературе, особенно в фэнтези. В рамках этого жанра создается наиболее полная культурно – мифологическая модель мира, которая становится убедительной, благодаря обращению к культурным мифологемам и архетипам, хранящимся в коллективном бессознательном человечества, и поэтому легко принимаемым. «В мифе на языке символов выражаются религиозные и философские идеи, передается внутреннее состояние человека, в этом подлинное значение мифа»²⁰. Так и неомифологическая сущность фэнтези выражается через специфический фэнтезийный символ. Принцип единства противоположностей, выделенный из архаических мифов, означает, что «белое» и «черное» - суть одной и той же природы. В неомифологии фэнтези этот принцип символизирует магический меч (как в книге фантаста Терри Гудкайнда «Первое Правило волшебника»), где меч объединяет две контрарные силы, убийство и любовь. Поэтому, когда главный Герой Искатель Истины понимает, что сила его меча двойственна, он направляет меч на свою возлюбленную, пронзая клинком сердце девушки. Благодаря такой инициации герой приобретает качества бога - всемогущество. Другой пример: дракон - вместилище всего зла в исторических мифологиях – в фэнтези очень часто, подобно бодхисатве, изображается чуждым понятию добра и зла, не равнодушным к ним, а просто не понимающим добро и зло, буквально находящимся словами Ницше «по ту сторону добра и зла». Могущественный Ао, творец вселенной «Забытые королевства», изображается в фэнтези как созидатель и разрушитель. Неомифологический символ темной башни, тоже противоречив. Башня символизирует цель соединить земное и небесное, т.е. выработать новый тип – образ Человекобога, насыщенного земными желаниями (без деления на

²⁰ Гуревич, П. С. Философия человека / РАН. Ин - т философии. – Москва : ИФРАН, 1999. – С. 88.

добрые и злые) и оснащенного божественными могуществами. Как видим, фэнтези репрезентирует в неомифологических символах мистический идеал личности Новой Эпохи (Нью Эйдж).

В заключении сформулированы основные выводы и результаты, обозначены направления для дальнейшей работы над исследованием.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ДИССЕРТАЦИИ ОТРАЖЕНЫ В СЛЕДУЮЩИХ ПУБЛИКАЦИЯХ АВТОРА:

Публикации в изданиях, включенных в список ВАК:

1. Батурин Д. А. Фэнтезийный идеал героя /Д. А. Батурин //Вестник Тверского Государственного Университета. Серия «Философия». 2012. № 33. С. 166-171 (0,3 п. л.).

2. Батурин Д. А. Неомифологическая сущность фэнтези /Д. А. Батурин //Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2013. № 3 (35). С. 123-126 (0,4 п. л.).

3. Батурин Д. А. Виртуальная реальность фэнтезийного неомифа /Д. А. Батурин //Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2014. № 2 (38). С. 66-69. (0,3 п. л.).

Публикации в других научных изданиях:

4. Батурин Д. А. Религиозное осмысление теории параллельных миров в фантастической литературе и науке /Д. А. Батурин //Гуманитарные проблемы современности : материалы Всероссийской научно – практической конференции /отв. Редактор Н. Р. Насырова. – Тюмень: ТюмГНГУ, 2009 – С. 26-31 (0,4 п.л.)

5. Батурин Д. А. Ролевые игры в современной молодежной субкультуре /Д. А. Батурин //Молодежь : Гуманитарные стратегии преодоления социальных рисков : материалы Всероссийской научно-практической конференции /под ред. В. В. Гаврилюк. – Тюмень: ТюмГНГУ, 2010. – С. 17-20 (0,2 п.л.)

6. Батури́н Д. А. Мифологичность фэ́нтези в современном мире /Д. А. Батури́н //Традиционная и техногенная цивилизация: проблемы взаимодействия : материалы научно-практической конференции. – Тюмень: ТюмГНГУ, 2010. – С. 28-31 (0,2 п.л.)

7. Батури́н Д. А. Антропоцентрический идеал фэ́нтезийного героя /Д. А. Батури́н //Деятельностное понимание культуры как вида человеческого бытия: Материалы IX Международной научной конференции (г. Нижневартовск, 23-24 ноября 2012 года) /Отв. Ред. Е. В. Гутов. – Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. Гуманит. Ун-та, 2013. – С. 46-48 (0,3 п.л.).

8. Батури́н Д. А. Мифологическая картина фэ́нтезийного мира /Д. А. Батури́н // Международная научная конференция «Картины мира: концептуальный и ценностно-смысловой строй» (V-е Лойфмановские чтения, посвященные 85-летию И. Я. Лойфмана) 17-19 декабря 2012 г. – URL : <http://kurs.znate.ru/docs/index-153515.html> (дата обращения 08.02.2015) – Загл. с экрана. (0,2 п.л.)

9. Батури́н Д. А. Ценности христианства и фэ́нтези /Д. А. Батури́н //Социум. Культура. Личность. Досуг : социальные практики культурогенеза : материалы IV Международной научно-практической конференции, 26-27 сентября, 2013 г. – Тюмень : РИЦ ТГАКИиСТ, 2013. – С. 222-225 (0, 3 п.л.).

10. Батури́н Д. А. Фэ́нтезийный неомиф в контексте виртуальности / Д. А. Батури́н // Слово. Предложение. Текст : Анализ языковой культуры : Материалы V Международной научно-практической конференции : сборник научных трудов, 25 февраля 2014 г. – Краснодар : Научно-издательский центр «Априори», 2014. – С. 211-214 (0,3 п.л.).