

УДК 821.111-312.9

О. В. ТИХОМИРОВА

НАРАТИВНИЙ МЕТАЛЕПСИС І МЕТАЖАНР ФЕНТЕЗИ: ПРОБЛЕМИ ТЕОРІЇ

У статті розглядається проблема теоретичного осмислення явища нарративного металепису у метажанрі фентезі. У якості метафікціональної нарративної стратегії металепис використовується як засіб дестабілізації естетичної ілюзії і створює парадоксальні ефекти. Особливості розбудови фентезійних світів зумовлюють необхідність уточнення статусу нарративного металепису і з'ясування його світотворчого потенціалу.

Ключові слова: автентифікація, естетична ілюзія, лімінальність, медіатор, метажанр фентезі, металепис, метапроза, нарративна стратегія, нарративний рівень, парадокс, припущення.

Феномен металепису, що з античних часів заглядався суто як риторичний троп, привернув до себе увагу дослідників у другий половині ХХ століття як такий, що потребує ґрунтовного переосмислення. Найвпливовішою спробою дати нове теоретичне пояснення металепису виявився наратологічний підхід Жерара Женетта, зроблений у 1972 р. в рамках його відомої праці «Наративний дискурс». Усі подальші висвітлення цього питання так чи інакше спиралися на дефініції Женетта, і серед таких праць варто відзначити доробки Александри Еффе (2017), Джуліана Ганебека (2017), Моніки Флудернік (2003; 2009), Сонї Клімек (2011), Уільяма Нелза (1997), Марі-Лаури Райян (2006) та інших.

У ХХІ столітті спостерігається значне підвищення уваги дослідників до жанрів, що раніше часто залишалися поза академічною увагою, коли йшлося про наратологічні питання. Нерідко об'єктами досліджень стають графічні романи, анімація, комп'ютерні ігри тощо, причому науковці роблять наголос на трансмедіальності певних нарративних явищ (включаючи металепис). Зокрема, у монографії «Understanding metalepsis: The hermeneutics of narrative transgression» Ганебек залучає до аналізу не тільки класичний текст «Трістрам Шенді» Стерна, але й твори фентезі, кінофільми, комікси тощо. Окрема розвідка, присвячена металепису в літературі фентезі, з'явилась у збірці «Metalepsis in Popular Culture» [8, с. 22-40]. Попри це, явище металепису у фентезі можна вважати наразі майже недослідженим, тому ще згадані науковці не брали до уваги специфіку світобудови фентезійних світів. Необхідність розв'язання цього питання зумовлює актуальність даної розвідки, на меті якої, перш за все, висвітлення теоретичних і методологічних засад дослідження нарративного

металепису у контексті фентезі. Задля досягнення цієї мети у статті використовуватимуться теоретичні положення стосовно метафікціональності тексту і створення ним естетичної ілюзії, а також нарративний аналіз.

Явище нарративного металепису розглядається як найбільш радикальний прояв метафікціональності (або метапрози) у тексті. За визначенням Флудернік, метафікціональною нарративною стратегією вважається така, що експліцитно або імпліцитно привертає увагу читача до фікціональності твору чи дискурсу [4, с. 156]. Механізм привертання уваги до фікціональності пов'язаний із станом «добровільного припинення невіри» (willing suspension of disbelief), як його назвав ще С. Т. Колрідж. У сучасному науковому дискурсі він частіше згадується як «естетична ілюзія», що, за В. Вольфом, є універсальним трансмедіальним явищем, «особливою реакцією уяви на репрезентативні артефакти» [10, с. 6]. Вольф відмічає, що естетична ілюзія вимагає від реципієнта як творчого занурення (immersion), так і критичного дистанціювання від твору [ibid., с. 14 – 19]. Таким чином, порушення цього стану є динамічним явищем, що використовує лімінальну напругу між зануренням і дистанціюванням.

Класичне визначення металепису за Женеттом [5, с. 235-236] будується на понятті трансгресії між нарративними рівнями (екстрадієгетичним і власне дієгетисом). Флудернік уточнює ці рівні як «рівень світу, що репрезентований у оповіді, і рівень, на якому відбувається репрезентація» [4, с. 21]. Під трансгресією мається на увазі проникнення « мешканців » відповідних світів туди, де їх, за логікою, « не може бути »: як-от автора чи оповідача у світі персонажів або навпаки. Ганебек зазначає, що модель Женетта працює, якщо при-

йняти визначення нарративу як систему ієрархічно структурованих дієгетичних рівнів [6, с. 21]. Переосмислюючи положення Женетта, він свідомо розширяє сферу застосування дефініції у трансмедіальному ключі, а також залучає поняття репрезентативної логіки, яка, власне, і порушується у парадоксальний спосіб [ibid., с. 25]. При цьому Ганебек підкреслює проблемність виокремлення незалежних один від одного нарративних рівнів і чітких кордонів між ними. Його остаточне визначення металептичної трансгресії унікає поняття кордону між ієрархічними нарративними рівнями і звучить наступним чином: «Металепис виникає, коли реципієнт нарративної репрезентації відчуває, що логіку репрезентації порушено таким чином, що більше не спрацьовують природні часові, просторові і ієрархічні відносини між сферами позначувального і позначуваного» [ibid., с. 77].

Такий напрямок уточнення визначення нарративного металепису (у бік порушення логіки репрезентації) викликає запитання, наскільки досліджуване явище сумісне з фентезійними творами. Як зауважила Клімек [7, с. 79], метафікціональність в цілому погано співіснує з засадами жанру, адже вона порушує внутрішню несуперечливість вигаданого світу. Провідною характеристикою метажанру є фентезі-припущення, згідно з яким вигаданий світ має певні магічні відмінності від світу реального [1, с. 101]. Репрезентація цих властивостей будуватиметься на внутрішній логіці і послідовності, які забезпечують автентифікацію фентезійного світу і, відповідно, естетичну ілюзію з боку реципієнта. Якщо у вигаданому світі є нарративні підсвіти (наприклад, коли персонаж читає книгу, її дієгезис створює такий підсвіт), здатність переходити у такий підсвіт чи, навпаки, викликати персонажів з підсвітів може попадати у зону фентезі-припущень, і відповідно, не порушувати внутрішню логіку вигаданого світу. Прикладами таких світів є відоме дитяче фентезі «Нескінченна історія» Міхаеля Енде, цикл про Чорнильне серце Корнелії Функе і цикл про Четвер Нітепер (Thursday Next) Джаспера Ффорде. Логіка репрезентації в таких творах також не порушується, завдяки чому підтримується необхідний для створення естетичної ілюзії баланс між зануренням у вигаданий світ і критичною дистанцією. Слід зауважити, що саме таке використання металепису (через фентезі-припущення) найбільш характерне для сучасної літератури жанру фентезі.

Унікаючи зазначеної вище проблеми з визначенням, Клімек наполягає на тому, що не слід відкидати вихідне положення Женетта про трансгресію саме нарративних рівнів [8, с. 26]. Крім того, дослідниця відокремлює дві умови необхідні для металепису: наявність у тексті фентезі підсвітів і парадоксальне порушення кордонів між ієрархічно розташованими рівнями [ibid., с. 24]. У залежності від напрямку трансгресії Клімек пропонує розглядати випадки висхідного та низхідного металепису, тобто перехід персонажів з підсвіту (гіподієгезису) до дієгезису і навпаки [ibid., с. 25]. Більш складні випадки Клімек поділяє на «стрічку Мебіуса», де є сюжетна «петля», і «заплутану гетерархію» (tangled heterarchy), де немає можливості чітко виокремити вищий і нижчий нарративні рівні [ibid., с. 33-34]. Цей спрощений варіант типізації металепису у фентезі міг би працювати, якби не наголос на «парадоксальності» серед необхідних умов наявності явища. Як було зазначено вище, парадоксальність «знімається» за допомогою фентезі-припущення, як це відбувається, наприклад, в трилогії Корнелії Функе, де здатність «срібловустів» викликати і робити справжніми персонажів книг – магічна властивість фентезійного світу. Проте Клімек відносить цей цикл до випадку висхідного металепису.

Є декілька шляхів усунення описаної проблеми, найпростішим з яких видається досить буквально розуміння визначення Женетта: будь-який випадок трансгресії між нарративними рівнями у будь-якому напрямку можна визначати як металепис *per se*, а далі вже класифікувати і уточнювати його прояви, залежно від сукупності нарративних і онтологічних параметрів тексту. При цьому ієрархічність рівнів (розподіл їх на вищі і нижчі, горизонтальність / вертикальність розташування світів тощо) не видається необхідною умовою: будь-який відокремлений від іншого світ чи підсвіт може стати «плацдармом» для трансгресії. Якщо взяти такий підхід за вихідний пункт, то згадані твори, безумовно, можна позиціонувати як випадки металепису, причому онтологічного [див., наприклад, 6 с. 83]. Більш ускладненим шляхом може виявитися уточнення дефініції, що будуватиметься на логіці репрезентації. Якщо поєднати у такому визначенні поняття трансгресії між нарративними рівнями і логіку репрезентації, то головним фактором тут виявиться вихідна «презумпція» (або очікування) читача щодо взаємодії текстуальних світів. Сформулюємо це таким

чином: наративним металеписом можна вважати будь-яку трансгресію між рівнями репрезентації і репрезентованого, що порушує очікувану логіку відносин між відповідними світами. Далі можна аналізувати металепис за ступенями «нелогічності» (і відповідно дестабілізації естетичної ілюзії) і несподіваності, а також простежувати створені ним ефекти на стилістичному рівні.

Проілюструємо другий підхід за допомогою декількох прикладів з літератури фентезі. У сучасних фентезійних циклах цікаві наративні ігри спостерігаються на «околицях», тобто у книгах-супутниках, які подеколи подаються як артефакти, що належать до вигаданого світу. Відомими «артефактами» такого плану з циклу про Гаррі Поттера є три книги з «бібліотеки Гогвортсу»: «Квідич крізь віки», «Фантастичні звірі і де їх шукати» і «Казки барда Бідла». Всі три мають фікційних авторів, що належать до вигаданого світу, і оформлені за допомогою паратекстів як книги, що самі по собі є частиною магічного світу. «Казки барда Бідла» будуються на декількох наративних рівнях: по-перше, власне тексти фікційного казкаря Бідла, який жив у 15 столітті і чий казки батьки-чаклуни переповідали малечі, як у нашому світі – казки про Попелюшку і Червоний Капелюшок. По-друге, оригінальні казки були написані рунами, а переклад належить Герміоні Грейнджер, одній з головних персонажок циклу. По-третє, книга містить коментарі іншого важливого персонажа – Албуса Дамблдора, чий міркування розраховані на магічну аудиторію. Саме тут і виникає наративний металепис, що порушує очікувану логіку відносин між світами: Дж. К. Ролінг, яка ще у передмові посилається на Дамлдора як реально існуючу особистість, додає нотатки до його коментарів, в яких, зокрема, є натяк на безпосередній контакт між нею та персонажами: «Професорка Макгонегел, директорка Гогвортсу, просила мене чітко наголосити, що вона стала анімагом лише в результаті своїх інтенсивних досліджень усіх галузей, пов'язаних з трансфігурацією, і що вона ніколи не використовувала свою здатність обернутися на смугасту кицьку для недозволених цілей, за винятком цілком легальної діяльності у складі Ордена

Фенікса, де маскуванню й секретності були необхідні. Дж. К. Р.» [2, с. 98]. Таким чином, очікувана несумісність світу, де мешкають персонажі циклу, і «реального світу» авторки усунена завдяки металепису, який відіграє роль медіатора між ними. Парадоксальність цієї ситуації полягає в тому, що тут відбувається не руйнація ілюзії, а радше автентифікація вигаданого світу за рахунок його зв'язку зі світом реальним. Артефактна репрезентація «Казок» сприяє цьому ефектові, що, водночас, не виключає й гумористичного ефекту, який традиційно асоціюють з металеписом. Аналогічні наративні ігри спостерігаємо у «допоміжних» книгах з циклу про Дискосвіт Террі Пратчетта, зокрема у «Кулінарній книзі Нанні Огт» і «Де моя корова?», де відбуваються експерименти з іншими форматами (нехудожньою літературою та ілюстрованими книжками для дітей) і наративізуються акти створення книги і її читання дорослими дітям [3].

Підсумовуючи, зауважимо, що питання наративного металепису у творах, що належать до метажанру фентезі, потребує подальшого осмислення і ґрунтовного теоретичного аналізу. Обидва підходи, запропоновані у розвідці, можуть бути застосованими для удосконалення таксономії різновидів металептичних трансгресій у фентезі та побудови скалярних моделей явища. Потребує уточнення механізм металептичного втручання у різних наративних і онтологічних ситуаціях взаємодії вигаданих світів (наприклад, із залученням чотирьох моделей Фари Мендлесон [9]). Цікавим напрямком дослідження може стати лінгвостилістичний аналіз ефектів, які створює металептична трансгресія у фентезійному тексті, а також інтермедіальні і трансмедіальні виміри явища, зокрема ті випадки, коли металепис у текстах (фільмах, коміксах, комп'ютерних іграх тощо) відбувається за допомогою екфразису. Актуальність таких ступенів полягає у тому, що вони дозволять простежити сучасний стан балансу «занурення» і дистанціювання реципієнта по відношенню до будь-якого твору і зробити висновки про те, як змінюється наше відчуття лімінальної напруги і чим зумовлюється наша здатність до апропріації вигаданих світів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века) / Е. Н. Ковтун. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1999. – 307 с.

2. Ролінг Дж. К. Казки барда Бідла. [пер. з англ. В. Морозова] / Дж. К. Ролінг. – К. : А-Ба-Ба-Га-Ла-Ма-Га, 2008. – 128 с.

3. Тихомирова О. В. Гра у фікційного автора в «Кулінарній книзі Нанні Огт» / О. В. Тихомирова //

Наукові праці: науково-методичний журнал. Філологія. Літературознавство. – Миколаїв : Вид-во ЧДУ ім. П. Могили, 2011. – Т. 164, Вип. 152. – С. 126–129.

4. Fludernik M. An Introduction to Narratology / Monika Fludernik – L., N.Y. : Routledge, 2009. – 200 p.

5. Genette G. Narrative Discourse. An Essay in Method / Gerard Genette – Ithaca, N. Y. : Cornell University Press, 1983. – 285 p.

6. Hanebeck J. Understanding Metalepsis: The Hermeneutics of Narrative Transgression / Julian Hanebeck. – Berlin, Boston: De Gruyter, 2017. – 281 p.

7. Klimek S. Fantasy Fiction in Fantasy Fiction: Metareference in the Otherworld of the Faërie / Soja

Klimek // The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media. Forms, Functions, Attempts at Explanation. – Amsterdam, N.Y. : Rodopi, 2011. – P. 77–95.

8. Klimek S. Metalepsis in Fantasy Fiction / Soja Klimek // Metalepsis in Popular Culture. – Berlin, N.Y. : de Gruyter, 2011. – P. 22–40.

9. Mendlesohn F. Rhetorics of Fantasy / Farah Mendlesohn. – Middletown: Wesleyan University Press, 2008. – 306 p.

10. Wolf W. Aesthetic Illusion / Werner Wolf // Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media. – Amsterdam, N.Y.: Rodopi, 2013. – P. 1–63.

REFERENCES

1. Fludernik M. An Introduction to Narratology / Monika Fludernik – L., N.Y. : Routledge, 2009. – 200 p.

2. Genette G. Narrative Discourse. An Essay in Method / Gerard Genette – Ithaca, N.Y. : Cornell University Press, 1983. – 285 p.

3. Hanebeck J. Understanding Metalepsis: The Hermeneutics of Narrative Transgression / Julian Hanebeck. – Berlin, Boston: De Gruyter, 2017. – 281 p.

4. Klimek S. Fantasy Fiction in Fantasy Fiction: Metareference in the Otherworld of the Faërie / Soja Klimek // The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media. Forms, Functions, Attempts at Explanation. – Amsterdam, N.Y. : Rodopi, 2011. – P. 77–95.

5. Klimek S. Metalepsis in Fantasy Fiction / Soja Klimek // Metalepsis in Popular Culture. – Berlin. N.Y. : de Gruyter, 2011. – P. 22–40.

6. Kovtun Ye. N. Poetyka neobychnogo: Khudojestvennyye miry fantastiki, volshebnoy skazki, utopii, pritchi i mifa (ns material yevropeyskoy litera-

turey pervoy poloviny XX veka) / Ye. V. Kovtun. – M. : Izd-vo Mosk.un-ta, 1999. – 307 s.

7. Mendlesohn F. Rhetorics of Fantasy / F. Mendlesohn. – Middletown: Wesleyan University Press, 2008. – 306 p.

8. Rowling J. K. Kazky barda Bidla [per. z angl. V.Morozova] / J.K.Rowling. – K. : A-Ba-Ba-Ha-La-Ma-Ha, 2008. – 128 s.

9. Tykhomyrova O. V. Hra u fiktivnoho avtora v «Kulinarnij knyzi Nanni Ogg» / Olena Volodymyrivna Tykhomyrova // Naukovi pratsi: naukovo-metodychnyj zhurnal. Filolohiya. Literaturoznavstvo. – Mykolayiv : Vyd-vo ChDU im. Petra Mohyly, 2011. – Т. 164, Vyp. 152. – S. 126–129.

10. Wolf W. Aesthetic Illusion / Werner Wolf // Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media. – Amsterdam, N.Y. : Rodopi, 2013. – P. 1–63.

ANNOTATION

O. TYKHOMYROVA

NARRATIVE METALEPSIS AND FANTASY METAGENRE: THEORETICAL PROBLEMS

The paper addresses theoretical issues of narrative metalepsis in fantasy fiction. Metalepsis is viewed as a metafictional narrative strategy that is aimed at undermining the recipient's aesthetic illusion. Aesthetic illusion is seen in Wolf's terms as an imaginative state that recipients find themselves in, combining both immersion and critical distance from the perceived artefact. Metalepsis' potential for destabilising this illusion is elucidated with regard to its liminal tension.

Genette's initial definition of narrative metalepsis as a transgression between narrative levels is reviewed and its further expansion by other scholars is considered. Several approaches are compared, including Klimek's study of metalepsis in fantasy fiction and its types, such as ascending, descending, a Möbius strip story and «tangled heterarchy». The paper discusses Hanebeck's shift of the theoretical emphasis on the representational logic rather than violating a boundary between the representation and the represented. The implications of this definition for fantasy fiction are examined, and the consequent theoretical problems are outlined. The dominant issue here relates to the specificity of the fantasy premise

that is defining for the metagenre. Since this premise accounts for the inner logic of a storyworld, it may annihilate the effect of paradoxality that is attached to the notion of metaleptic transgression.

The paper offers two solutions for this conundrum, a simplistic one and a more elaborate option. The former presupposes a literal application of Genette's understanding of metalepsis as a violation of a boundary between narrative levels, disregarding their hierarchal arrangement and enabling both vertical and horizontal manifestations of metalepsis in a particular text. A more complex option relies on the notion of representational logic and combines it with the recipient's assumed expectation of the correlation between the represented and the representation.

The latter approach is implemented in the paper to analyse a case of narrative metalepsis in the Harry Potter series by J. K. Rowling. The text under consideration is «The Tales of Beedle the Bard», where a complex narrative game is carried out encompassing several narrative levels. The representatives of these levels include a fictional author, the 15th century Beedle the Bard, a fictional translator, Hermione Granger, a fictional commentator, Albus Dumbledore, and a «real» commentator, J. K. Rowling, who metaleptically establishes contact with the fictional characters. This strategy is shown to function as a mediator between the represented and the representation, and the process is enhanced by the paratextual modelling of the book as an artifact belonging to the storyworld. Thus metaleptic paradoxality reveals itself in fantasy fiction in an ontologically authenticating effect.

The conclusions are made as to the relevance of further research in this area, including intermedial and transmedial manifestations of metalepsis in fantasy fiction. A study of narrative metalepsis as a transmedial phenomenon is bound to elucidate the ways liminal tension and aesthetical illusion are transformed nowadays and contribute to our better understanding of the process of appropriation of fantasy storyworlds.

Key words: *authentication, aesthetic illusion, liminality, mediator, metagenre of fantasy, metalepsis, metafiction, narrative strategy, narrative level, paradox, premise.*