

УДК 821.111-312.9

doi 10.17072/2073-6681-2025-1-108-116

<https://elibrary.ru/odwwqc>

EDN ODWWQC



Переосмысление традиционного портального фэнтези в романе Эрин Моргенштерн «Беззвёздное море»

Иванова Елизавета Андреевна

к. филол. н., доцент кафедры гуманитарных дисциплин

Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова
410012, Россия, г. Саратов, просп. им. А. П. Столыпина, д. 1. elivan1988@gmail.com

SPIN-код: 4246-7986

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8861-4925>

Статья поступила в редакцию 10.04.2024

Одобрена после рецензирования 02.09.2024

Принята к публикации 30.09.2024

Информация для цитирования

Иванова Е. А. Переосмысление традиционного портального фэнтези в романе Эрин Моргенштерн «Беззвёздное море» // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2025. Т. 17, вып. 1. С. 108–116. doi 10.17072/2073-6681-2025-1-108-116. EDN ODWWQC

Аннотация. Статья посвящена анализу жанровой природы романа американской писательницы Эрин Моргенштерн «Беззвёздное море» (2019). Этот роман принадлежит к литературе фэнтези в ее актуальном для начала XXI в. варианте, переосмысливающем и видоизменяющем традиции и клише жанра. В нашем анализе используется типология фэнтези, предложенная Ф. Мендлесон в книге «Риторика фэнтези» (2008). Согласно данной типологии «Беззвёздное море» можно отнести к типу портального, или квестового, фэнтези, в котором герой проходит через портал из обыденного в фантастический мир. В статье рассматривается проявление ключевых характеристик этого типа фэнтези в романе Моргенштерн. Текст анализируется на уровнях строения сюжета и системы персонажей. В «Беззвездном море» можно найти множество элементов, типичных для портального фэнтези, но по сравнению с традиционными изменяется и порядок, и смысловое наполнение этих элементов. Под сомнением оказывается центральное положение героя в структуре повествования и возможность получения исчерпывающей правдивой информации о фантастическом мире даже от таких традиционно пользующихся безоговорочным авторитетом источников, как помощники-советчики или книги. Традиционный конфликт добра и зла замещается проблемой организации и понимания нарративов, необходимости выстраивания личной интерпретации мира. Суть основного квеста героя раскрывается только в конце романа, и сама является ускользающим объектом поисков, а не предзданной целью. Задачей героя оказывается не противостояние с антагонистом, а следование сюжетной линии и завершение рассказываемой истории. Моргенштерн использует характерные элементы портального фэнтези, но переосмыслияет их таким образом, что опыт героя сближается с опытом читателя, а роман отражает мировоззрение эпохи постмодерна.

Ключевые слова: фэнтези; Эрин Моргенштерн; портальное фэнтези; квест; жанр; жанровые конвенции; «Беззвёздное море».

Эрин Моргенштерн (Erin Morgenstern, 1978) – современная американская писательница, автор двух фантастических романов. Первый из них, «Ночной цирк» («The Night Circus», 2011), полу-

чил премию «Локус» за лучший дебютный роман [2012Locus Awards Winners] и привлек значительное внимание критиков, сравнивавших его с произведениями таких крупных современных

фантастов, как Р. Брэдбери, Н. Гейман, С. Кларк [Martini 2011; Peabody 2011; Rhule 2011]. Второй роман Моргенштерн, «Беззвёздное море» (“The Starless Sea”), был опубликован в 2019 г. «Ночному цирку» на данный момент посвящено несколько статей англоязычных исследователей, затрагивающих образ цирка и шекспировские мотивы в романе [Buccola 2018; Stoddart 2020]. Научные работы, посвященные «Беззвёздному морю», нам обнаружить пока не удалось, несмотря на то что роман представляет несомненный интерес для анализа как образец современной интеллектуальной фантастики. Одним из актуальных для исследования аспектов этого текста является то, каким образом он взаимодействует с жанровым каноном, историей и современными тенденциями литературы фэнтези. Именно эта проблема стоит в центре внимания нашей статьи.

Наиболее перспективным подходом к анализу жанровых особенностей «Беззвёздного моря» нам представляется рассмотрение романа в свете типологии фэнтези, предложенной британской исследовательницей Ф. Мендлесон в ее работе «Риторика фэнтези» (“Rhetorics of Fantasy”). В основе этой типологии лежит вопрос о том, каким образом фантастическое вводится в текст. Мендлесон показывает, что место и роль фантастического в описываемом в произведении мире прямо обуславливает использование целых комплексов взаимосвязанных нарративных техник, характерных типов взаимоотношений между персонажами и фантастическим миром, идеологических представлений.

Мендлесон предлагает выделять четыре основных разновидности фэнтези: портальное (или квестовое), иммерсивное, лиминальное и фэнтези вторжения. Портальное/квестовое фэнтези (portal/quest fantasy) подразумевает перемещение героев из обыденного в чужой для них фантастический мир и выполнение некоего квеста, связанного с восстановлением нарушенной гармонии в этом мире [Mendlesohn 2008: 1–2, 66–67]. Принципиальное отличие иммерсивного фэнтези (immersive fantasy) состоит в позиции героя относительно мира: в произведениях этой разновидности герои являются исконными обитателями фантастической реальности, прочно укоренены в ней и, в отличие от зависимых от объяснений со стороны персонажей-помощников персонажей портального фэнтези, способны ставить под сомнение получаемую ими в ходе сюжета информацию о мире, занимать в отношении нее антагонистическую позицию [ibid: 66–67]. При этом уже из примеров произведений обоих этих типов фэнтези, представленных в «Риторике фэнтези», следует, что портальный тип был

наиболее распространенным и популярным в период становления жанра, к нему относятся наиболее классические образцы литературы фэнтези, такие как «Властелин Колец» Дж. Р. Р. Толкина и «Хроники Нарнии» Кл. С. Льюиса. Именно в портальном фэнтези была создана узнаваемая структура сюжета, которую с 1960-х гг. активно использует массовая литература. «К концу 1970-х <...> квестовое фэнтези, “в традициях Дж. Р. Р. Толкина” грозило стать настолько мощным, что перевесило бы присутствие других форм» (“By the end of the 1970s <...> the quest fantasy, ‘in the tradition of J. R. R. Tolkien’ was threatening to become so powerful as to overwhelm the presence of other forms” [James, Mendlesohn 2009: 148].

Но уже начиная с конца 1980-х гг. всё больше новых произведений, которые можно соотнести с портальным фэнтези, содержат сознательные нарушения и ироническое обыгрывание его конвенций, и доминирующей разновидностью фэнтези к началу XXI в. становится иммерсивное. Элементы портального фэнтези используются современными авторами преимущественно в качестве легко опознаваемых и часто высмеиваемых или развенчивающих жанровых клише, например, в таких произведениях, как «Нон Лон Дон» Ч. Мьевиля, «Трилогия Первого закона» Дж. Аберкромби и др.

В романе Э. Моргенштерн «Беззвёздное море» можно усмотреть некоторые черты третьего типа фэнтези, по Мендлесон, – фэнтези вторжения (intrusion fantasy): оно подразумевает проникновение фантастического в обыденный реальный мир, к этому типу обычно относятся, например, произведения в поджанрах ужасов и мистики. В начале «Беззвёздного моря» главный герой, аспирант Закери Эзра Роулинс, случайно находит неучтенную в библиотечном каталоге книгу «Сладостные печали», в которой читает историю из собственного детства с неизвестными никому, кроме него самого, деталями. Пораженный, Закери пытается узнать больше об этой книге, что приводит его сперва на литературный маскарад, где он встречает нескольких загадочных людей, затем в штаб-квартиру некоего тайного общества и наконец в то самое место, которое было описано в «Сладостных печалих», рай для любителей историй, единственную Гавань Беззвёздного моря. Столкновение с книгой, в которой он оказывается персонажем, нарушает привычный ход жизни Закери, заставляет его совершать необычные поступки, и в этом смысле здесь можно говорить о характерном для фэнтези вторжения восприятии фантастического как нарушения порядка и источника хаоса. Однако появление книги выполняет единствен-

ную сюжетную функцию – привести Закери к двери в фантастический мир, которую он в этот раз, в отличие от случая в детстве, откроет и перенесется в фантастическое пространство, где и будет в дальнейшем разворачиваться сюжет. Поэтому в целом роман Моргенштерн очевидно принадлежит к типу портального или квестового фэнтези, хотя путешествие через портал здесь происходит позже, чем характерно для текстов такого типа.

Необычным можно назвать и то, что главный герой не оказывается сразу в фокусе внимания. Роман начинается с части под названием «Сладостные печали», состоящей из череды не связанных между собой глав, в которых появляются пират и девушка, загадочное место под названием Беззвёздная гавань, молодая женщина, которая становится его служительницей, мальчик, сын гадалки, наконец, странная книга, неизвестно как оказавшаяся в университетской библиотеке, и Закери Эзра Роулинс, который ее читает. Внимание автора и читателя как будто бродит и почти случайно останавливается на будущем главном герое. Далее будут чередоваться главы, посвященные Закери, и главы, рассказывающие, на первый взгляд, совершенно не связанные с ним истории, появятся вторая и третья сюжетные линии со своими героями. Гораздо позднее, уже во второй половине романа, в начале его пятой части, оказывается, что появление Закери в Беззвёздной гавани было давно предсказано, и это вызывает у него ощущение собственной значимости и неслучайности происходящего с ним. Портальному фэнтези свойственно использовать идею героя как Избранного, который единственный может совершить предназначенный для него подвиг, но обычно это предназначение открывается герою в завязке произведения и становится частью его мотивации с самого начала пути, и появление этой темы настолько поздно в тексте Моргенштерн ощущается запоздалым и невольно удивляет читателя.

Как уже упоминалось, в портальном фэнтези героев направляют персонажи-советчики, служащие своеобразными гидами по волшебной стране. Они объясняют герою-чужаку происходящее, знакомят его с историей фантастического мира, формулируют для него задачи. Классическим образцом такого мудрого советчика является Гэндалф во «Властелине колец», рассказывающий мало знающему об истории Средиземья Фродо о Кольцах власти. При этом традиционно в портальном фэнтези подразумевается, что вся информация, сообщаемая советчиком, абсолютно истинна, и она никогда не ставится под сомнение. Существует неписаное «правило», которое говорит, что protagonista квестового нарра-

тива должен доверять тем, кто интерпретирует мир за него» (“rule that says the protagonist of the quest narrative must trust those who interpret the world on her behalf”) [Mendlesohn 2008: 52]. Поэтому, когда связанные с загадочной книгой улики приводят Закери на литературный маскарад и он встречает поочередно двух персонажей, очевидно имеющих некое отношение к этой книге и описанной в ней Гавани, и сам герой, и читатель вместе с ним ожидают получить от них исчерпывающие объяснения. Но первый из этих персонажей, рассказчик Дориан, ограничивается туманными фразами, затем попадает в плен к неизвестным, потом лежит без сознания. Когда они с Закери наконец могут поговорить, выясняется, что сам Дориан долгое время был пешкой в руках группировки, стремящейся уничтожить связь Гавани Беззвёздного моря с обычным миром, затем сменил сторону в этой борьбе, но его знания о происходящем остаются весьма ограниченными, а в Гавань он попадает впервые, как и Закери. Второй персонаж, розоволосая женщина по имени Мирабель, действительно обладает всей полнотой знаний о Гавани и принципах ее существования, но не спешит делиться ими с героем. На самом деле Мирабель является воплощенной Судьбой, которая на протяжении неизмеримо долгого времени стремится воссоединиться со своим возлюбленным, Временем. Легенду о том, как их разлучили, рассказывает Закери Дориан, но долгое время и герой, и читатель воспринимают ее только как красивую атмосферную сказку. Только постепенно становится понятно, что она имеет непосредственное отношение к основному сюжету, более того, что все события романа являются её продолжением и только небольшой ее частью. Разбираться во всем этом Закери приходится самому. Мирабель направляет его действия в конкретных ситуациях, но очень скрупулезно отвечает на вопросы о Гавани и Беззвёздном море и ничего не объясняет Закери о его основной задаче. «Ты здесь потому, что мне нужно, чтобы ты сделал то, что я сама не могу» [Моргенштерн 2021: 526]¹, – говорит она, никак не расшифровывая свои слова, и только гораздо позднее, когда это уже случится, Закери осознает, что речь была о необходимости умереть, чтобы попасть на самый глубинный уровень фантастического пространства Беззвёздного моря. В портальном фэнтези советники часто отправляют героя в путешествие, грозящее смертельной опасностью, но обычно предупреждают его об этом, оставляя возможность осознанного выбора. Здесь же Мирабель манипулирует Закери, использует его любопытство и желание помочь попавшему в беду знакомому, чтобы отправить его навстречу смерти.

Другим традиционно надежным источником информации в портальном фэнтези являются книги. Древние, часто волшебные тома содержат достоверные сведения о прошлом мира, его устройстве, легендарных исторических личностях, принципах действия магии и т. д. Эти сведения подаются как не вызывающие никаких сомнений и действительно всегда оказываются соответствующими истине, книги обладают в портальном фэнтези таким авторитетом, что Мендлесон говорит о царящем в нем «благоговении перед книгой» (“reverence for the book” [Mendlesohn 2008: 15]). Поэтому, когда Закери читает в «Сладостных печалях» описание Гавани Беззвёздного моря как своеобразной утопии, рая для всех, кто любит читать или рассказывать истории, места, полного жизни и людей, многие из которых живут там постоянно, работают, общаются, устраивают праздники, ни у него, ни у читателя не возникает сомнений, что всё это так и есть в действительности. Но когда Закери попадает в Гавань, его с самого первого момента встречают неожиданности. Пройдя через волшебную дверь-портал, он оказывается перед лифтом, отсутствовавшим в описаниях в «Сладостных печалях», что сразу заставляет героя задуматься, что еще там может быть не упомянуто (216). Спустившись на лифте, Закери узнает, что «Гавань закрыта», там уже давно никто не живет, кроме загадочного Хранителя (который на самом деле является Временем), одной служительницы, Мирабель и множества кошек. В одной из описанных в «Сладостных печалях» комнат, где вокруг кукольного дома постепенно вырос целый кукольный мир, случился пожар, и там не осталось почти ничего, кроме сажи и пепла. Само Беззвёздное море отступило далеко вниз и в глубину, из Гавани его больше невозможно ни увидеть, ни услышать. А бывшие стражи Гавани теперь считают необходимым для защиты полностью изолировать ее от обычного мира и пытаются уничтожить все волшебные двери, хотя это очевидно ведет к дальнейшему запустению и умиранию этого пространства. Здесь действительно огромное количество книг и новых гостей ждут волшебным образом подготовленные комфортные комнаты, но в остальном безлюдные тихие коридоры и помещения составляют разительный контраст с тем, о чём Закери читал и что ожидал увидеть. «Всё меняется. И места, и люди. <...> Книга – это интерпретация. Ты хочешь, чтобы здесь, в этом месте, всё было так, как в книге, но в книге – не место, там просто слова», – говорит Мирабель (298). Таким образом, традиционный пиетет перед письменным словом оказывается поколеблен, заменен идеей интерпретации, изменчиво-

сти мира и невозможности зафиксировать его с помощью описания.

Главный герой романа Моргенштерн оказывается в совершенно нехарактерном для протагониста традиционного портального фэнтези положении. Во-первых, хотя в произведениях такого рода речь часто идет о группе персонажей, которые могут разделяться и получать отдельные сюжетные линии, их всё же объединяет общая глобальная цель (как, например, отряд Хранителей во «Властелине Колец» Дж. Р. Р. Толкина или детей Певенси в «Льве, колдунье и платяном шкафе» Кл. С. Люйса). В «Беззвёздном море» основной сюжет связан с Закери, но две другие линии разворачиваются независимо, события одной происходят в прошлом, а другая становится заделом на будущее. Беззвёздное море много раз поднималось, и любители историй строили в разные времена бесконечное количество разных Гаваней на его новых берегах. История Закери – только одна из множества разворачивающихся здесь, и, хотя исход его путешествия важен, его приключения – только часть очень большого сюжета, где не менее значимую роль играют другие персонажи. А если рассматривать всё происходящее как завершающую часть легенды о влюбленных Времени и Судьбе, то Закери и вовсе оказывается не центральным, а только одним из второстепенных персонажей. И хотя идея потенциальной бесконечности и связанности между собой разных историй присутствовала уже в классических произведениях портального фэнтези (см. разговор Фродо и Сэма во втором томе «Властелина колец» [Толкиен 1991: 379] или многократно повторяющееся в «Бесконечной книге» М. Энде обещание «Но это уже другая история, и мы расскажем ее как-нибудь в другой раз» [Энде 1992: 30, 107, 198 и т. д.]), центральное положение главного героя произведения не ставилось под сомнение в такой мере никогда. Во-вторых, отсутствие надежных источников информации и невозможность в полной мере доверять ничему, кроме собственного опыта, в высшей степени нетипичны для этой разновидности фэнтези. Однако они отражают мировосприятие современного человека эпохи постмодерна, не доверяющего авторитетам, привыкшего к существованию множества интерпретаций одних и тех же фактов и невозможности установить однозначную истину.

Портальное фэнтези, по Мендлесон, как уже упоминалось выше, имеет также второе обозначение – квестовое (quest fantasy), поскольку главным сюжетообразующим элементом в нем традиционно выступает квест, то есть путешествие с целью выполнить некое задание, путешествие «за чем-то важным для его (протагониста)

выживания или выживания Страны, за которую он ответственен» (“for something important to his survival or the survival of the Land for which he is or will be responsible”), как пишет Дж. Клют в своей «Энциклопедии фэнтези» [Clute 1997]. Б. Аттебери отмечает, что отличие фэнтези от реалистической литературы состоит в том числе в том, что оно следует структуре комедии, то есть начинается с проблемы и заканчивается ее решением [Attebery 1992: 15], и начало фэнтезийного произведения, знакомя читателя с проблемой, уже тем самым обещает определенный конец, а читательский интерес поддерживает неизвестность, каким именно образом он будет достигнут и что будет на самом деле означать для героев [ibid.: 65]. Поэтому ожидаемым элементом сюжета в портальном фэнтези является объяснение герою стоящей перед ним глобальной задачи в самом начале произведения. Часто эту сюжетную функцию выполняет дающий все необходимые разъяснения советчик, но, как уже обсуждалось выше, в «Беззвёздном море» это не так. Более того, на протяжении долгого времени герой вовсе не получает никаких указаний, что ему нужно сделать.

В начале романа Закери шокирован и заинтригован обнаруженной в книге историей из собственной жизни и хочет понять, что это означает, поэтому начинает расследование происхождения этой книги. Это исключительно личная цель, которую он ставит себе сам. В результате он втягивается в противостояние Мирабель и главы стражников, Аллегры, но совершенно не понимает его сути. Наконец, попав в Гавань Беззвёздного моря и увидев ее увядание и медленное разрушение, Закери полагает, что нашел свой квест: «Если мы восстановим двери, люди вернутся» (298). Закери – любитель чтения и аспирант, изучающий строение нарративов в компьютерных играх, часто использующих структуру квеста. Оказавшись в разрушающемся фантастическом пространстве, он быстро приходит к идее попытаться вернуть ему процветание и потому, что так подсказывают ему эмоции, и потому, что это соответствует знакомым ему схемам развития сюжета. Но Мирабель дает ему понять, что такая попытка бессмысленна, и только просит не прощать и не спускаться слишком далеко вниз – естественно, такая просьба срабатывает как неизбежно нарушаемый сказочный запрет, и именно вниз, в глубины Гавани Закери и отправляется, пытаясь узнать об этом месте больше и понять, что же ему делать. Во фрагментах рассыпающейся в его руках древней книги он неожиданно читает формулировку задания: «три сущности потеряны во времени. меч. книга. человек. найди человека» (332). Закери тут же

вспоминает прочитанные им ранее связанные с Гаванью тексты и одного из их персонажей, которого можно назвать потерявшимся во времени, и задается вопросом, как же его найти. Его опыт читателя и, в еще большей степени, игрока подталкивает его к активному взаимодействию с пространством Гавани, попыткам найти там улики, намеки, свидетельства прошлого, раскрыть ее тайны, расшифровать и прочитать ее прошлое и возможное будущее. Блуждая по лабиринту сумрачных коридоров, Закери открывает потайные комнаты, находит неожиданные проходы, читает оставленные там тексты, сопоставляет их и пытается понять взаимосвязи между отдельными элементами, сюжетами и персонажами, найти их место в единой цельной картине. Это действия геймера в связанных с понятием «квест» жанрах видеоигр, если соотносить поступки героя с повседневным опытом реальной жизни многих читателей, и вместе с тем – процесс интерпретации знаков, структурного анализа текста. Закери удаётся найти потерянного во времени человека, Саймона, одного из прежних героев этой истории, который, по его собственным словам, «находился внутри истории, а потом вышел из нее и взамен нашел это место, где я могу слушать, а не быть прочитанным», а потом история «сломалась» (441) и починить ее нельзя, “there is no fixing. There is only moving forward in the brokenness” [Morgenstern 2022: 378]. Саймон не помнит своего прошлого и даже своего имени, его слова напоминают речь сумасшедшего и мало что объясняют Закери, который снова вынужден самостоятельно решать, что делать дальше, и отправляется на поиски ответа на главную загадку Гавани – того самого Беззвёздного моря, причем руководствуется в выборе пути он только интуицией. Закери приходит к лагерю, напоминающему локацию из компьютерной игры – палатка и костер посреди бесконечных пещер, стол с едой и набором предметов, которые могут быть полезны путешественнику. Тропинка от лагеря приводит к шести дверям, помеченным разными уже знакомыми Закери связанными с Гаванью символами, и очередная записка призывает героя выбрать дверь. Однако здесь Закери окончательно отказывается полагаться на чьи-либо подсказки и берет ответственность за поиск пути на себя: он игнорирует предлагаемые ему двери и находит в стороне другую, потайную и едва заметную, как бы читает предлагаемый ему текст между строк. Далее он находит ледяную статую Судьбы, которая просит рассказать ей историю, и Закери рассказывает всё о своей жизни и событиях, которые привели его к ней, затем начинает пытаться сочинять эту историю дальше и наконец останавливается на вопросе “Where does it

end, Max?” [ibid.: 427]. И это оказывается необходимым правильным вопросом (причем заданным напрямую Судьбе), после которого для героя открывается дверь на берег Беззвёздного моря, состоящего, как оказывается, вовсе не из соленой воды, а из меда, явственно отсылая нас к мифологическому меду поэзии. Здесь Закери находит своего потерянного друга Дориана, который не узнает и случайно убивает его. Но смерть оказывается не концом, а способом перейти на самый глубинный и потаенный уровень этого фантастического пространства, именно для этой задачи Закери был нужен бессмертной Мирабели, которая не могла сделать этого сама. Он попадает туда, где обитают местные демиурги, выглядящие как гигантские пчелы, «боги, мифы о которых забыты, и они сочиняют себе новые» (443), и таким образом приносит к ним с собой эту слишком разросшуюся, затянувшуюся и запутавшуюся историю Времени, Судьбы и Гавани. Все ее элементы, включая потерянные и забытые раньше, оказываются найдены, поняты и собраны воедино героем, и в результате теперь она может быть наконец завершена. Пчелы благодарят его за то, что он принес концовку, и теперь историю можно «запереть, сложить и убрать, чтобы ее читали и рассказывали» (545). Беззвёздное море начинает подниматься, пока полностью не затапливает Гавань. Вместо традиционного возрождения истончившегося фантастического пространства происходит его разрушение, но оно оказывается необходимо, чтобы дать место чему-то новому: другая героиня в последних строках романа открывает дверь в уже новую Гавань на Беззвёздном море. А Закери получает вторую жизнь и свой счастливый конец, который тоже становится для него новым началом.

Завершением квеста в романе Моргенштерн оказываются не сражение с антагонистом и не добыча или избавление от могущественного артефакта, как это свойственно традиционному порталному фэнтези, и даже не моральная победа над злом, как это было в ключевом для данной жанровой разновидности тексте, «Властилине колец» Дж. Р. Р. Толкина. Четкое разделение добра и зла до сих пор часто считается отличительной чертой литературы фэнтези в целом, причем это мнение, очевидно, обычно основывается на знакомстве исследователей именно с квестовым фэнтези [Jackson 2009: 30–32; Епанчинцев, Фролова 2016: 22]. Но в «Беззвёздном море» нет злодеев, фактически нет антагонистов. Стражница Аллегра, которая уничтожает двери в Гавань, действует из любви к этому месту и под воздействием заблуждений. Пугающий Совиный король из сказок и легенд в конце концов оказы-

вается не врагом, а олицетворением перемен, “the future crashing into the present like a wave” [Morgenstern 2022: 372]. Здесь нет персонажей, которые являлись бы однозначно злыми, с которыми бы необходимо было сражаться. Закери получает легендарный меч, но теряет его, он не вписывается в череду многочисленных героев-воинов из произведений фэнтези. Как отмечает в своей статье Ю. П. Хорошевская, для фэнтези, в отличие от научной фантастики, характерна предельная индивидуализированность героя и решение им «вечных» вопросов с позиции конкретной личности, а не обобщённого собирательного персонажа [Хорошевская 2017: 36]. Моргенштерн развивает эту особенность квестового фэнтези, лишая своего героя традиционной героичности, подчеркивая его будничность, интерес к удобным вещам и вкусной еде, отсутствие магических способностей или других необыкновенных талантов. «Героическими» действиями в «Беззвёздном море» становится упорное продвижение вперед по сюжету запутанной истории, внимательное чтение, смелость задавать вопросы и находить на них собственные ответы, интерпретировать предложенный набор знаков и текстов. Главный герой романа не случайно оказывается специалистом по нарратологии, именно професионал в области рассказывания историй, так сказать, профессиональный читатель идеально подходит для выполнения этого рода квеста. И таким образом он оказывается максимально сближен с предполагаемым реальным читателем, держащим в руках книгу. Чтобы успешно добраться до завершения книги, читателю, как и Закери, нужно увидеть текстовые переклички, заметить разбросанные по роману намеки, уследить за несколькими сюжетными линиями и понять их взаимосвязи. Конечно, как любое постмодернистское произведение, «Беззвёздное море» может быть прочитано и пассивно, на поверхностном уровне, но Моргенштерн до самого конца не объясняет и не проговаривает многие из внутритекстовых связей открыто, их можно обнаружить только при внимательном чтении, а уж первые фразы романа – “There is a pirate in the basement. (The pirate is a metaphor but also still a person)” [Morgenstern 2022: 3] – подсказывают и настраивают на необходимость обращать внимание на особенности строения текста. Неслучайно именно на эту особенность романа обращают внимание критики; например, обозреватель The Guardian характеризует его как фэнтези, которое не опирается на уже существующие мифы, а само является искусственно созданным мифом и, как таковой, отказывается объяснять собственную символику, оставляя ее расшифровку на долю читателя [Pulley 2019].

Таким образом, мы видим, что Моргенштерн действует в своем романе все основные нарративные элементы портального фэнтези, но видоизменяет каждый из них, трансформирует и наполняет новым содержанием. Переосмысливается роль героя, его отношения с квестом и с окружающей его фантастической реальностью, функции других персонажей, уже не являющихся, как в традиционных сюжетах, безусловно надежными помощниками, центральный конфликт и, в связи с этим, сам тип героя, который отходит от привычной приключенческой роли борца со злом и сближается с расшифровывающим и интерпретирующим текст читателем. Все эти изменения соответствуют мироощущению человека эпохи постмодерна, не доверяющего авторитетам, сомневающегося и ищущего свой индивидуальный путь в окружающем хаотичном мире. Встречая в романе узнаваемые жанровые элементы портального фэнтези, но в измененном виде, читатель испытывает одновременно узнавание и удивление, вовлекаясь тем самым в игру с автором и текстом произведения. Трансформируя портальное фэнтези, Моргенштерн тем самым пересоздает его, обновляя и делая актуальным для современного читателя.

Примечание

¹ В статье ссылки на это издание даются в круглых скобках с указанием страниц.

Список литературы

Епанчинцев Р. В., Фролова А. А. К вопросу о жанре фэнтези в современной литературе // Вестник Северо-Восточного государственного университета. 2016. № 26. С. 22 – 24.

Моргенштерн Э. Беззвёздное море / пер. с англ. Э. Меленевской. М: ACT: CORPUS, 2021. 592 с.

Толкиен Дж. Р. Р. Две твердыни / пер. В. Муравьев. М.: Радуга, 1991. 414 с.

Хорошевская Ю. П. Герой фэнтези в художественном мире science fiction: Рауль Эндимион в тетралогии Дэна Симмонса «Песни Гипериона» // В поисках границ фантастического: на пути к методологии / под науч. ред. А. В. Синицкой, Е. А. Нестеровой. Вроцлав, 2017. С. 36–45.

Энде М. Бесконечная книга. М.: ЗнАК, 1992. 352 с.

2012 Locus Awards Winners. URL: <https://locusmag.com/2012/06/locus-awards-2012-winners> (дата обращения: 03.04.2024).

Attebery B. Strategies of Fantasy. Indiana University Press, 1992. 152 p.

Buccola R. The school of (The) Night Circus: Performing Shakespeare Arcana in Novel Forms // Hartley A. J. Shakespeare and Millennial Fiction. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. P. 64–80.

Jackson R. Fantasy: The Literature of Subversion. London; New York: Routledge, 2009. 126 p

James E., Mendlesohn F. A Short History of Fantasy. Middlesex University Press, 2009. 285 p.

Martini A. Adrienne Martini reviews Erin Morgenstern // Locus. 30.09.2011. URL: <https://locusmag.com/2011/09/adrienne-martini-reviews-erin-morgenstern> (дата обращения: 03.04.2024).

Mendlesohn F. Rhetorics of Fantasy. Wesleyan University Press, 2008. 306 p.

Morgenstern E. The Starless Sea. Vintage, 2022. 494 p.

Peabody R. The Night Circus // Washington Independent: Review of Books, 14.09.2011. URL: <https://www.washingtonindependentreviewofbooks.com/bookreview/the-night-circus/> (дата обращения: 03.04.2024).

Pulley N. The Starless Sea by Erin Morgenstern – a myth from and for the US // The Guardian. 1 Nov 2019. URL: <https://www.theguardian.com/books/2019/nov/01/starless-sea-erin-morgenstern-review> (дата обращения: 03.04.2024)

Clute J. The Encyclopedia of Science Fiction / Ed. by J. Clute and J. Grant. Orbit, 1997. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/> (дата обращения: 03.04.2024)

Rhule P. Erin Morgenstern creates a magical “Night Circus” // USA Today. 10.09.2011. URL: <https://www.usatoday.com/story/life/books/2013/06/28/morgenstern-creates-a-magical-night-circus/2470263> (дата обращения 3.4.2024)

Stoddart H. Contemporary Circus Literature: Authenticity and Illusion in Sara Gruen’s Water for Elephants and Erin Morgenstern’s The Night Circus // Fuchs M., Jürgens A.-S., Schuster J. Manegenküste: Zirkus als ästhetisches Modell. Series: Edition Kulturwissenschaft (162). transcript Verlag: Bielefeld, 2020. P. 7–22.

References

Епанчинцев Р. В., Фролова А. А. К вопросу о жанре фэнтези в современной литературе [On the fantasy genre in the contemporary literature]. *Vestnik Severo-Vostochnogo gosudarstvennogo universiteta* [Vestnik of North-Eastern Federal University], 2016, issue 26, pp. 22–24. (In Russ.)

Моргенштерн Э. *Bezzvezdnoe more* [The Starless Sea]. Transl. from English by E. Melenevskaya. Moscow, AST: CORPUS Publ., 2021. 592 p. (In Russ.)

Толкиен Дж. Р. Р. *Dve tverdyni* [Two Towers]. Transl. by V. Murav’ev. Moscow, Raduga Publ., 1991. 414 p. (In Rus.)

Хоросhevская Ю. П. Герой фэнтези в художественном мире science fiction: Рауль Эндимион в тетралогии Дэна Симмонса ‘Песни Гипериона’ [A fantasy hero in the world of science fiction: Raul Endymion in the tetralogy of Dan Sim-

mons 'The Hyperion Cantos']. *V poiskakh granits fantasticheskogo: na puti k metodologii* [Searching for Limits of the Fantastic: On the Way to a Methodology]. Ed. by A. V. Sinitskaya, E. A. Nesterova. Wrocław, 2017, pp. 36-45. (In Russ.)

Ende M. *Beskonechnaya kniga* [The Neverending Story]. Moscow, ZnaK Publ., 1992. 352 p. (In Russ.)

2012 *Locus Awards Winners*. Available at: <https://locusmag.com/2012/06/locus-awards-2012-winners> (accessed 3 Apr 2024). (In Eng.)

Attebery B. *Strategies of Fantasy*. Indiana University Press, 1992. 152 p. (In Eng.)

Buccola R. The school of (The) Night Circus: Performing Shakespeare arcana in novel forms. In: Hartley A. J. *Shakespeare and Millennial Fiction*. Cambridge, Cambridge University Press, 2018, pp. 64-80. (In Eng.)

Jackson R. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London, New York, Routledge, 2009. 126 p. (In Eng.)

James E., Mendlesohn F. *A Short History of Fantasy*. Middlesex University Press, 2009. 285 p. (In Eng.)

Martini A. Adrienne Martini reviews Erin Morgenstern. *Locus*, 2011, 30 September. Available at: <https://locusmag.com/2011/09/adrienne-martini-reviews-erin-morgenstern> (accessed 3 Apr 2024). (In Eng.)

Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan University Press, 2008. 306 p. (In Eng.)

Morgenstern E. *The Starless Sea*. Vintage, 2022. 494 p. (In Eng.)

Peabody R. The Night Circus. *Washington Independent: Review of Books*, 2011, 14 September. Available at: <https://www.washingtonindependentreviewofbooks.com/bookreview/the-night-circus/> (accessed 3 Apr 2024). (In Eng.)

Pulley N. 'The Starless Sea' by Erin Morgenstern – a myth from and for the US. Review. *The Guardian*, 2019, 1 November. Available at: <https://www.theguardian.com/books/2019/nov/01/starless-sea-erin-morgenstern-review> (accessed 3 Apr 2024). (In Eng.)

Clute J. Quests. *The Encyclopedia of Fantasy*. Ed. by J. Clute and J. Grant. Available at: <https://sf-encyclopedia.com/fe/> (accessed 3 Apr 2024). (In Eng.)

Rhule P. Erin Morgenstern creates a magical 'Night Circus'. *USA Today*, 2011, 10 September. Available at: <https://www.usatoday.com/story/life/books/2013/06/28/morgenstern-creates-a-magical-night-circus/2470263> (accessed 3 Apr 2024). (In Eng.)

Stoddart H. Contemporary circus literature: Authenticity and illusion in Sara Gruen's Water for Elephants and Erin Morgenstern's The Night Circus. In: Fuchs M., Jürgens A.-S., Schuster J. *Manegenkünste: Zirkus als ästhetisches Modell*. Series: Edition Kulturwissenschaft (162). transcript Verlag, Bielefeld, 2020, pp. 7-22. (In Eng.)

Reinterpreting the Traditional Portal Fantasy in Erin Morgenstern's Novel 'The Starless Sea'

Elizaveta A. Ivanova

Associate Professor in the Department of the Humanities

Saratov State Conservatory

1, prospekt imeni Stolypina, Saratov, 410012, Russia. elivan1988@gmail.com

SPIN-code: 4246-7986

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8861-4925>

Submitted 10 Apr 2024

Revised 02 Sep 2024

Accepted 30 Sep 2024

For citation

Ivanova E. A. Pereosmyslenie traditsionnogo portal'nogo fentezi v romane Erin Morgenshtern «Bezzvezdnoe more» [Reinterpreting the Traditional Portal Fantasy in Erin Morgenstern's Novel 'The Starless Sea']. *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology], 2025, vol. 17, issue 1, pp. 108–116. doi 10.17072/2073-6681-2025-1-108-116. EDN ODWWQC (In Russ.)

Abstract. The article analyzes the novel *The Starless Sea* (2019) by American fantasy author Erin Morgenstern. This novel belongs to the modern branch of fantasy literature that reimagines and transforms the traditions and clichés of the genre. The analysis is based on the typology of fantasy suggested by Farah Mendlesohn in her book *Rhetorics of Fantasy* (2008). According to this typology, *The Starless Sea* refers to

the type of portal, or quest, fantasy, where the protagonist goes through a portal and comes from the mundane world to a fantasy one. The article explores how the key features of portal fantasy are manifested in the Morgenstern's novel. The text is mainly analyzed at the levels of the plot and the system of characters. In *The Starless Sea* one can find most of the typical portal fantasy elements, but all of them are presented in a subverted version: not only the order of their appearance but also the meaning of these elements is changed dramatically. The central position of the protagonist is placed in question, and so is the possibility to gain complete and accurate information about the world even from the sources that have always been considered trustworthy in the traditional portal fantasy, such as guide figures and books. Instead of the eternal conflict between good and evil, the main focus of the novel is on the problems of storytelling, constructing and understanding the narratives, building your own interpretation of the world. The protagonists' quest is also a subject of investigation and comprehension, it is not only about receiving and fulfilling a task. The main part of this quest appears to consist not in a confrontation with the antagonist, but in a steadfast following the plot line and in finishing the story. These transformations of traditional elements of the portal fantasy make the protagonist's experience closer to that of the reader and reflect the postmodern worldview.

Key words: fantasy; portal fantasy; quest; genre; Erin Morgenstern; genre conventions; *The Starless Sea*.