

EDN: LQPLYW
УДК 7.06

The Artistic Meta-Narratives Construction in Modern Culture: Formal and Semantic Aspects

Tikhon K. Ermakov, Ksenia A. Degtyarenko*
and Anna A. Shpak

*Siberian Federal University
Krasnoyarsk, Russian Federation*

Received 28.02.2024, received in revised form 29.02.2024, accepted 08.03.2024

Abstract. The article offers to get acquainted with the meta-narratives meaning and the local narratives interaction in postmodern and post-postmodern culture. The transition from unified modernist narratives to a fragmented postmodern culture is described, emphasizing the importance of “artistic meta-narratives” in this change. Unlike classical metanarratives, artistic metanarratives are associated with cultural and social practices of creating art works. The features of several artistic meta-narratives are identified, their integration into various cultural practices and contexts is traced, thereby contributing to the understanding of their role in modern cultural discourse.

The article analyzes the artistic meta-narratives formation in modern culture, with an emphasis on “The Watches” by Sergei Lukyanenko, “The Witcher” by Andrzej Sapkowski and “The Lovecraftian Myth” by Howard Phillips Lovecraft. The basic artistic meta-narratives are discussed in detail, intertextuality is emphasized. The influence of writers’ creativity on the meta-narrative’s formation in literature and other art forms represented by various media is considered.

Keywords: meta-narrative, postmodernism, artistic construction, intertextuality, Lovecraftian myth, the Witcher universe, the watch universe.

Research area: theory and history of culture, art (cultural studies).

Citation: Ermakov T. K., Degtyarenko K. A., Shpak A. A. The artistic meta-narratives construction in modern culture: formal and semantic aspects. In: *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 2024, 17(4), 681–693. EDN: LQPLYW



Конструирование художественных метанарративов в современной культуре: формальные и смыслообразующие аспекты

Т.К. Ермаков, К.А. Дегтяренко, А.А. Шпак

Сибирский федеральный университет
Российская Федерация, Красноярск

Аннотация. Статья предлагает познакомиться со значением метанарративов и взаимодействием локальных нарративов в постмодернистской и постпостмодернистской культуре. Описывается переход от единых модернистских нарративов к фрагментированной постмодернистской культуре, подчеркивая важность «художественных метанарративов» в этом изменении. В отличие от классических метанарративов художественные метанарративы связаны с культурно-социальными практиками создания произведений искусства. Идентифицируются особенности нескольких художественных метанарративов, прослеживается их интеграция в различные культурные практики и контексты, тем самым способствуя пониманию их роли в современном культурном дискурсе.

Статья анализирует формирование художественных метанарративов в современной культуре с акцентом на «Дозоры» Сергея Лукьяненко, «Ведьмака» Анджея Сапковского и «Лавкрафтианский миф» Говарда Филлипса Лавкрафта. Подробно обсуждаются базовые художественные метанарративы, подчеркивается интертекстуальность. Рассматривается влияние творчества писателей на формирование метанарративов в литературе и других формах искусства, представленных различными медиа.

Ключевые слова: метанарратив, постмодернизм, художественное конструирование, интертекстуальность, лавкрафтианский миф, вселенная «Ведьмака», вселенная «Дозоров».

Научная специальность: 5.10.1 – теория и история культуры, искусства (культурология)

Цитирование: Ермаков Т. К., Дегтяренко К. А., Шпак А. А. Конструирование художественных метанарративов в современной культуре: формальные и смыслообразующие аспекты. *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2024, 17(4), 681–693. EDN: LQPLYW

Введение

Предполагаемый переход во второй половине XX века от единообразной культуры модерна к лоскутной культуре постмодерна породил проблему взаимодействия между множеством локальных нарративов и дискурсов. Если классический постмодерн предполагал, что прежняя консолидация нарративов вокруг единого ядра метанарратива сходит на нет, то современная постпостмодерная культура демонстрирует различные механизмы взаимодействия между обозначенными

системами, которые существуют на стыке сугубо серьезных метанарративов предшествующего этапа и ироничных нарративов постмодерна. При этом важность трансформаций связана с их влиянием не только на глобальные, но и локальные контексты (Koptseva, 2020).

Ключевым фактором трансформации, на наш взгляд, является рост значимости специфического варианта метанарратива – «художественного метанарратива», под которым мы понимаем набор базовых си-

моволических и нарративных конструкций (а также способ говорения о них), который используется при конструировании художественных произведений и нарративов. В отличие от классического метанарратива художественный связан с культурно-социальными практиками не непосредственно, а через систему культурных практик чтения и интерпретации текста, в силу чего по самой своей структуре предполагает отношение на грани серьезного/несерьезного. Отчасти это можно объяснить сложностью художественного образа, связанного с его философски-фундированной картиной мира (Seredkina, 2019; Reznikova, 2019; Kolesnik, 2019), а также способностью видоизменять образный ряд, соглашаясь с потребностями общества (Degtyarenko, 2023; Pashova, 2020). Целью данной статьи становится выявление особенностей ряда художественных метанарративов, что позволит проследить механизмы их включения в различные культурные практики и контексты.

В последние годы тема исследования метанарративов не утрачивает своей актуальности. В период с 2018 по 2024 год в данной тематической области можно выделить несколько основных направлений: философское, политическое, искусствоведческое.

К философскому блоку работ принадлежит статья «Понятие метанарратива в философии Жана-Франсуа Лиотара: кризис просвещения и альтернатива постмодерна» (Podogoga, 2018), в которой автор реконструирует понятие метанарратива на материале философско-исторических и социально-политических идей Ж.-Ф. Лиотара. Выявляется генезис метанарратива в рамках критического дискурса постмодерновой эпохи, из-за чего понятие метанарратива перестает работать как один из принципов, выражающих объективное развитие цивилизации. А. С. Вереин в статье «Критика метанарратива в постмодернизме» (Verein, 2022) также продолжает тему, касающуюся трансформации понятия метанарратива в эпоху постмодерна. В качестве религиозно-философского аспекта в данном блоке исследований выступает

статья Т. В. Литвина «За пределами метанарратива: субъект как проблема современной естественной теологии» (Litvin, 2019), где представлена современная естественная теология, которая в рамках постмодерна отказывается от классического понимания описания субъекта посредством метанарративов.

Следующий блок посвящен исследованиям в политической сфере. В работе В. А. Кузнецова «Арабский мир в 2010-е: игры метанарративов» (Kuznetsov, 2020) проводится анализ социально-политических изменений в арабском мире в первое десятилетие XXI века. Ключевая идея автора заключается в выдвигании тезиса о метанарративах как «больших рассказах» после их постмодерновой критики. Статья «Вигский метанарратив как модус утверждения либеральной доктрины» (Shirinyants, 2020) посвящена разбору сюжета, связанного с утверждением либеральных идей в Англии, известного под названием «вигский метанарратив». Модель современного метанарратива в фокусе геополитики конструируется в исследовании «Тень кибервойны в фокусе геополитического метанарратива» (Galuhin, 2021). Автор подчеркивает трансформацию характера геополитических конфликтов и возведение их до уровня информационного противостояния.

Наконец, третий блок исследований метанарративов затрагивает сферу искусства. Так, в статье «Художественный метанарратив модерна и структура романа XIX века» (Rumar, 2023) понятие «художественный метанарратив» применяется для моделирования структуры классического романа, который рассматривается как центральное художественное явление эпохи модерна. Описание метанарратива в рамках современных форм искусства рассматривается в статье «Видеоигры как форма искусства: деконструкция и метанарратив в работах Йоко Таро» (Dokuchaev, 2021), где метанарратив становится одним из инструментов для достижения эмоционального отклика у игрока. О. А. Шилов в статье «Постмодернистский метанарратив в кино»

(Shilov, 2021) анализирует метанарратив в кинематографе, а именно разбирает приемы метанарратива, затрагивающие проблемы трансформации нового типа общества, с позиции философско-киноведческого подхода.

Таким образом, во всех трех блоках исследований, посвященных разбору понятия метанарратива, можно выявить общую тенденцию, а именно наблюдение за трансформациями данного понятия в нескольких точках его становления – модерн, постмодерн и постпостмодерн.

Теория метанарратива и концепция

«художественного метанарратива»

Представления о метанарративе получили своё распространение в связи с культурными исследованиями второй половины – конца XX века. В частности, наиболее известной становится концепция метанарратива Ж.-Ф. Лиотара, который в работе «Состояние постмодерна» (Lyotard, 1979) обращается к метанарративу как к одному из культурных маркеров перехода от культуры модерна к культуре постмодерна. Постмодерновая культура как культура «конца метанарративов» предлагает человеку множество разрозненных повествовательных схем и словарей символов, взаимодействие между которыми порождает сложный культурный ландшафт. Эта несколько схематическая концепция впоследствии подвергалась определённой критике с тех позиций, что само доминирование метанарратива в современной культуре представлялось или вовсе ошибочным (Latour, 1993), или же связывалось с европоцентрической редукцией истории культуры к локальным процессам в Западной Европе (Plostanova, 2013).

Ещё больше дискуссионность предложенного Ж.-Ф. Лиотаром разрыва становится понятна при обращении к социологическим моделям метанарратива, авторы которых стремятся к описанию не только самого явления, но и его функций в социальной системе. Так, рассматривая метанарратив как элемент индивидуальной

мифологии (Fenstein, 1990), невозможно представить себе эпоху, которая бы смогла отказаться от столь важного социального конструкта. Построение рассказа о себе неминуемо связано с внедрением в реальную биографию элементов метанарратива (Roberts, 1999), иначе человек теряет связь с социумом, перестаёт ощущать свою привязанность к текущей исторической ситуации и культуре.

Важным становится метанарратив и в психологических исследованиях, где данная концепция обретает связи не только с конструированием истории о себе как элементе включения своей идентичности в общий социальный контекст, но и с непосредственным поведением человека. Комплекс символов и нарративных схем, предлагаемых метанарративом, превращается в маркер оценки поведения как личности, так и людей в её окружении в целом (Ulybina, 2001). Метанарратив превращается из установки на средства конструирования в систему поддержания целостности общества и личности, причём как в диахронном, так и в синхронном ключе.

В этом смысле, вероятно, корректнее говорить не об исчезновении метанарративов в эпоху постмодерна, а об изменении в их качестве. Метанарративные схемы трансформируются во множество нарративов, которые обладают большей локальностью и в определённом смысле серьёзностью. В то же время метанарративы модерна подлежат ироническому высмеиванию и своей редукции к локальным нарративным моделям, которые в силу масштабного несоответствия вынуждены видоизменять изначальный набор ценностных установок. В противовес этому процесс глобализации запускает конструирование новых метанарративов, которые теряют свой локальный статус, осуществляя привязку к системе постколониального мира (Ovodova, 2022).

В связи с этим наиболее остро для истории и теории культуры встаёт вопрос о принципах функционирования метанарратива в современной культуре, особенно в связи с современными трансформациями глобального культурного контекста

в сторону постпостмодерных установок (Pavlov, 2023), поскольку общее изменение культурного ландшафта предполагает и последующее изменение системы восприятия метанарратива, обретающего новое качество, отличное от того, что обнаруживал в постмодерне Ж.-Ф. Лиотар. В этом смысле важным становится обращение к «художественному метанарративу».

Учитывая общее тяготение современного осмысления мира через призму искусства (например, поворот к эстетике в объектно-ориентированной онтологии Г. Хармана (Harman, 2019)), обращение к художественным метанарративам кажется необходимым для понимания общего культурного ландшафта и закономерностей его изменения. Под художественным метанарративом мы понимаем словарь символов и множество нарративных схем, использование которых позволяет отнести созданное произведение искусства к некоторой единой группе. В отличие от методов типологии произведений искусства через концепции жанра или стиля метанарратив предполагает отсутствие явной связи с формой произведения (жанр) или же с техническими приёмами его создания и лежащей за ними картиной мира (стиль). Ближайшим аналогом можно считать иконографический анализ в духе Э. Панофски, но если искусствоведение такого толка больше интересуется трансформацией уже созданных образов, источник которых принимается как данность, то метанарратив учитывает усилие, которое необходимо приложить для поддержания системы.

Художественный метанарратив подразумевает существование некоторого изначального ядра, которое создаёт базовый словарь символов и предлагает несколько типических нарративных схем. Подобное ядро усилием художественной системы абстрагируется до «идеального типа», теряя свою значимость для последующих произведений, превращаясь в несводимый к изначальному произведению метанарратив. Создание метанарратива неизменно требует энергетических затрат, порождая вокруг себя множество вспомогательных наррати-

вов, нацеленных на кристаллизацию и канонизацию отличительных черт формирующегося ядра. В дальнейшем эти практики превращаются в процесс критического отбора новых произведений и описания их как принадлежащих к метанарративу.

Ещё одной ключевой особенностью описания метанарратива выступает его относительно слабая чувствительность по отношению к форме и содержанию конкретных произведений. Поскольку нарративные схемы сейчас пронизывают практически всю человеческую культуру, метанарратив может быть использован в любом виде искусства, подстраиваясь под его требования. Большинство метанарративов формируются из литературных ядер, но для XX века мы можем констатировать появление ядер, связанных с новыми видами искусства: от кинематографа до настольных и компьютерных игр.

Соответственно, предлагаемые дальше варианты анализа художественных метанарративов сосредоточены на решении следующих основных вопросов: 1. Какие усилия были приложены для абстрагирования изначального ядра в метанарратив? 2. Каковы формы проявления художественного метанарратива в актуальных художественных практиках? 3. Какие функции выполняет конкретный художественный метанарратив?

Метанарратив «Дозоров»

Сергея Лукьяненко

Серия отечественного писателя-фантаста насчитывает шесть изданных книг: «Ночной Дозор» (1998), «Дневной Дозор», написанный в соавторстве с Владимиром Васильевым (2000), «Сумеречный Дозор» (2004), «Последний Дозор» (2005), «Новый Дозор» (2012), «Шестой Дозор» (2014). Цикл романов представляет собой сосуществование реального и ирреального во времени и пространстве. Само повествование разворачивается в настоящем (относительно времени написания и издания книг из серии), в реально существующих городах с узнаваемыми улицами, объектами инфраструктуры, архитектурными

строениями и т.д., где помимо людей живут «иные», обладающие сверхчеловеческими способностями и имеющие доступ в другой мир – пространство Сумрака. Основные определяющие события общемирового, всероссийского значения истолковываются с позиции действий «иных», представителей Ночного и Дневного Дозоров. Главным персонажем является Светлый иной Антон Городецкий.

Авторскую специфику серии «Дозоров» с отражением вейния современной эпохи, приемов постмодернизма фиксирует, например, интертекстуальность как некий диалог, взаимодействие разных культур, выстраивание коммуникативного взаимодействия между автором и читателем. Репрезентируют это отсылки к произведениям А.Н. и Б.Н. Стругацких («Понедельник начинается в субботу», «Трудно быть богом» – больше в идейном отношении), Б. Стокера, Э. По, Л. Кэрролла, Ильфа и Петрова, мифологическим параллелям в именах глав Ночного и Дневного Дозоров (Завулон, Гесер), музыкальным произведениям через тексты песен, вписанных в произведения. Песни определяются случайным образом в процессе воспроизведения, главный персонаж самостоятельно не делает выбор, при этом текст песен всегда гармонично совпадает с эмоциональным настроением героя и вписывается в контекст событий.

Выбор песен созвучен с неким предназначением, судьбой, тексты песен отражают внутренние переживания, характер, индивидуальные особенности главного героя. В целом можно заметить экзистенциальную направленность произведения, выраженную через ситуации выбора пути, судьбоносных решений.

Ярко фиксируется дихотомия Добра и Зла, но непосредственное разделение на Светлых и Темных является условным (Светлые известны не только добром, Темные не творят постоянно зло), автор во главу угла ставит цели и мотивы, определяющие дальнейшие поступки и характер совершаемых действий, персонажи и события имеют неоднозначную трактовку. При этом автор подчеркивает идею баланса сил.

Также в качестве характерных особенностей серии можно выделить нелинейность повествования, непредсказуемость будущего, признаки реализма с идеей возможности человека повлиять на происходящее в мире. Начиная с первой книги происходит игровое вовлечение читателя в повествующие события (через реальный топос, современные времени музыкальные композиции и т.д.), перед читателем приоткрывается завеса таинственности и недоступности ирреального мира – ты обычный человек или иной?

Метанарратив «Дозоров» расширяется за счет литературных дополнений, экранизаций, производства игровых проектов. В период с 2014 по 2020 годы выходят произведения Сергея Лукьяненко в соавторстве с Аркадием Шушпановым («Школьный Дозор», 2014), с Иваном Кузнецовым («Печать Сумрака», 2014) и с Алексом де Клемешье («Участковый», 2014), художественное повествование которых разворачивается также в литературной вселенной «Дозоров», в 2009 году издан комикс «Ночной Дозор». Стоит отметить особое внимание к первым книгам автора из серии, на основе которых были сняты кинематографические произведения («Ночной Дозор» и «Дневной Дозор», режиссер Тимур Бекмамбетов). Также по мотивам первых книг серии созданы настольные игры («Ночной Дозор. Своя судьба», «Дневной Дозор: Битвы Иных») с использованием визуализации по кинофильмам, онлайн-игра «Дозоры. Запрещённая игра» и компьютерные игры («Ночной Дозор» (2005), «Дневной Дозор» (2006)). Производные от литературного оригинала метанарративы, представленные в вышеперечисленных медиаформатах, имеют свою повествовательную особенность, специфику сюжета, в большинстве своем отличную от исходных авторских нарративных схем.

Метанарратив мира «Ведьмака»

Анджея Сапковского

Продолжая разговор о конструировании художественных метанарративов, нельзя не упомянуть серию Анджея Сапковского «Сага о ведьмаке» 1986–2013 го-

дов, в жанре фэнтези, содержащую следующие книги: «Последнее желание», «Меч предназначения», «Кровь эльфов», «Час Презрения», «Крещение огнем», «Башня ласточки», «Владычица Озера», «Сезон гроз». Изначально произведение было задумано как серия коротких рассказов, опубликованных в польских журналах конца 1980-х, которые уже позднее были собраны в две книги. Эти истории ввели читателей в сложный и многогранный мир, построенный на базе славянской и европейской мифологий, классических мотивов сказки и фольклора. После этого последовала серия из пяти книг, рассказывающая о приключениях Геральта из Ривии, центрального персонажа серии. В этих книгах автор развивает темы чести, любви, предательства и поиска собственной идентичности на фоне межрасовых конфликтов, последствий войн, социальной изоляции, политических интриг и т.д.

Отличиями от традиционных работ этого жанра являются этический релятивизм, гиперреализм и сложная нарративная структура. Автор использует нелинейное повествование, обширные диалоги и глубокую характеристику персонажей, чтобы затрагивать сложные темы. Его стиль отмечен иронией и цинизмом, и именно это придает текстам уникальное звучание. Присутствует элемент игры с ожиданиями зрителя, критическая оценка жанровых стандартов, и в целом представляется сложная картина мира. Но, несмотря на классификацию в качестве фэнтези, серии присущи черты, близкие к научной фантастике и постмодернизму, что делает ее уникальной в жанровом контексте. Исследование социальных, этических вопросов и присутствие в элементах мира магии, мифических существ в сочетании с мутациями и биотехнологиями указывает на некоторые аспекты научной фантастики. Черты же постмодернизма можно отметить следующие: наличие метанарратива и интертекстуальности, соответственно, отсутствие четкой жанровой границы, прием иронии, открытость к интерпретации, фрагментарность и нелинейность повествования.

Серия включает в себя множество аспектов современной культуры помимо литературы – это кинематограф, комиксы и видеоигры. Литературные произведения Анджея Сапковского положили начало вселенной «Ведьмака», которая уже позднее была адаптирована. Каждая из этих адаптаций в той или иной степени опиралась на исходные тексты, интерпретируя и расширяя их для своих медиа. Литературный источник остается фундаментом, на котором строятся все последующие творческие исследования мира «Ведьмака», его персонажей и тем.

Экранизации, начиная с польской 2001 года режиссера Марека Бродски, показавшей потенциал вселенной «Ведьмака», прошли долгий путь до выхода знакового сериала в 2019 году от Netflix (McLean, 2021). Киноадаптации играют важную роль в расширении вселенной «Ведьмака», позволяя зрителям исследовать мир произведения через новые визуальные и нарративные средства. Они также способствуют дальнейшей популяризации исходных литературных произведений, привлекая внимание к оригинальной серии книг.

В сфере видеоигр «Ведьмак» обрел заметное влияние благодаря серии игр от студии CD Projekt Red. Начиная с первой компьютерной ролевой игры в 2007 году и заканчивая «Ведьмак 3: Дикая Охота» 2015 года (<https://www.thewitcher.com/us/ru/witcher3>), эта серия установила новые стандарты для ролевых игр, благодаря глубокому сюжету, разветвленному игровому процессу и сложному миру. Интересно, что интертекстуальность книги отражена в некоторых позициях «прохождения сюжета», где игрок имеет возможность играть от третьего лица не только за главного персонажа, но и за персонажа – «Цири».

Обращаясь непосредственно к формированию метанарратива, изначально он складывается через активную трансформацию славянской мифологии, легенд средневековья и фольклора с позиций современных социальных норм, что позволяет выявлять новые концепты (Panait, 2022). Выстраивается своеобразный диалог

с культурным наследием, что позволяет изменить взгляд на привычные знаки и символы.

Следующим аспектом формирования метанарратива является неоднозначный моральный облик главного героя – «Геральта из Ривии». Происходит деконструкция героического образа, где он перестает быть однозначным и которому присущ моральный релятивизм. Исчезают привычные понятия протагониста и антагониста (Sepetsi, 2021). Вне привычной дихотомии добра и зла подчеркивается сложность выбора и его моральная неоднозначность, а также принципиальная нейтральная позиция главного героя.

В связи с этим отмечается и неоднозначность социальных, политических устоев. Критикуются политические системы, включая вопросы социального неравенства, расизма, политической борьбы, идеологической позиции главного героя. Так, чаще всего власть и ее представители символизируют интриги и коррупцию, Анджей Сапковский демонстрирует, как политическая манипуляция и стремление к власти могут привести к разрушительным последствиям для общества и индивидуума. Через сюжеты о злоупотреблении властью автор поднимает вопросы о важности честности, ответственности и демократических принципов в управлении государством. Сильно прослеживается классовое и расовое деление, где человеческая раса выступает агрессором по отношению к другим. Сочетаются уникальные политические и правовые механизмы с мировыми правительственными системами, например натурализм с «коалицией северных королевств» и позитивизм с «южной империей» (Bertram, 2021).

Важной метанарративной схемой является подчеркнутое значение семейных отношений. В данном случае через отношения персонажей – Геральта, Цири и Йеннифэр, а также через их личные истории автор исследует темы семейных уз, родства и поиска собственной идентичности. Эта метанарративная схема подчеркивает значение личных связей и самоопределения в мире, где традиционные структуры часто

оказываются разрушенными и невозможными. Каждый из данных персонажей прикрывает на себя ту или иную роль в семье.

Ключевыми аспектами метанарратива являются отношения между главным героем и категориями: судьба и неопределенность. Где одновременно рассматриваются проблемы свободы выбора и предопределенности, что хорошо прослеживается через отношения героя «Геральта из Ривии» и его подопечной «Цири», что является «ребенком неожиданностью», по праву, а не по рождению принадлежащей ему. Эта схема заставляет персонажей и читателей задуматься о том, насколько события их жизни обусловлены внешними силами и насколько они могут формировать собственный путь.

Изучение вселенной «Ведьмака» Анджея Сапковского подчеркивает значимость метанарративов в современной литературе. Сапковский мастерски вплетает сложные политико-правовые и социальные темы в мир фэнтези, опираясь на славянскую мифологию и классический фольклор. Это создает многоуровневый нарратив, который одновременно развлекает и заставляет задуматься о глубинных вопросах человеческой морали. Метанарративы «Ведьмака», проявляющиеся в деконструкции героического образа, критике социальных устоев и исследовании межрасовых конфликтов, делают серию не просто фэнтезийным эпосом, но и зеркалом для рефлексии современного общества. Таким образом, произведение выступает как важный пример того, как литература может формировать и отражать метанарративы, играя ключевую роль в культурном диалоге.

«Лавкрафтианский миф» как художественный метанарратив

Творчество Г.Ф. Лавкрафта является одним из самых показательных примеров становления современного художественного метанарратива. Помимо множества произведений, которые опирались на созданную Г.Ф. Лавкрафтом вселенную ещё при его жизни, на современном этапе используются элементы лавкрафтианского ужаса

в произведениях самых разных видов искусств (причём даже в визуальных, которые, судя по всему, противостоят самому художественному принципу «невыразимости», активно используемому писателем). В последнее время интерес к Г.Ф. Лавкрафту со стороны гуманитарной науки поддерживается творчеством Г. Хармана, для которого творческий метод писателя связан с ключевыми проблемами разрывов в онтологии, которыми занята объектно-ориентированная онтология (Harman, 2008). Обратимся к основным проблемам формирования лавкрафтианского метанарратива.

Во-первых, важно отметить, что метанарратив лавкрафтианского мифа складывается через усилие системы, нацеленное на формирование представлений о художественном вообще и искусстве вообще. Произведения Г.Ф. Лавкрафта издавались преимущественно в бульварных журналах и не были приняты современной автору критикой. В этом смысле очень показателен тот факт, что в то время как Э. Уилсон относился к творчеству Г.Ф. Лавкрафта как к низкопробной литературе «ужасов» (Wilson, 2007), в 2000-х годах произведения Г.Ф. Лавкрафта были изданы в серии «Library of America», идея которой была предложена самим Э. Уилсоном и заключалась в издании наиболее выдающихся произведений американской литературы.

При этом важно понимать, что включение лавкрафтовского наследия в перечень классических произведений американской литературы является не столько обязательным компонентом формирующегося метанарратива, сколько его важным дополнением. В сущности, можно говорить о том, что формирование лавкрафтианских мифов как метанарративов и вело к восприятию изначальных текстов как более «литературных».

Во-вторых, усилие по формированию лавкрафтианского метанарратива неизбежно было связано с отбором и «канонизацией» отдельных произведений автора. Интересно, что этот отбор связан не только с тематическим единством, но и с относи-

тельной литературно-художественной ценностью, которая обеспечивает целостность «Мифов Ктулху», как единого комплекса, в рамках которого формируется набор символов и нарративных схем, которые впоследствии будут востребованы новыми нарративами. В контексте спора о художественном достоинстве произведений Г.Ф. Лавкрафта интересно подчеркнуть, что отбор символов происходит не столько «благодаря» литературной основе, сколько вопреки ей. Так, литературный стиль Г.Ф. Лавкрафта характеризуется недосказанностью, акцентом на «неописуемости» и «сверхъестественности» происходящего. При этом развитие метанарратива потребовало создание в ядре лавкрафтианского мифа устойчивых визуальных образов (самым известным из которых, вероятно, является Ктулху), что полностью противоречит литературной форме произведения.

Соответственно, изначальный литературный нарратив превращается в метанарратив путём усилия, нацеленного в две прямо противоположные стороны: одновременно происходит борьба за признание ядра метанарратива значимым произведением литературного искусства и борьба с самой «литературностью» первоисточника. Чем более признанным становится первоисточник, тем меньше связи с литературным ядром сохраняет ядро метанарратива. Вероятнее всего, этот процесс можно связать со специфическим требованием художественного метанарратива в его существовании как одновременно серьёзного и несерьёзного. Признание литературного ядра произведением искусства добавляет серьёзности художественному метанарративу, в то время как его разрыв с собственной литературной традицией ведёт к обретению «иронической» свободы во взаимодействии с материалом.

Говоря о проявлении лавкрафтианского метанарратива в современных художественных практиках, мы бы хотели особое внимание уделить играм, поскольку в этой области лавкрафтианский миф проявляет себя в особенно интересной форме. Связано это с проблемой гиперреальности компью-

терной игры, вводимой некоторыми теоретиками медиа (Freyeremuth, 2015), которая понимается как специфическая характеристика видеоигры, связанная с конструированием нового мира, который не просто «схож» с актуальной реальностью, но создаёт своеобразную альтернативу, в которой действуют иные самосогласованные «реальные» законы.

Концепция гиперреальности становится невероятно важна, если брать во внимание прочтение Г. Харманом Г.Ф. Лавкрафта как писателя *wierd*-реализма (Harman, 2012), который демонстрирует в своём творчестве все четыре основных компонента объекта реальности. *Wierd*-реализм во многом схож с концепцией гиперреальности, но если последняя постулирует внешнее копирование основных принципов реального мира, то *wierd*-реализм концентрирует наше внимание на том, что произведение достигает эффекта реальности, подчёркивая то, что в окружающем нас мире кажется самым «ирреальным».

В этом смысле показателен опыт существования настольной ролевой игры «Зов Ктулху», первая редакция которой была разработана С. Питерсоном в 1981 году. Ключевая особенность игры – это система «ментального урона», из-за которой персонаж, роль которого отыгрывает игрок, может впасть в безумие и начать видеть галлюцинации. В дальнейшем данная механика использовалась во всех играх, которые полностью соответствуют лавкрафтианскому метанарративу, превращаясь всего лишь в характеристику «ментального здоровья», как в более новых настольных играх «Ужас Архэма», или предлагая игроку более структурированную модель реакции главного героя на столкновение с «ужасом» в компьютерных играх, наподобие «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth» (Headfirst Productions, 2005).

С точки зрения агентивной модели видеоигр (Bodi, 2023; Ermakov, 2023) система ментального здоровья является самым серьёзным отличием игрового метанарратива лавкрафтианских мифов. Как именно она связана с проблемами соотношения

wierd-реализма и гиперреализма? Гиперреальность видеоигры требует «нормального» отношения игрока к происходящему. Выстраивание некоторой альтернативной самосогласованной реальности требует исчезновения ряда естественных реакций, связанных с допущением возможности некоторых невозможных событий. Например, долгое время видеоигры не объясняли причин гибели и возрождения персонажа, соблюдая дистанцию между игроком и гиперреальной симуляцией. Метанарратив лавкрафтианского мифа привносит в видеоигру систему *wierd*-реализма, которая требует не только самосогласования симуляции, но и её специфического совпадения с самим игроком.

Во многом эта черта проявлена в самом творческом методе Г.Ф. Лавкрафта, который подчёркивал необходимость воссоздания в произведении реалистичной реакции наблюдателей на столкновение с «ужасом» неизведанного (Lovecraft, 2004). *Wierd*-реальность, таким образом, становится более реальной, потому что она сохраняет свою привязанность к зрителю-игроку, чего и требует лавкрафтианский миф (то, что Г. Харман вслед за М. Фридом называет театральностью и связывает с формированием особого единства между зрителем и произведением (Harman, 2019)). В то же время гиперреальное произведение сохраняет дистанцию, благодаря которой и достигает своего эффекта. В этом смысле достаточно позднее появление игр в ключе лавкрафтианского метанарратива можно объяснить именно сложностью реализации *wierd*-реальной игры в противовес гиперреальной игре в игровом, которое, по всей видимости, существует во всех игровых системах.

Таким образом, лавкрафтианский метанарратив, складываясь через усилие по преодолению художественных свойств собственного ядра, приводит к появлению комплекса современных нарративов, связанных с конструированием момента перехода от гиперреальности к *wierd*-реальности. Как компонента современной культуры он осуществляет взаимодействие между серьёзностью литературного перво-

источника (которая была доказана через усилие) и несерьезностью многих современных проявлений (развлекательная компонента видеоигры).

Заключение

Анализ механизмов формирования и функционирования художественных метанарративов показал, как в контексте современной культуры они трансформируются и интегрируются в различные культурные практики, обогащая их новыми смыслами и интерпретациями.

Исследование художественных метанарративов вселенной «Дозоров» Сергея Лукьяненко, вселенной «Ведьмака» Анджея Сапковского, лавкрафтианского метанарратива выявляет своеобразие метанарративных конструкций в современной литературе, показывая авторские вплетения сложных социальных и политико-правовых тем в произведения, опираясь на мифологию и фольклор, взаимодействие

современной и предшествующей культур в рассуждении о вопросах морального выбора, судьбы и предопределенности. Знаки и символы метанарративов обладают тем самым общечеловеческим потенциалом.

Художественные метанарративы исходных, оригинальных повествований, в свою очередь, порождают новые современные нарративы, переходящие от концепции гиперреальности к wierd-реальности. В современной культуре это способствует диалогу между серьезностью литературного произведения и легкостью его восприятия в разных форматах, таких как видеоигры.

Приведенные примеры из литературы, кинематографа и видеоигр подчеркивают роль метанарративов в создании сложных, многогранных миров. Таким образом, статья не только выявляет основные тенденции в развитии художественных метанарративов, особенности их конструирования, но и демонстрирует их значимость для понимания современного культурного поля.

Список литературы / References

- Bódi B. *Videogames and Agency*. Taylor & Francis, London, 2023, 226.
- Bertram, C.M. Andrzej Sapkowski's Witcher Series: Fantasy's Appropriation of Modern Political Landscapes. In: *Undergraduate Research Scholars Program*, 2021. Available at: <https://hdl.handle.net/1969.1/194339>.
- Degtyarenko K. A., Pchelkina D. S., Shpak A. A., Pimenova N. N. Obraz iskusstvennogo intellekta v kinematografe: transformatsii v period 1980–2010-kh godov [The image of artificial intelligence in cinema: transformations during the 1980–2010s]. In: *Zhurnal Sibirskogo federal'nogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki [Journal of the Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences]*, 2023, 16(8), 1454–1470. EDN: XVMNJF.
- Dokuchaev I. I. Videoigry kak forma iskusstva: dekonstruktsiya i metanarrativ v rabotakh Yoko Taro [Video games as an art form: deconstruction and metanarrative in the works of Yoko Taro]. In: *Kino. Rech'. Kul'tura: Materialy XV Vserossiyskoy studencheskoy konferentsii [Cinema. Speech. Culture: Proceedings of the 15th All-Russian Student Conference]*, Saint Petersburg, 2021, 69–78.
- Ermakov T. K. Teoretiko-metodologicheskie osnovaniya topologicheskogo analiza videoigr: opyt sravneniya igr dlya konsoly Atari 2600 i Nintendo Entertainment System [Theoretical and methodological foundations of topological analysis of video games: a comparison of games for Atari 2600 and Nintendo Entertainment System consoles]. In: *Severnye Arkhivy i Ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2023, 7(2), 116–125. EDN: KJSRWD.
- Feinstein D. Personal Mythology. Psychological Perspectives. In: *Journal of the Division of Humanistic Psychology, The American Psychological Association*, 1990, 2, 139–140.
- Freyermuth G. S. *Games. Game Design. Game Studies*. Verlag, Bielefeld, 2015.
- Galukhin A. V. Ten' kibervoiny v fokuse geopoliticheskogo metanarrativa [The shadow of cyberwar in the focus of the geopolitical metanarrative]. *Sotsial'no-gumanitarnye znaniya [Social and Humanitarian Knowledge]*, 2021, 3, 180–193.

Harman G. *Art and Objects*. Polity Press, Cambridge, 2019, 240.

Harman G. *On the Horror of Phenomenology: Lovecraft and Husserl*. Collapse IV, 2008, 333–364.

Harman G. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Zero Books, Winchester, 2012, 277.

Kolesnik M. A., Leshchinskaya N. M., Sertakova E. A. Obraz poeta-tvortsa v simbolizme Gyustava Moro [The image of the poet-creator in the symbolism of Gustave Moreau]. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal [Siberian Anthropological Journal]*, 2019, 3(4), 25–37. DOI 10.31804/2542–1816–2019–3–4–25–37. EDN: BTGMGM.

Koptseva N. P., Pimenova N. N. Svoeobrazie kul'turnykh soobshchestv segodnya: opyt izucheniya transformatsiy v kul'turnykh prostranstvakh i klassifikatsiya T. Kh. Eriksona [The uniqueness of cultural communities today: a study of transformations in cultural spaces and T. H. Erikson's classification]. In: *Severnye Arkhivy i Ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2020, 4(3), 57–69. DOI 10.31806/2542–1158–2020–4–3–57–69. EDN: QNOFTB.

Kuznetsov V. A. Arabskiy mir v 2010-e: igry metanarrativov [The Arab world in the 2010s: games of metanarratives]. In: *Mezhdunarodnaya analitika [International Analytics]*, 2020, 11(3), 95–112.

Latour Bruno. *We have never been modern*. Harvard University Press, 1993, 165.

Litvin T. V. Za predelami metanarrativa: sub'yekt kak problema sovremennoy estestvennoy teologii [Beyond the metanarrative: the subject as a problem of contemporary natural theology]. In: *Vestnik Russkoy khristianskoy gumanitarnoy akademii [Bulletin of the Russian Christian Humanities Academy]*, 2019, 20(4), 343–351.

Lovecraft H. P. *Collected Essays*. Volume 2: Literary Criticism. Hippocampus Press, New York, 2004, 248.

Lyotard J.-F. *La Condition Postmoderne*. Les Editions de Minuit, Paris, 1979, 135.

McLean B. The Witcher. *Science Fiction Film and Television*, 2021, 14(3), 429–433.

Official game site: “The Witcher 3: Wild Hunt” (2015). Available at: <https://www.thewitcher.com/us/ru/witcher3>.

Ovodova S. N. Global'noe v diskurse metamodernizma: problema istokov [The global in the discourse of metamodernism: the problem of origins]. In: *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Seriya Filosofiya. Psikhologiya. Pedagogika [News of Saratov University. New Series. Series Philosophy. Psychology. Pedagogy]*, 2022, 22(1), 29–33.

Panait R. A. Folklore and forethought – narrative duality in The Witcher. In: *Revista de Filosofie Aplicata*, 2022, 4(6), 79–93.

Pashova E. V. “Superbogi”: kak sozdateli komiksov osmyslyayut arhetipy supergeroev [“Super gods”: how comic book creators interpret superhero archetypes]. In: *Severnye Arkhivy i Ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2020, 4(3), 100–110. DOI 10.31806/2542–1158–2020–4–3–100–110. EDN: LF-NHAG.

Pavlov A. P. *Postpostmodernizm: kak sotsial'naya i kul'turnaya teorii ob'yasnyayut nashe vremya* [Post-postmodernism: how social and cultural theories explain our time]. Izdatel'skiy dom “Delo”, Moscow, 2023.

Podoroga B. V. Ponyatie metanarrativa v filosofii Zhana-Fransua Lyotara: krizis Prosveshcheniya i alternativa postmoderna [The concept of metanarrative in Jean-François Lyotard's philosophy: the Enlightenment crisis and the postmodern alternative]. In: *Polilog [Polylogue]*, 2018, 2(3), 6.

Reznikova K. V., Sitnikova A. A., Zamaraeva YU. S. Filosofiya iskusstva v tvorchestve Ehgona Shile [Philosophy of art in the work of Egon Schiele]. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal [Siberian Anthropological Journal]*, 2019, 3(4), 38–48. DOI 10.31804/2542–1816–2019–3–4–38–48. EDN: TYAFFZ.

Roberts B. Time, biography, and ethnic and national identity formation. In: *K. J. Brehony & N. Rassool (eds.) Nationalism*, London: Macmillan/BSA, 1999.

Rymar' N. T. Khudozhestvennyy metanarrativ moderna i struktura romana XIX v [The artistic meta-narrative of the modern era and the structure of the 19th-century novel]. In: *Semioticheskiye issledovaniya [Semiotic Studies]*, 2023, 3(3), 45–58.

Sepetci T. Blurred Borders Between Good and Evil in Today's «Lesser Evil World»: The Witcher as Book, Game, and Netflix Series. *International Perspectives on Rethinking Evil in Film and Television*, 2021, 59–75.

Seredkina N.N., Kistova A.V., Pimenova N.N. Tri kartiny Ehdvarda Munka: filosofsko-iskusstvovedcheskii analiz tsikla "Friz zhizni" [Three paintings by Edvard Munch: a philosophical and art criticism analysis of the cycle "Frieze of Life"]. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal [Siberian Anthropological Journal]*, 2019, 3(4), 49–64. DOI 10.31804/2542–1816–2019–3–4–49–64. EDN: WSEXKK.

Shilov O. A. Postmodernistskiy metanarrativ v kino [The postmodernist metanarrative in cinema]. In: *Kino. Rech'. Kul'tura: Materialy XV Vserossiiskoi studencheskoi konferentsii [Cinema. Speech. Culture: Proceedings of the 15th All-Russian Student Conference]*, Saint Petersburg, 2021, 126–131.

Shirinyants A. A. Vigskiy metanarrativ kak modus utverzhdeniya liberal'noy doktriny [The Whig metanarrative as a mode of asserting liberal doctrine]. In: *SCHOLA – 2020: Sbornik nauchnykh statey fakulteta politologii Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta imeni M. V. Lomonosova [SCHOLA – 2020: Collection of scientific articles of the Faculty of Political Science of Lomonosov Moscow State University]*, Moscow: Publishing house of Lomonosov Moscow State University, 2020, 21, 464–467.

Tlostanova M. V. Postkontinental'naya filosofiya: post- i neometaphizicheskiy povorot [Postcontinental philosophy: post- and neo-metaphysical turn]. In: *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Filosofiya [Bulletin of the Russian University of Friendship of Peoples. Series: Philosophy]*, 2013, 2, 54–70.

Ulybina E. V. *Psikhologiya obydenного soznaniya* [Psychology of everyday consciousness]. Moscow: Smysl, 2001.

Verein A. S. Kritika metanarrativa v postmodernizme [Critique of metanarrative in postmodernism]. In: *Vestnik studencheskoy nauchnoy sessii fakulteta filosofii i psikhologii: materialy studencheskoy nauchnoy sessii [Bulletin of the student scientific session of the faculty of philosophy and psychology: materials of the student scientific session]*, Voronezh: Voronezh State University, April 01–30, 2022, 16, 32–35.

Wilson E. *Literature Essays and Reviews of the 1930s-1940s*. New York: Library of America, 2007, 1025.