

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ»
ИМ. ПАТРИСА ЛУМУМБЫ**

Филологический факультет
Кафедра русской и зарубежной литературы

Курсовая работа

Направление 45.03.01 Филология

**«ИНТЕРПРЕТАЦИЯ КУЛЬТУРНОГО КОДА РОССИЙСКОЙ
ИМПЕРИИ В ТРИЛОГИИ «ТЕНЬ И КОСТЬ» ЛИ БАРДУГО»**

Кашина Дарья Михайловна

Группа ФФЛбд-01-21

Студенческий билет № 1032216636

Руководитель курсовой работы
ассистент кафедры русской и
зарубежной литературы Маратова Ж. Ж.

Автор _____

Оценка _____

г. Москва

2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| ГЛАВА 1. ЦАРЬ-ПАНК В ФЭНТЕЗИ ЛИТЕРАТУРЕ | 6 |
| 1.1 Понятие фэнтези..... | 6 |
| 1.1.1 Фэнтези и миф..... | 8 |
| 1.2 Культурный код..... | 9 |
| 1.3 Царь-панк..... | 14 |
| Выводы по главе..... | 16 |
| ГЛАВА 2. КУЛЬТУРНЫЙ КОД РОССИЙСКОЙ ИМПЕРИИ В ТРИЛОГИИ «ТЕНЬ И КОСТЬ» | 17 |
| 2.1 Влияние культурного кода Царской России на «Тень и Кость»..... | 18 |
| 2.1.1 Названия и имена..... | 18 |
| 2.1.2 Государственный строй и организация мира..... | 20 |
| 2.1.3 Культурные явления..... | 22 |
| 2.1.4 Социальные явления..... | 25 |
| 2.1.5 Равкианский язык..... | 26 |
| Выводы по главе..... | 29 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 30 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ | 32 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ | 36 |

ВВЕДЕНИЕ

Фэнтези (по определению выдающегося исследователя фантастической литературы В.Л. Гопмана) – это «вид литературы фантастической (или литературы о необычном), использующей вторичную художественную условность, основанную на сюжетной посылке (допущении) иррационального характера»¹.

В рамках фэнтези формируются наиболее полные культурно-мифологические картины мира, которые с лёгкостью воспринимаются читателем и являются для него убедительными благодаря обращению к общекультурным архетипам, мифам и мифологемам, которые составляют культурный код человечества.

Культурный код – это ключ к пониманию данного типа культуры, так как позволяет понять преобразование значения в смысл. Также культурный код можно понимать как совокупность знаков, смыслов и их комбинаций, которые заключены в любом предмете материальной и духовной деятельности человека. Культурный код охватывает большой пласт культуры в сознании человека и объединяет большие группы людей, такие как народы, племена, нации и т.д.

«Тень и Кость» – это трилогия американской писательницы еврейского происхождения Ли Бардуго. Вселенная данной серии основана на культурном коде Российской империи и сочетает в себе несколько фэнтезийных жанров (стимпанк, Высокое и Эпическое фэнтези). Для создания мира Гришаверс, в который входит трилогия «Тень и Кость», Ли Бардуго концептуализировала понятие царь-панк – жанр фэнтези, черпающий вдохновение в эстетике, мифологии, политике, социальных структурах и культуре исторической России и славянского мира, обычно царской эпохи².

¹ Гопман В.Л. Золотая пыль: фантастическое в английском романе: последняя треть XIX – XX в. М.: РГГУ, 2012. С.25.

² Urban Dictionary URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Tsarpunk> (дата обращения 15.04.2023).

Царь-панк является воплощением влияния русской культуры на фэнтезийную литературу. **Актуальность** данной работы состоит в том, что влияние культурного кода Российской Империи впервые исследуется в контексте трилогии Ли Бардуго «Тень и Кость». **Новизна** обусловлена тем, что царь-панк, как фэнтезийный жанр, концептуализированный в серии книг «Тень и Кость», впервые вводится в литературоведческий контекст.

Цель данного исследования – описание культурного кода Российской Империи в трилогии Ли Бардуго «Тень и Кость». Для достижения поставленной цели были решены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть понятие фэнтези.
2. Раскрыть особенности культурного кода как понятия.
3. Описать явления царь-панка.
4. Определить жанровое определение трилогии «Тень и Кость».
5. Обнаружить культурный код Российской Империи в «Тени и Кости».
6. Выявить влияние культурного кода Российской Империи на трилогию «Тень и Кость» как произведения в жанре царь-панк.

Для решения поставленных задач были использованы культурно-исторический **метод**, методика пристального и дальнего чтения, а также анализ и синтез.

Объектом исследования выступают романы Ли Бардуго «Тень и Кость», «Штурм и Буря» и «Крах и Восход», входящие в трилогию «Тень и Кость». **Предметом** данного исследования является культурный код Российской Империи в серии книг «Тень и Кость».

Выбор объекта исследования обусловлен тем, что творчество Ли Бардуго концептуализировало царь-панк как понятие. Использование культурного кода Российской Империи для создания фэнтезийного мира позволило расширить рамки построения художественных миров и интеграции в них русской культуры.

Теоретическая значимость исследования состоит в исследовании явления царь-панк как интерпретации культурного кода России в зарубежной литературе. **Практическая значимость**: результаты исследования можно

использовать в качестве материала для спецкурсов по зарубежной литературе, культурологии, истории литературы, современному литературному процессу и при исследовании рецепции культурного кода России в зарубежной литературе.

Апробация работы:

1. Кашина Д.М. Интерпретация культурного кода России в трилогии Ли Бардуго «Тень и Кость» // Третья международная научная конференция «Rossica. Русская литература в мировом культурном контексте. Скрещение взглядов». ИМЛИ РАН, 2022.

2. Кашина Д.М. Interpretation of the Russian cultural code in the trilogy "Shadow and Bone" by Leigh Bardugo // XIX Международная научно-практическая конференция «Global science and innovations 2023: Central Asia». «Общенациональное движение «Бобек», 2023.

3. Кашина Д.М. Интерпретация культурного кода России в трилогии Ли Бардуго «Тень и Кость» // Вторая международная научная конференция «Литература в глобальном мире: поэтика, компаративистика, имагология». Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова, 2023.

Курсовая работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

ГЛАВА 1. ЦАРЬ-ПАНК В ФЭНТЕЗИ ЛИТЕРАТУРЕ

Элементы сверхъестественного и фантастического включались в литературу на протяжении всей истории её формирования, исходя из мифов и фольклора. С ростом уровня образования в средневековую европейскую эпоху литературный вымысел соединился с более ранними мифами и легендами. Одним из первых появившихся жанров был роман. Этот жанр охватил фэнтези и не только следовал традиционным мифам и басням, но и в своей окончательной форме добавил новые фантастические элементы³.

Фэнтези, как литературное явление, начало широко распространяться по всему миру в середине XX века. В это время на формирование облика «классического» фэнтези оказали значительное влияние такие английские авторы как Дж.Р.Р. Толкин («Властелин колец») и К.С. Льюис («Хроники Нарнии»), создав форму эпического фэнтези.

В настоящее время данная литература продолжает развиваться как обширная, многослойная среда, охватывающая множество жанров, включая традиционное высокое фэнтези, магический реализм, сказочное фэнтези и другие виды.

1.1 Понятие фэнтези

До сих пор литературоведы не могут прийти к единому определению данного термина. В словаре английского языка и культуры Лонгмана: «fantasy – stories about imaginary worlds which often involve magic. The characters are often searching for an object which will cause good to win over evil, and they usually fight with swords rather than modern weapons»⁴ (Фэнтези – это «истории (зд., литературные произведения) о выдуманных мирах, в которых часто присутствует магия. Персонажи часто находятся в поисках предмета, который

³ Manlove Colin Christian Fantasy: from 1200 to the Present. Palgrave Macmillan, 1992. – p. 12.

⁴ Longman Dictionary of English Language and Culture / LDELС, 2005, p.492.

поможет добру одолеть зло, а также обычно они сражаются с помощью мечей, а не современного оружия»).

Само понятие «фэнтези» как литературного явления сформировалось на основе сращения сказки, мифа и рыцарского романа⁵. Оно вобрало в себя большой пласт традиций мировой литературы, поэтому вернее говорить о том, что фэнтези – «это литературное явление, определяемое спецификой жанрового содержания»⁶.

Рассматривая фэнтези как разновидность волшебной сказки, всё же можно выделить некоторые отличительные черты. Во-первых, в нём практически всегда изображается мир, не имеющий связи с привычной реальностью и населённый, соответственно, вымышленными персонажами, которые живут по правилам и законам созданного мира. Однако их психология и поступки могут вызывать у читателя устойчивые, привычные ассоциации. Во-вторых, в фэнтези широко используется элемент ирреального, потустороннего, а иногда даже божественного. В-третьих, произведения данного направления часто наполнены сражениями, битвами, ужасами и т. д.⁷

Из этого следует, что несмотря на то, что мир в фэнтези – почти всегда полностью выдуман, читатель может ассоциировать переживания героев со своими, сочувствуя и смотря на события произведения через призму реальности. Фэнтези эмоционально влияет на людей несмотря на то, что все действия перенесены в выдуманную реальность. Если также учесть, что вселенные данного направления созданы на основе мифологии, архетипов и культурных кодах, можно говорить о том, что мир фэнтези – это пропущенные через современное сознание и ожившие по воле автора древние мифы, легенды, сказания⁸.

⁵ Кочеткова А.А. Литература фэнтези: проблема классификации // Вестник МГУП. 2012. №6. – С. 115.

⁶ Там же.

⁷ Осипов, А.Н. Фантастика от «А» до «Я» (Основные понятия и термины): Краткий энциклопедический справочник [Текст] / А.Н. Осипов. – М.: Дограф, 1999. С. 320.

⁸ Эйдемиллер И.В. Мир фэнтези / И.В. Эйдемиллер, А.Ю. Лебедев // Звезда. – 1993. – №10. – С. 205.

В рамках фэнтези моделируются наиболее полные культурно-мифологические картины мира, которые легко воспринимаются читателем и становятся убедительными для него благодаря обращению к общекультурным архетипам, мифам и мифологемам⁹, которые составляют культурный код человечества.

1.1.1 Фэнтези и миф

Миф является важным образующим компонентом фэнтези. Построение культурно-мифологических моделей в фэнтези подчинено определённым закономерностям для сознания правдоподобности, истинности выдуманного мира. Так, например, можно выделить основные архетипы, которые обнаруживаются практически во всех произведениях данного направления: доброго и злого магов, путешествия и инициации волшебных предметов и помощников, чужака и героя, а также особый хронотоп, следующий мифологическим принципам организации пространства и времени¹⁰.

В фэнтези формируется особый вымышленный мир, действия в котором происходят в эпоху, во многом напоминающую эпоху средних веков, однако им управляют сверхъестественные явления и процессы, воспринимающиеся персонажами как обыденные и закономерные¹¹.

Фэнтези формирует неомифологическую реальность, особое смысловое пространство, которое впоследствии начинает жить как суверенная форма в умах поклонников. Мир фэнтези функционирует по мифологическим законам, потому что и миф, и фэнтези создают целостную картину мира и содержит в себе религиозно-мистическую идеологию¹².

⁹ Батури́н Дании́л Анто́нович Неомифологическая сущность фэнтези // Вестник ЧГАКИ. 2013. №3 (35). – С. 123–124.

¹⁰ Большакова, Н. В. Фантастика: современный миф и массовое сознание / Н. В. Большакова. – М., 1997. – с. 26.

¹¹ Галанина Екатерина Владимировна, Батури́н Дании́л Анто́нович Фэнтези как неомифологическая реальность // Вестник ЧелГУ. 2016. №3 (385). – С. 41–42.

¹² Там же.

Ориентация на миф также прослеживается через наличие мифологических существ в фэнтези¹³ (например, в произведениях Дж.Р.Р. Толкина – гномы, гоблины, драконы, тролли, эльфы; у Дж.К. Роулинг – фестралы, вейлы, русалки, оборотни, гоблины, великаны; у К.С. Льюиса – дриады, фавны, кентавры, пегасы, огры и так далее). Мифологические существа, являясь универсальными прецедентными феноменами, выступают как подтверждение влияния текстового пространства на формирование жанра и интертекстуальной природы жанра фэнтези¹⁴. Свидетельством авторского мифотворчества являются созданные автором мифоподобные существа, населяющие мир фэнтези, которые не имеют референтов в реальной жизни и являются результатом индивидуального авторского творчества¹⁵. Подобные существа часто основываются на мифологических образах определённых культур, что позволяет отследить их природу.

Создавая фэнтези, автор формирует целый «вторичный мир», неминуемо похожий на «первичный», но существующий по своим, вовсе не рациональным законам. Фэнтезийный вторичный мир может находиться как в мифическом прошлом «первичного» мира, так и соседствовать с ним в настоящем — как мир древних сказок и героического эпоса¹⁶.

1.2 Культурный код

Архетипы и мифологические образы являются неотъемлемой частью культурного кода как любого народа, так и всего человечества в целом. Фэнтези, в основу которого закладывается миф, воспринимается через призму данного явления.

¹³ Яковенко, О.К. Миф как жанрообразующий компонент фэнтези [Текст] / О.К. Яковенко // Концепт и культура: материалы Международной конференции, посвященной памяти доктора филологических наук, профессора Н.В. Феоктистовой (Кемерово, 27–28 марта 2008 г.). – Кемерово, 2008. – С. 554.

¹⁴ Кулакова О.К. Авторское мифотворчество в жанре фэнтези // Вестник ИГЛУ. 2010. №1 (9). С. 190–191.

¹⁵ Там же.

¹⁶ Алексеев С.В. Фэнтези // Знание. Понимание. Умение. 2013. №2. – С. 310.

Можно дать несколько определений культурному коду:

1) ключ к пониманию данного типа культуры (дописьменный, письменный, экранный периоды). Культурный код позволяет понять преобразование значения в смысл;

2) совокупность знаков (символов), смыслов (и их комбинаций), которые заключены в любом предмете материальной и духовной деятельности человека¹⁷.

Также культурный код можно определять как «совокупность окультуренных представлений о картине мира данного социума (природные объекты явления, действия, события, артефакты и так далее)¹⁸. Данное явление позволяет отражать сознание человека через его представления о мире, а также сопоставлять их у людей разных культур, национальностей и эпох. Культурные коды создают некую «образуют систему координат, вехами которой являются ценности, задающие эталоны культуры, участвующие в оценке и структурировании мира»¹⁹. В основе кодов культуры могут лежать религиозные ценности (например, христианство в русской и английской культуре), мифология, обычаи и тому подобное. Культурные коды объединяют в себе те предметы, которые помимо прямых функций, и стали обладать добавочными значениями²⁰.

Несмотря на то, что культурные коды не имеют жёстких границ, можно выделить несколько подвидов этого явления: 1) соматический (телесный); 2) пространственный; 3) временной; 4) предметный; 5) биоморфный; б) духовный²¹.

¹⁷ Кононенко, Б.И. Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко. - Москва : Вече : АСТ, 2003. – 509 с.

¹⁸ Ольшанский, И. Г. Лингвокультурология в конце XX в.: Итоги, тенденции, перспективы [Текст] / И. Г. Ольшанский // Лингвистические исследования в конце XX в. — М. : Изд-во Московского ун-та, 2000. — С. 38.

¹⁹ Акопян В.Г. Взаимодействие культурных кодов с кодом естественного языка // Поволжская государственная социально-гуманитарная академия. Россия, Самара – 2015. стр. 72–74.

²⁰ Гудков, Д.Б. Телесный код русской культуры: материалы к словарю / Д. Б. Гудков, М. Л. Ковшова. - Москва : Гнозис, 2007. – с. 9

²¹ Красных В.В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология. Лекционный курс – М.: Гнозис, 2002. – стр. 233–234.

Чтобы считаться культурным кодом, он должен обладать рядом признаков: самодостаточностью для производства, трансляции и сохранения человеческой культуры, открытостью к изменениям и универсальностью²². Данные характеристики позволяют культурному коду охватывать большой пласт культуры в сознании человека и объединять большие группы людей, такие как народы, племена и так далее. В соответствии с классификацией типов культуры выделяют: коды дописьменных культур, коды письменных культур, коды экранных культур²³.

Культурный код воспринимает реальность как бы через сетку, членит, категоризирует, структурирует и оценивает её. Коды культуры свойственны человеку как виду, являются универсальным феноменом. Они соотносятся с древнейшими архетипическими представлениями человека и зачастую и формируют их. Значение архетипических моделей в культурных кодах напрямую зависит от конкретной национальной культуры²⁴. Несмотря на то, что большинство культурных кодов использует универсальные символы, зачастую понятных для любого человека, они индивидуализированы спецификой развития культурного пространства того или иного этноса, народа, нации²⁵. Это зависит от социальных, исторических, политических и культурных особенностей, что позволяет одному культурному коду иметь разное смысловое содержание в рамках восприятия представителями разных народов.

Культурный код окружает нас не только в мифах и произведениях культуры, но в повседневности и быте: «культурный код — это бессознательный смысл той или иной вещи или явления, будь то машина, еда, отношения, даже страна в контексте культуры, в которой мы воспитаны»²⁶. Однако само явление

²² Морозова С.В. Культурология Часть 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://web.archive.org/web/20190608075459/http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook880/01/about.htm> (дата обращения: 02.11.2022).

²³ Там же.

²⁴ Красных В.В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология. Лекционный курс – М.: Гнозис, 2002. – стр. 232.

²⁵ Е.Н. Демидова Культурные коды в рекламе // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2010. №3. С. – 8.

²⁶ 26. Рапай К. Культурный код: Как мы живем, что покупаем и почему / Клотер Рапай; Пер. с англ. — 2-е изд. — М.: Альпина Паблишер, 2015. – С. 228.

не возникает на пустом месте и возникает тогда, когда происходит переход от мира сигналов к миру смыслов. Так культурный код выступает в качестве устойчивого способа передачи знаний о мире, а также навыков и умений в данной культурной эпохе и народе²⁷. Проникая на смысловой уровень культуры, код останется непонятным для не носителя данного знания.

Культурный код, являясь способом отражения действительности, включает в себя эстетическое, научное, социальное, ментальное освоение действительности, закрепляется в знаках и реализуется в том числе в художественном коде²⁸. В произведении культурный код смешивается с индивидуальным восприятием автора и образует «художественную картину мира», в которой отражается понимание реальности писателем.

Литература является отражением и одной из основ культурного кода, на которой можно отследить и изучить исторические и общественные явления, взаимовлияние различных культур и межчеловеческие отношения каждого народа²⁹. Литература оказывает сильное влияние на культурный код, формируя его. Через художественные произведения можно отследить и изучить культурные коды наций, стран и исторических эпох.

Субстратом для культурного кода могут стать любые явления воспринимаемой действительности, например явления природы, флора, фауна, оружие, хозяйственные предметы, одежда, артефакты, а также культурные сценарии (трудовые процессы, битвы, шоу, празднества, игры, состязания и другие социокультурные явления)³⁰. Планом содержания знаков и образов, образующих основу культурных кодов, являются культурные концепты –

²⁷ Морозова С.В. Культурология Часть 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://web.archive.org/web/20190608075459/http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook880/01/about.htm> (дата обращения: 02.11.2022).

²⁸ Болдырева Т.В. Типология культурных кодов в драматургии Л.Н. Андреева автореферат, Самара, 2008. – С. 7–8.

²⁹ Л.Р. Велилаева, Ф.И. Абдулжемилева Культурный код в художественной литературе // МНКО. 2021. №6 (91). – С. 527

³⁰ Кюрегян А.Л. Семиотика культуры и культурные коды // Вестник ВятГУ. 2012. №4. – С. 79.

стабильные и устойчивые когнитивные образования, имеющие аксиологический, образный и когнитивный аспекты³¹.

Р. Барт определял культурный код как «пересечение множества цитации», совокупность прежних и настоящих смыслов в художественном произведении, а функцию памяти культуры выполняют тексты. Ю.М. Лотман же воспринимал культурный код как своеобразный «фильтр», соотносящий возможные и действительные сюжеты поведения членов данной социальной группы, а сама культура и является памятью социума³². Символы, мифологемы и архетипы, понимаемые как «кодокомпоненты культуры» (Ю.М. Лотман), можно считать связующим звеном культуры и художественного текста на всех его уровнях, так как они отражают действительность в определённое историческое время.

Культурные коды не статичны, так как в их основе лежат языковые структуры, в которых аккумулируется передающееся из поколения в поколения поступательное наращивание знаний. Они условны, аккумулируют значения, присущие явлениям в различных культурах, и изменяются как в синхроническом, так и в диахроническом плане³³.

Кроме постепенного наращивания знания, идет и процесс выдвижения значимых для определенного поколения ценностей, что позволяет говорить о специфике культурного кода определенного времени³⁴. Так, например, важное место в культурном коде русского человека XIX—XX веков занимает природа: поле — место единения сил природы и человека, а лес — кормилец, защитник и вдохновитель русского человека. В этот же период для русского человека особо значима вера в чудеса (в особенности, волшебного помощника, который будет

³¹ Карасик В.И. Культурные доминанты в языке // Языковая личность. Культурные концепты. Волгоград; Архангельск: Перемена, 1996. С. 4–5.

³² Айтов С.Ш. Историко-антропологические и семиотические аспекты философии культуры Ю. М. Лотмана [Электронный ресурс] / С. Ш. Айтов. — Режим доступа : <http://eadnurt.diiit.edu.ua/bitstream/123456789/1686/1/Lotman.pdf> (дата обращения 30.10.2022).

³³ Новиков Ф. Н. Динамика культурных кодов и ее отражение в семантическом поле цветообозначения (в русском, английском и французском языках) : автореферат диссертации ... кандидата филологических наук / Ф. Н. Новиков. — Москва, 2012. — с. 11–12.

³⁴ Афанасьева Н. А. Формирование культурного кода поколения: ключевые слова поэтических текстов в начальной школе (Российская Империя — СССР) / Н. А. Афанасьева, Л. П. Афанасьева // Научный диалог. — 2020. — № 12. — С. 27.

награждать только достойного)³⁵. Таким образом, образуется событийно-исторический культурный код, который отражает культуру определённого исторического периода страны и народа (например, через частотность употребления слов «бог», «царь», «империя» в дореволюционной России)³⁶.

1.3 Царь-панк

Многие читатели, зрители одноимённого сериала и в целом фанаты считают трилогию «Тень и Кость» жанром, сочетающим стимпанк и культурный фон царской России. Так появилось понятие царь-панк – жанр фэнтези, черпающий вдохновение в эстетике, мифологии, политике, социальных структурах и культуре исторической России и славянского мира, обычно царской эпохи³⁷. Царь-панк был концептуализирован Ли Бардуго для описания ее книг во вселенной Гришаверс (в которую входит трилогия «Тень и Кость», на основе которой выходит одноимённый сериал).

В интервью («What is Tsarpunk?») с Лией Кейс, основательницей Гильдии стимпанк-писателей и художников, Ли Бардуго заявила, что термин «Царь-панк» изначально был чем-то вроде шутки. Писательница говорит о том, что её произведение точно не относится к жанру «альтернативной истории», однако жанровое определение «Тени и Кости» как высокого или эпического фэнтези вызывало много споров среди читателей. По мнению Бардуго, несмотря на то что множество авторов создали второстепенные миры, построенные на разнообразной культурной основе, большинство людей по-прежнему ассоциируют Высокое фэнтези со Средневековой Европой, обычно со

³⁵ Афанасьева Н. А. Формирование культурного кода поколения: ключевые слова поэтических текстов в начальной школе (Российская Империя — СССР) / Н. А. Афанасьева, Л. П. Афанасьева // Научный диалог. — 2020. — № 12. — С. 33.

³⁶ Суздальцева В.Н. Исторические наименования как компоненты культурного кода и как имиджевый конструкт // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2011. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskie-naimenovaniya-kak-komponenty-kulturnogo-koda-i-kak-imidzhevyi-konstruktsiya> (дата обращения: 30.10.2022).

³⁷ Urban Dictionary URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Tsarpunk> (дата обращения 15.04.2023).

средневековой Англией, вслед за одним из родоначальников жанра фэнтези – Дж.Р.Р. Толкиным. Именно поэтому влияние российской культуры сбивает людей с толку. Если говорить о чертах стимпанка в «Тени и Кости», то к ним можно отнести важную роль военных технологий, в том числе оружия и снабжения армий. Таким образом, на стыке этих направлений и появился царь-панк – фэнтези, которое черпает вдохновение в эстетике, культуре, политике и социальной структуре России начала 19 века.

Магическая система в Гришаверсе также сильно отличается от привычного читателю высокого фэнтези. Лави Тидхар из Internet Review of Science Fiction³⁸ определяет стимпанк как жанр, когда «технология выходит за рамки понимания и становится, по сути, волшебной». Однако Ли Бардуго отрицает наличие черт научной фантастики или ретро-футуризма, так как Гриши (маги вселенной Ли Бардуго) не переводят технологии в разряд волшебства, а использует Малую науку, что по своей сути является противоположным действием – созданием научных и технических новшеств с помощью природных способностей. Таким образом, исторически непростые отношения между магией и наукой объединены в «Тени и Кости», обеспечивая научную основу для силы Гриши. Однако наука не является для них дружелюбной, потому что означает конец эпохи правления людей с необычайными способностями.

Целью Бардуго, по её словам³⁹, было создать фантастический мир, который бы использовал Россию в качестве культурной и интеллектуальной меры, с помощью которой можно проверить обоснованность и ценность концепции, а не писать альтернативную историю. Вдохновением для создания Равки на основе русской культуры послужили следующие произведения: «Танец Наташи: культурная история России» Орландо Файджеса («Natasha's Dance: A Cultural History of Russia» by Orlando Figes), «Земля жар-птицы: краса былой России» и

³⁸ Internet Review of Science Fiction URL: <https://www.irosf.com/> (дата обращения 13.03.2023).

³⁹ Genre Friction: What is Tsarpunk? by Leigh Bardugo, April 25, 2012 by suzannelazear. URL: <https://ageofsteam.wordpress.com/2012/04/25/genre-friction-what-is-tsarpunk-by-leigh-bardugo/> (дата обращения 27.11.2022).

«Россия» Сьюзен Мэсси («Land of the Firebird: The Beauty of Old» and «Russia» by Suzanne Massie), "Баня в полночь: исторический обзор магии и гаданий в России" У.Ф. Райана («The Bathhouse at Midnight» by W.F. Ryan), «Русская народная вера» Линды Дж. Иваниц («Russian Folk Belief» by Linda J. Ivanits), а также художественные работы Дж. Боулта о Москве и Санкт-Петербурге, посвященные началу 1900-х годов, старые атласы и сборники русских сказок.

В том же интервью Ли Бардуго указала, что для того, чтобы считаться настоящим поджанром, Царь-панк был бы не просто демонстрацией русского влияния, но и воплощением совершенно иного мировоззрения и духа. Трилогия Гришей может это сделать, но не претендует на создание полноценно нового жанра.

Выводы по главе

Фэнтези – это литературное явление, которое определяется спецификой его жанрового содержания. Мир в фэнтези – в большинстве случаев выдуман, поэтому данная литература эмоционально влияет на читателей благодаря тому, что текст воспринимается через призму реальности.

Миф является важным образующим компонентом фэнтези. В воображении читателей формируется особое смысловое пространство – неомифологическая реальность фэнтези. Архетипы и мифологические образы являются частью культурного кода любого народа в отдельности и всего человечества в целом.

Культурный код является способом отражения действительности данного типа культуры. В литературном произведении культурный код смешивается с индивидуальным восприятием автора и образует «художественную картину мира», в которой отражается понимание реальности писателем.

Царь-панк – фэнтези, которое черпает вдохновение в эстетике, культуре, политике и социальной структуре России начала 19 века, то есть является произведением, сочетающим в себе культурный код России и фэнтезийный мир автора.

ГЛАВА 2. КУЛЬТУРНЫЙ КОД РОССИЙСКОЙ ИМПЕРИИ В ТРИЛОГИИ «ТЕНЬ И КОСТЬ»

Трилогия «Тень и Кость» — это серия фэнтези романов американской писательницы еврейского происхождения Ли Бардуго, первая часть которой впервые увидела свет в 2012 году. Действия произведения происходят в Равке — стране, созданной на основе культурного кода Царской России и населённой как обычными людьми, так и магами — Гришами. Гриши — это солдаты Второй армии (Первую армию составляют обычные люди), мастера Малой науки, разделённые на три ордена: корпоралиы (целители и сердцебиты), эфиреалы или заклинатели (шквальные (воздух), инферны (огонь), проливные (вода), также субстанциалы или фабрикатеры (прочники (работающие с твёрдыми материалами) и алкемы (специализирующиеся на химических веществах). Гриши — это привилегированный класс, приближенный к королю и считающий себя лучше простых людей, хотя с развитием технологий они начинают терять влияние в обществе.

Равка долгое время ведёт войну с другими странами данного мира — Шуханом и Фьердой. Однако главной проблемой Равки является Тенистый Каньон, или Неморе, созданный тёмным магом сотни лет назад барьер, кишаций монстрами, отрезающий стране выход к морю, и соответственно, к ресурсам. Главная героиня, Алина Старкова, картограф Первой армии, обнаруживает в себе необычные способности Гриша — она способна контролировать свет и может не просто безопасно преодолеть каньон, а, возможно, уничтожить его. Заклинательнице Солнца предстоит разобраться не только со своими внезапно возникшими силами, но и политическим противостоянием и гражданской войной в стране, преследованием и своей противоположностью — Дарклингом, заклинателем тени.

2.1 Влияние культурного кода Царской России на «Тень и Кость»

Культурный код России, то есть культурные, социальные, политические и духовные аспекты русской культуры находят отражение в построении вымышленного мира Равки – страны мира Гришаверс, в которой происходят основные события трилогии Ли Бардуго «Тень и Кость».

Равка создана на основе Царской России, под которой подразумевается период существования Российской Империи (1721–1917). Царь-панк, который является жанром данной серии, черпает вдохновение в культурном коде России, образуя уникальный художественный мир Гришаверс. Ли Бардуго подчёркивает, что нельзя считать Равку Россией, а её трилогию – альтернативной историей: «That it's not tsarist Russia—it's a world that's inspired by tsarist Russia»⁴⁰ («Это не Царская Россия – это мир, вдохновлённый Царской Россией»).

Так, явления, отражающие культурный код Российской Империи часто видоизменены и завуалированы с целью отдаления выдуманного мира Гришаверс от реальной истории России, её традиций и языка, однако всё равно составляют основу мироустройства Равки в трилогии «Тень и Кость».

2.1.1 Названия и имена

Название магов данной трилогии – Гриши (англ. Grisha) – происходит от сокращённой версии русского имени Григорий – Гриша, которое обозначает «бодрствующий». В интервью для The Atlantic⁴¹, Ли Бардуго подтвердила, что оно во многом вдохновлено именем Григория Распутина, шарлатана, который стал советником императорской семьи и при жизни был широко известен как маг и святой. Это коррелирует с положением данного класса в трилогии. Название Гриша также созвучно со словом гейша, которое создаёт налёт красоты,

⁴⁰ How a Young-Adult Author Creates Her Russia-Inspired Fantasy World By Alyssa Rosenberg The Atlantic. URL: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/06/how-a-young-adult-author-creates-her-russia-inspired-fantasy-world/258645/> (дата обращения 05.05.2023).

⁴¹ Там же.

загадочности и элитарности⁴². Также, мир трилогии называется «Гришаверс» (англ. Grishaverse), что является смесью слов Гриша и английского «universe» - вселенная, буквально вселенная Гришей.

Имена персонажей в «Тени и Кости» также в основном русские или стилизованы под таковые – Алина Старкова, Александр Морозов, Женя Сафина, Николай, Василий и Александр Ланцовы, Зоя Назяленская и так далее. Некоторые имена переняты из русского языка неточно. Например, в оригинале (английский язык) имена главных героев звучат как Alina Starkov и Aleksander Morozova, что может смутить русскоговорящего читателя. Возможно, подобная ошибка произошла из-за различий в структуре русского и английского языка. Большую роль в первой книге серии играл загадочный «олень Морозова» (англ. Morozova's Stag), поэтому Ли Бардуго могла не учесть склонение русских фамилий по падежам и дать мужскому персонажу фамилию, оканчивающуюся на -а. Подобная неточность допущена в имени Тамара (англ. Tamar), которое в оригинальном тексте не имеет типичного для женских русских имён окончания -а и Женя Сафина, которое в оригинальном тексте пишется как Genya Safin. В переводе данные погрешности были адаптированы согласно правилам современного русского языка (Alina Starkov – Алина Старкова, Aleksander Morozova - Александр Морозов, Tamar Kir-Bataar – Тамара Кир-Батар, Genya Safin – Женя Сафина).

Несколько раз упоминаются персонажи, чьи полные имена звучат как краткие формы русского имени, например, Женя Сафина, Толя Юл-Батар, Надя Жабина. Эти имена во вселенной Гришаверс являются полными и не имеют других форм.

Само название страны – Равка (англ. Ravka) – напоминает Россию. Города Равки тоже звучат знакомо для русскоязычного человека – Керамзин, Крибирск и Новокрибирск, Керчь, Раевость, Полизная, Балакирёв и так далее. Они вдохновлены реальными названиями российских городов и перенимают у них

⁴² Tongue Twister Grishaverse. URL: <https://www.leighbardugo.com/grishaverse/the-archives/tongue-twister/> (дата обращения 02.05.2023).

некоторые словообразовательные черты (например, Новосибирск – Новокрибирск).

Названия орденов Гришей стилизованы под русский язык – Korporalki (в пер. корпорялы), Etherealki (в пер. эфиреалы) и Materialki (в пер. субстанцииалы). Данные названия изменяются по числам на славянский манер – Korporalnik, Etherealnik и Materialnik соответственно.

2.1.2 Государственный строй и организация мира

Параллели между государственным строем Равки и Царской России очевидны. Формой правления является монархия. Правителем Равки является король Александр III, которого в последствии сменяет его сын Николай. В реальной истории России верховная власть хронологически передавалась следующим образом: Александр III (1881-1894), Николай II (1894-1917), что позволяет провести параллель с миром трилогии.

Общегосударственным символом Равки, а также гербом царской семьи Ланцовых является коронованный двуглавый орёл, держащий скипетр и державу в обрамлении красных, синих и пурпурных лент по цветам кафтанов Гришей трёх орденов. Коронованный двуглавый орёл является гербом и государственным символом России, который был принят при Петре I.

В период правления Александра Ланцова в Равке неформальным религиозным лидером является священник Апарат. В интервью для The Atlantic, Ли Бардуго сопоставила данного персонажа с Распутиным, благодаря его близости к царской семье и неоднозначной репутации как среди обычного народа, так и среди знати. «I wouldn't say that I was trying in any way to rehabilitate Rasputin, <...> But the Aparat is meant to evoke a lot of our suspicions and fears about the particular character. People who don't know anything about Russian history know

that name»⁴³ («Я не говорю, что в какой-либо степени пыталась повторить образ Распутина, <...> но Апрат и должен вызывать множество подозрений и страхов. Даже люди, которые незнакомы с российской историей, знают его имя»).

В Равке, как и в Российской Империи, два главных города – столица Ос Альта и второй по величине и важности Ос Керво. В зависимости от исторического периода, столицей Российской Империи являлись Москва и Санкт-Петербург. Можно провести параллели между Ос Альтой и Москвой как столицей и основным центром страны (в современной России). Санкт-Петербург и Ос Керво схожи в своих функциях – оба города являются своеобразным «окном» к другим странам через море (приложение 1).

Равка не является самым большим государством в мире Гришаверс, однако её расположение и география схожи с территорией Российской Империи. Север страны граничит с холодными регионами мира, «Вечным морозом», тогда как на юге климат больше похож на южные регионы России. На востоке Равки находится массивный горный хребет Сиркузой, а на западе находится выход к морю, который обеспечивает связь и торговлю с другими странами Гришаверса.

Также на карте Гришаверса можно увидеть страны, которые являются соседними для Равки по территории. На юге – Шухан (англ. Shu Han), который напоминает Монголию, и на севере – Фьерда (англ. Fjerda), в которой есть черты северных скандинавских стран, которые также являются странами-соседями России. Остальные страны данного мира (Новый Зем (англ. Novyi Zem), Керчия (англ. Kerch) отделены от Равки морем.

Исторически страна находится в непростых отношениях с Шуханом и Фьердой, так как эти страны на протяжении веков пытаются захватить земли Равки. В истории России царского периода также было немало войн за территорию в том числе несколько русско-турецких и русско-шведских войн.

⁴³ How a Young-Adult Author Creates Her Russia-Inspired Fantasy World By Alyssa Rosenberg The Atlantic. URL: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/06/how-a-young-adult-author-creates-her-russia-inspired-fantasy-world/258645/> (дата обращения 05.05.2023).

Таким образом, Равка и Россия похожи и в своей исторической борьбе за сохранение территорий.

Примечательно, что Равка неформально делится на западную и восточную – они разделены Тенистым каньоном. От правителей требуются немалые усилия по поддержанию стабильности страны как единого государства, что также можно в какой-то мере соотнести с Россией. На протяжении трилогии «Тень и Кость» в Равке разворачивается полномасштабная гражданская война, но не приводит к распаду страны на западную и восточную. Государственный переворот является уникальным и оригинальным событием мира Гришаверс и не основывается не находит основания в истории России.

Стоит обратить внимание, что Ли Бардуго не раз отмечала, что мир Равки основан на Царской России, однако не является альтернативной историей и не претендует на исторически точное изображение реалий Российской Империи.

2.1.3 Культурные явления

Религия в Равке не является копией русской православной традиции. По словам Ли Бардуго, вера в Равке ближе к языческой, чем к христианской. «I never get specifically into Christianity. There is no Christ in this world. The religion that is in the world is much closer to the kind of pagan tradition that was in Russia pre-Christianity, and even that grew out of the influence of Christianity, but that couldn't tamp down these local mythologies»⁴⁴ («Я никогда не углублялась конкретно в христианство. В этом мире нет Христа. Религия в этом мире гораздо ближе к той языческой традиции, которая царила в России до христианства или даже той, которая выросла под влиянием христианства, но не смогла подавить местные мифы»). Несмотря на это, церкви описаны похожими на православные храмы, с куполами и алтарём. Главные герои не являются верующими, однако в

⁴⁴ How a Young-Adult Author Creates Her Russia-Inspired Fantasy World By Alyssa Rosenberg The Atlantic. URL: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/06/how-a-young-adult-author-creates-her-russia-inspired-fantasy-world/258645/> (дата обращения 05.05.2023).

экстремальные моменты обращаются к молитве. Широко распространено поклонение святым, мученикам, к которым даже причисляют главную героиню, называя её Санта Алина, или Святая Алина.

Всего в мире Гришаверс 28 известных святых, чьи истории описаны в книге Ли Бардуго «Жизнь святых» (например, Санта Елизавета, Санкт Илья в цепях, Санкт Маргарета и т.д.). В этот список также включены Санта Алина и Дарклинг, чьи последователи включили его в ряд святых под именем Беззвёздного Святого. В «Жизнь Святых» включена также история Святой Покровительницы книги, по которой подразумевается Ли Бардуго, создавшая мир Гришаверс. В последующих книгах (дилогии «Шестёрка воронов» и «Король Шрамов») появляются новые святые, так как после победы Алины в каньоне Сантами стали называть и других Гришей, совершивших чудо. Так появляются Санта Леони Водная и Санкт Адрик Калека (Леони Хилли и Адрик Жабин, спасли жителей деревни Фьерды от отравленной воды, прорвавшейся из плотины («Король Шрамов»), Санта Зоя Штормовая (Зоя Назяленская, является самым сильным из известных Гришей, решает исход битвы с Фьердой, «Правление волков») и другие.

Помимо религиозных воззрений, распространены мифологические образы. Практически все существа имеют прототипы в славянской мифологии. Так, олень Морозова (Morozova's Stag) является мощным и величественным животным, которое описывалось в сказках и приданиях. Герои ищут его для того, чтобы создать усилитель – предмет, способный увеличить способности Гриша. Существование оленя Морозова подвергалось сомнению на протяжении веков, однако он был обнаружен героями в Цибее. Из его рогов был создан сильнейший в мире усилитель для Алины Старковой. Олень в славянской мифологии является символом благородства, чистоты, достатка и семьи (славянских божеств Рода и Роженицы). Оленьи рога вешали над входом в жилище и вышивали на свадебных одеяниях. Примечательно, что олень встречается Алине и Малу как раз в момент признания ими романтических чувств друг к другу.

Русалье (Rusalye) – водный змей, дракон, также называемый Морской Хлыст, из которого был сделан второй усилитель для Заклинательницы Солнца. Обитал в северных частях моря и по преданиям был принцем, который утаскивал девушек под воду, а потом плакал над их жертвой. Ассоциацию можно провести со славянским богом Ящером, который считался покровителем подземного и подводного царства и представлялся в образе змеи, дракона ящера или крокодила.

Жар-птица (Firebird) в «Тени и Кости» считается прародителем королевской династии Ланцовых, мифическим существом, которому поклонялись равкианцы до воцарения Яромира Решительного. В русских народных сказках Жар-Птица часто выступает как цель поиска героя. В Гришаверсе, Алина и Мал ищут Жар-птицу для создания третьего усилителя.

Волькры (Volcra) – чудовища, появившиеся в результате создания Тенистого Каньона. Народ Равки верит в то, что волькры – это перевоплотившиеся и изуродованные люди, которые погибли в Неморе при его расширении или при попытке его преодолеть. Самыми близкими созданиями в славянской мифологии (по Зеленину Д.К.) являются «заложные»⁴⁵, или нечистые покойники. Так называли людей умершей неестественной смертью, а потому не упокоившихся и превратившихся в нечисть (упыри, мавки и т.д.). Ничегои (англ. Nichevo'ya) же не являются мифическими существами, однако их можно отнести к потусторонним явлениям, так как они появились в результате использования Дарклингом запрещённой магии – мерзости.

Использование славянской мифологии как вдохновения для создания мифологических существ даёт ещё больше оснований для сопоставления Равки и России. Несмотря на это, изначальные мифы были сильно изменены и преобразованы автором трилогии «Тень и Кость».

⁴⁵ Зеленин Д. К. Избранные труды. Очерки русской мифологии: Умершие неестественною смертью и русалки / В ступ. ст. Н. И. Толстого; подготовка текста, коммент., указат. Е. Е. Левкиевской. — М.: Издательство «Индрик», 1995. — С. 39–40. (Традиционная духовная культура славян / Из истории изучения).

3.1.4 Социальные явления

Народ Равки разделён на социальные классы. Привилегированным слоем населения являются Гриши, которые составляют Вторую Армию. К более низкому классу принадлежат солдаты Первой Армии (Королевской армии), а также все гражданские, не обладающие магическими силами. Данное разделение можно сопоставить с делением сословий на привилегированные и непривилегированные, или податные, сформировавшиеся как социальное явление при Петре I. Более мелкое деление на сословие в Гришаверсе не наблюдается, в отличие от реалий Российской империи.

Одежда и еда также основаны на русской культуре. Гриши носят кафтаны (ориг. kefta), которые различают ордены по цветам: корпоралиалы – красные, эфиреалы – синие, субстанциалы – фиолетовые. Вышивка на кафтанах показывает к какому из типу Гришей относится человек в рамках своего ордена. Кафтан является военной, а также парадной одеждой Гришей, которая выделяет их как привилегированный класс. Кафтан в русской культуре – мужское длинное верхнее платье. Кафтан и кефта по внешнему виду схожи. Униформа солдат Первой Армии составляет китель, пальто и брюки оливкового цвета, а также кожаные ботинки. Такая форма по описанию напоминает одежду солдат пехоты практически любой армии мира.

Еда и напитки тоже вдохновлены русской кухней. Еда непривилегированной части населения подробно не описывается, однако во время жизни в Малом Дворце Алина обращает внимание на непривычность питания Гришей. Они едят селедку с чёрным хлебом даже на завтрак. Также, часто упоминается, что герои пьют квас. В отличие от реального славянского напитка на основе ферментированного хлеба, квас во вселенной Гришей представляет собой подобие водки – это крепкий, прозрачный алкогольный напиток. Подобное изменение, по словам Ли Бардуго, было сделано в том числе и из-за возрастного рейтинга книги и её направления (Young adult).

Еда Гришей может показаться примитивной и клишированной для носителя русской культуры, однако это имеет объяснение, связанное с реальным историческим фактом. Это – отсылка на отказ аристократии от всего французского в пользу «подлинно» русского после наполеоновских войн начала XIX века. В «Тени и кости» Гриши приняли крестьянские ремесла и культуру (вплоть до того, что они едят на завтрак) в попытке отличиться от аристократии и ассоциировать себя с равкианским народом. Подобно русским дворянам, которые селились в фальшивых охотничьих домиках, они приняли своего рода версию крепостной жизни, живя в Малом дворце. Для Гришей это ошибочная попытка казаться более популистскими и ассимилироваться.

3.1.5 Равкианский язык

Язык Равки основан на русском и монгольском языке. В нём явно ощущается влияние русского языка, однако равкианский является выдуманным, поэтому нельзя говорить о корректности или некорректности использования слов и конструкций согласно правилам современного русского языка. Ли Бардуго комментирует равкианский язык на официальном сайте Гришаверса⁴⁶: «My goal was to use language to reinforce the reader’s experience of the world rather than undermine it» («Моей целью было использовать язык, чтобы усилить восприятие мира читателем, а не подорвать его»). Именно поэтому в произведении используется выдуманный язык, а не просто перевод на русский.

Ли Бардуго также объясняет, как были придуманы некоторые слова для равкианского. Так, представлен процесс образования звания для Дарклинга, которое должно было сочетать в себе уникальность фэнтезийного мира и ощущение русской культуры: «I wanted something that belonged wholly to Ravka, but that would evoke something for the reader. I took the root word “sovereign” and

⁴⁶ Tongue Twister Grishaverse. URL: <https://www.leighbardugo.com/grishaverse/the-archives/tongue-twister/> (дата обращения 02.05.2023).

added a Russian suffix. The Darkling's title became *moi soverennyi*⁴⁷ («Я хотела, чтобы это было нечто, принадлежавшее только Равке, но пробуждало определённые ощущения у читателя. Я взяла корень слова «суверенный» и добавила русский суффикс. Титулом Дарклинга стало «мой соверенный»). Похожим образом составлено прозвище Жени Сафиной – *razrusha'ya* (разрушенная, или сокрушённая), которое она меняет на *razrushost* (разрушение, или сокрушение).

Ещё одним видоизменением следует считать термины Малой науки – одинаковость и этовость, которые относятся к концепции «подобное притягивает подобное». Данные слова практически полностью составлены из русских морфем и не имеют аналогов и в английском языке. «When Alina is studying Grisha theory, she comes across the concepts of *odinakovost* (thisness) and *etovost* (thatness)—which are actually based on haecceity and quiddity. She doesn't understand them at this point in the story, so in that moment I like that the reader is grappling with the word as Alina grapples with the ideas»⁴⁸ («Когда Алина изучает теорию Гришей, она сталкивается с концептами *одинаковости* (непосредственность) и *этовости* (квиддичности, что является термином схоластической философии). На данном этапе истории она их не понимает, поэтому мне нравится, что, пытаясь понять это, читатель цепляется за слова так же, как Алина цепляется за идеи»).

Некоторые слова были переняты без изменений, но таких примеров меньшинство: *moi tsar* (мой царь), *moya tsaritsa* (моя царица), *tsarevich* (царевич), *da* (да), *net* (нет), *milaya* (милая девушка), *lapushka* (хорошая, лапушка), *sobachka* (щенок), *kvass* (квас, алкогольный напиток), *oprichnik* (опричник, член личной стражи Дарклинга) и другие.

Некоторые слова, несмотря на своё фонетическое и частично семантическое сходство, отличаются от русского языка. Так, слово *merzost* имеет

⁴⁷ Tongue Twister Grishaverse. URL: <https://www.leighbardugo.com/grishaverse/the-archives/tongue-twister/> (дата обращения 02.05.2023).

⁴⁸ Там же.

в равкианском два значения – мерзость и магия, тогда как в русском языке оно не имеет никакого значения, связанного с волшебством. Первая армия – солдаты без магических способностей – называются на языке Равки *otkazat'sya*, буквально в транслите на русский образуя глагол отказаться, хотя в оригинале это представлено как субстантивированное прилагательное *the abandoned* («покинутые», «оставленные»).

В трилогии также упоминается о том, что равкианский язык образовался из древнего равкианского. Из языка-предка известна только одна фраза, которую Мальер Оретцев использовал в татуировке на спине: «*E'ya sta rezku*». Данное предложение переведено как «*I am become a blade*» («Я стану клинком»). Отличия древнего и современного равкианского, скорее всего, состоят в синтаксической конструкции предложения. Информация о различии лексического состава данных языков в трилогии не уточняется.

Специально для сериала «Тень и Кость» Дэвидом Дж. Питерсоном был разработан алфавит и система письма равкианского языка, основанная на смеси глаголицы и кириллицы (приложение 2). На языке Равки для экранизации были написаны некоторые народные сказки («Лис-умник» (равкианская сказка) и «Принц-солдат» (керчийская сказка), истории о святых («Санкта-Лизавета среди роз», письмо Алины Старковой, обложки книг. Это создаёт ощущение как и принадлежности к русской культуре, и уникальности фэнтезийного мира Гришаверс Ли Бардуго.

Равкианский язык не является пародией на русский язык или его точной копией. Как и другими аспектами культурного кода, Ли Бардуго не претендует на достоверность и точность передачи русской культуры и языка, так как это не было целью её истории: «*Shadow and Bone is high fantasy—not historical fantasy or alternate history—and Ravka is not Russia. For me, using Russian wouldn't have felt true to the world*» («Тень и Кость» – это Высокое фэнтези – не историческое фэнтези и не альтернативная история – и Равка это не Россия. Как по мне, использование русского языка бы неестественным в этой истории»).

Выводы по главе

Культурный код Российской империи является основой царь-панка как жанра фэнтезийной литературы. Трилогия «Тень и Кость» Ли Бардуго представляет читателю Равку – страну, созданную на основе культурного кода Российской Империи.

Автор использует культурные, исторические, социологические и лингвистические явления России и сочетает их с фэнтезийными элементами мира. Проводятся параллели между государственным строем, историей, социокультурными традициями и языком для установления культурного кода России в выдуманной вселенной Ли Бардуго.

Ли Бардуго берёт за основу культурный код Российской Империи и видоизменяет его, создавая уникальный художественный мир Гришаверс. Русская культура являлась вдохновением для всех сфер жизни в Равке. Таким образом, «Тень и Кость» является произведением в жанре царь-панк, сочетая в себе черты Российской империи и художественного видения писателя.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Трилогия «Тень и Кость» – это серия романов, входящая в цикл «Гришаверс» американской писательницы еврейского происхождения Ли Бардуго. Данные произведения стали толчком для создания жанра царь-панк, который черпает вдохновение в культурном коде России, преимущественно периода Российской империи.

Фэнтези – это литературное явление, которое определяется спецификой его жанрового содержания, а миф является его важным образующим компонентом. Неомифологическая реальность фэнтези использует архетипы, которые являются частью культурного кода как для всего человечества, так и для культур разных народов. Культурный код является способом отражения действительности, ключом к пониманию данного типа культуры. В литературном произведении культурный код смешивается с индивидуальным восприятием автора и образует «художественную картину мира», в которой отражается понимание реальности писателем.

Культурный код Российской Империи является основой царь-панка как жанра фэнтезийной литературы. Трилогия «Тень и Кость» Ли Бардуго представляет читателю Равку – страну, созданную на основе культурного кода Российской Империи.

На практике автор использует культурные, исторические, социологические и лингвистические явления России и сочетает их с фэнтезийными элементами мира. Равка является монархией, в которой власть передаётся от царя Александра III к его сыну Николаю, а государственным символом является коронованный двуглавый орёл, что является гербом России. Социальное положение общества, его разделение на привилегированный класс (Гришей) и простых людей соотносится с сословной системой, которая существовала в Российской империи.

Религия и верования в святых основаны на дохристианской языческой традиции, которая была распространена у народов на территории России.

Мифология и придания, в том числе равкианские сказки, берут свои начала в славянской мифологии. Одежния тоже подвержены русскому влиянию: униформой Первой Армии является китель, Второй Армии – кафтан.

Язык Равки основан на русском языке, но не является прямым переводом или транслитерацией. Так, в названиях и именах обнаруживаются как совпадения с русским языком, так и отличия от него. Некоторые слова переняты без изменений, в основном обращения (*moi tsarevich, moya tsarista, lapushka, milaуа* и т. д.). Часть названий образована с помощью русских словообразовательных процессов (*moi suverennyi, razrusha'ya, razrushost*). Равкианский язык не является копией русского языка, а черпает из него вдохновение и образует уникальный фэнтезийный язык, который помогает отделить Равку от России, но оставить ощущение культурного кода.

Таким образом, проводятся параллели между государственным строем, историей, социокультурными традициями и языком для установления культурного кода России в выдуманной вселенной Ли Бардуго. Так, «Тень и Кость» является произведением в жанре царь-панк, сочетая в себе черты Российской империи и художественного видения писателя.

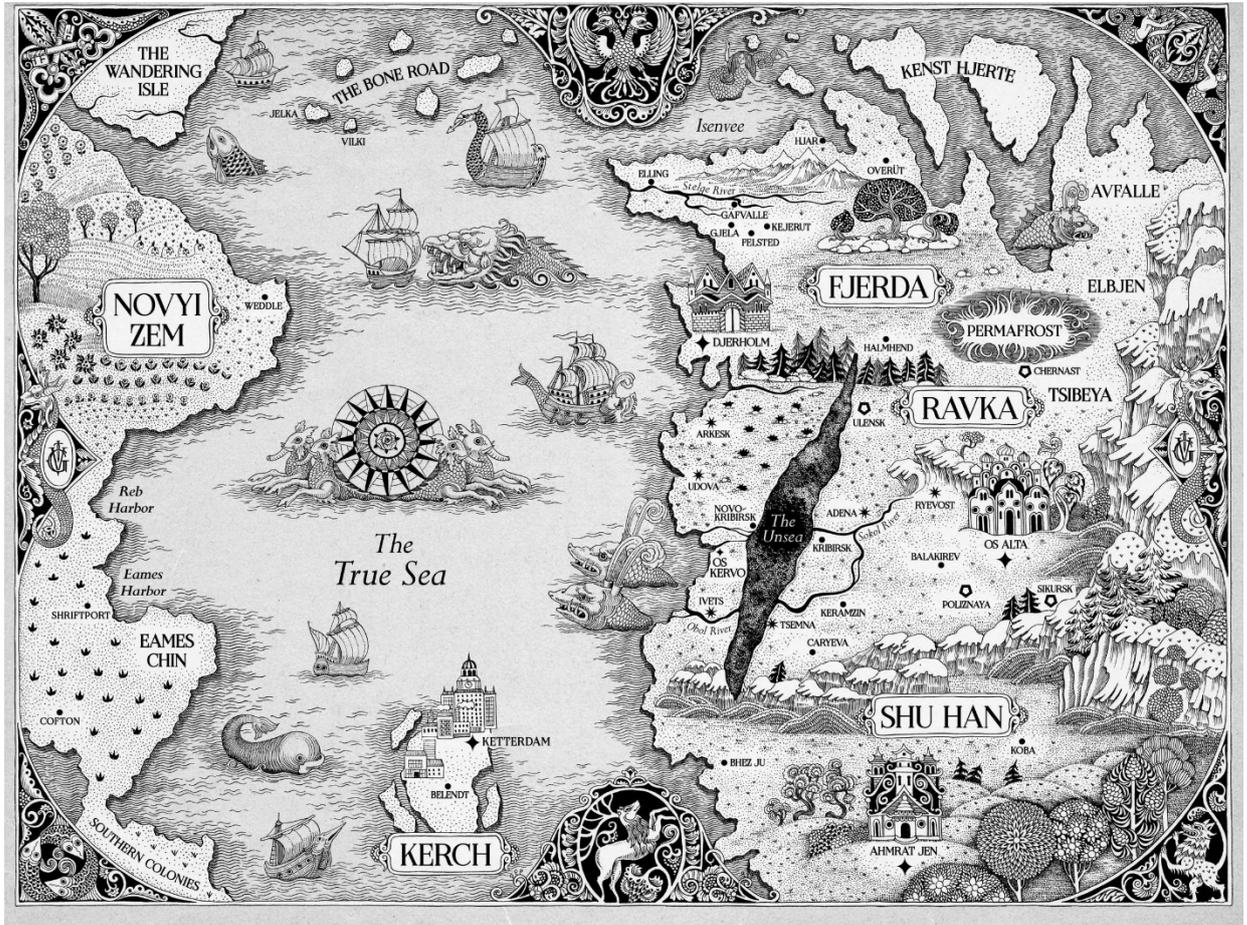
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Айтов С.Ш. Историко-антропологические и семиотические аспекты философии культуры Ю. М. Лотмана [Электронный ресурс] / С. Ш. Айтов. — Режим доступа : <http://eadnurt.diit.edu.ua/bitstream/123456789/1686/1/Lotman.pdf> (дата обращения 30.10.2022).
2. Акопян В.Г. Взаимодействие культурных кодов с кодом естественного языка // Поволжская государственная социально-гуманитарная академия. Россия, Самара – 2015. стр. 72–74.
3. Алексеев С.В. Фэнтези // Знание. Понимание. Умение. 2013. №2. – С. 310.)
4. Афанасьева Н. А. Формирование культурного кода поколения: ключевые слова поэтических текстов в начальной школе (Российская Империя — СССР) / Н. А. Афанасьева, Л. П. Афанасьева // Научный диалог. — 2020. — № 12. — С. 27.
5. Бардуго, Ли. Крах и Восход: [роман] / Ли Бардуго; пер. с англ. А. Харченко. – Москва: Издательство АСТ, 2021. – 416 с. – (Миры Ли Бардуго. Grishaverse).
6. Бардуго, Ли. Тень и Кость: [роман] / Ли Бардуго; пер. с англ. А. Харченко. – Москва: Издательство АСТ, 2021. – 384 с.
7. Бардуго, Ли. Штурм и Буря: [роман] / Ли Бардуго; пер. с англ. А. Харченко. – Москва: Издательство АСТ, 2021. – 416 с. – (Миры Ли Бардуго. Grishaverse).
8. Батурин Даниил Антонович Неомифологическая сущность фэнтези // Вестник ЧГАКИ. 2013. №3 (35). – С. 123–124.
9. Болдырева Т.В. Типология культурных кодов в драматургии Л.Н. Андреева автореферат, Самара, 2008. стр. 7–8.
10. Большакова, Н. В. Фантастика: современный миф и массовое сознание / Н. В. Большакова. – М., 1997. – с. 26.
11. Велилаева Л.Р., Абдулжемилева Ф.И. Культурный код в художественной литературе // МНКО. 2021. №6 (91). стр. 527

12. Галанина Екатерина Владимировна, Батурич Даниил Антонович Фэнтези как неомифологическая реальность // Вестник ЧелГУ. 2016. №3 (385). – С. 41–42.
13. Гопман В.Л. Золотая пыль: фантастическое в английском романе: последняя треть XIX – XX в. М.: РГГУ, 2012. С.25.
14. Гудков, Д.Б. Телесный код русской культуры: материалы к словарю / Д. Б. Гудков, М. Л. Ковшова. - Москва : Гнозис, 2007. – с. 9
15. Е.Н. Демидова Культурные коды в рекламе // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2010. №3. С. – 8.
16. Зеленин Д. К. Избранные труды. Очерки русской мифологии: Умершие неестественною смертью и русалки / В ступ. ст. Н. И. Толстого; подготовка текста, коммент., указат. Е. Е. Левкиевской. — М.: Издательство «Индрик», 1995. — 432 стр. (Традиционная духовная культура славян / Из истории изучения).
17. Карасик В.И. Культурные доминанты в языке // Языковая личность. Культурные концепты. Волгоград; Архангельск: Перемена, 1996. – С. 4–5.
18. Кононенко, Б.И. Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко. - Москва : Вече : АСТ, 2003. – 509 с.
19. Кочеткова А.А. Литература фэнтези: проблема классификации // Вестник МГУП. 2012. №6. – С. 115.
20. Красных В.В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология. Лекционный курс – М.: Гнозис, 2002. – стр. 233–234.
21. Кулакова О.К. Авторское мифотворчество в жанре фэнтези // Вестник ИГЛУ. 2010. №1 (9). стр. 190–191.
22. Кюрегян А.Л. Семиотика культуры и культурные коды // Вестник ВятГУ. 2012. №4. стр. 79.
23. Морозова С.В. Культурология Часть 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://web.archive.org/web/20190608075459/http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook880/01/about.htm> (дата обращения: 02.11.2022).
24. Новиков Ф. Н. Динамика культурных кодов и ее отражение в семантическом поле цветообозначения (в русском, английском и французском языках) :

- автореферат диссертации ... кандидата филологических наук / Ф. Н. Новиков. — Москва, 2012. — с. 11–12.
25. Ольшанский, И. Г. Лингвокультурология в конце XX в.: Итоги, тенденции, перспективы [Текст] / И. Г. Ольшанский // Лингвистические исследования в конце XX в. — М.: Изд-во Московского ун-та, 2000. — С. 38.
26. Осипов, А.Н. Фантастика от «А» до «Я» (Основные понятия и термины): Краткий энциклопедический справочник [Текст] / А.Н. Осипов. — М.: Дограф, 1999. С. 320.
27. Рапай К. Культурный код: Как мы живем, что покупаем и почему / Клотер Рапай; Пер. с англ. — 2-е изд. — М.: Альпина Паблишер, 2015. — С. 228.
28. Суздальцева В.Н. Исторические наименования как компоненты культурного кода и как имиджевый конструкт // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2011. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskie-naimenovaniya-kak-komponenty-kulturnogo-koda-i-kak-imidzhevyu-konstrukt> (дата обращения: 30.10.2022).
29. Эйдемиллер И.В. Мир фэнтези / И.В. Эйдемиллер, А.Ю. Лебедев // Звезда. — 1993. — №10. — С. 205.
30. Яковенко, О.К. Миф как жанрообразующий компонент фэнтези [Текст] / О.К. Яковенко // Концепт и культура: материалы Международной конференции, посвященной памяти доктора филологических наук, профессора Н.В. Феоктистовой (Кемерово, 27–28 марта 2008 г.). — Кемерово, 2008. — С. 554.
31. Genre Friction: What is Tsarpunk? by Leigh Bardugo, April 25, 2012 by suzannelazear. URL: <https://ageofsteam.wordpress.com/2012/04/25/genre-friction-what-is-tsarpunk-by-leigh-bardugo/> (дата обращения 27.11.2022).
32. How a Young-Adult Author Creates Her Russia-Inspired Fantasy World By Alyssa Rosenberg The Atlantic. URL: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/06/how-a-young-adult-author-creates-her-russia-inspired-fantasy-world/258645/> (дата обращения 05.05.2023).

33. Internet Review of Science Fiction URL: <https://www.irosf.com/> (дата обращения 13.03.2023).
34. Longman Dictionary of English Language and Culture / LDELС, 2005, p.492.
35. Manlove Colin Christian Fantasy: from 1200 to the Present. Palgrave Macmillan, 1992. – p. 12.
36. Tongue Twister Grishaverse. URL: <https://www.leighbardugo.com/grishaverse/the-archives/tongue-twister/> (дата обращения 02.05.2023).
37. Urban Dictionary URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Tsarpunk> (дата обращения 15.04.2023).



ПРИЛОЖЕНИЕ 2

