

КСЕНИЯ ВЯЧЕСЛАВОВНА СУРКОВА

аспирант кафедры зарубежной литературы
Национальный исследовательский Нижегородский госу-
дарственный университет имени Н. И. Лобачевского (Ниж-
ний Новгород, Российская Федерация)
gnomik_29@mail.ru

ПРЕОДОЛЕНИЕ ГРАНИЦЫ КАК СПОСОБ ИНИЦИАЦИИ ГЕРОЕВ ЦИКЛА «ЛЕГЕНДЫ ЗАПАДНОГО ПОБЕРЕЖЬЯ» УРСУЛЫ ЛЕ ГУИН

А н н о т а ц и я . Целью исследования является выявление специфики инициации героев цикла «Легенды Западного побережья» американской писательницы Урсулы Ле Гуин. Научная новизна обусловлена обращением к анализу позднего творчества У. Ле Гуин, являющегося на данный момент малоизученным. Исследование мифопоэтической основы образов главных героев позволяет изучить как особенности творческого метода писательницы, так и специфику построения образов главных героев в рамках жанра фэнтези. Значимое место, занимаемое фэнтези в современной литературе и культуре в целом, определяет актуальность нашей работы. Применяются описательный, мифопоэтический и сравнительно-исторический методы исследования. Отмечается, что при построении вторичного мира используется мифологическая традиция (мир Западного побережья построен на основе бинарных оппозиций), однако многие традиционные образы и мотивы переосмысляются. Анализируются образы главных героев и выявляются такие их черты, как двойственность, неустойчивость изначального положения, способность к преодолению границ (в первую очередь культурных и социальных). Обращается внимание на роль ситуации травмы в процессе инициации. Выход за границу обыденного в сферу сверхъестественного становится обязательным для становления героя, но ожидаемое в рамках жанра обретение необычайных способностей представляет собой ложный ход на пути развития персонажей. Инициация героев соотносится со стадиями ритуальных обрядов перехода, а также со схемой путешествия мифологического героя, разработанной Дж. Кэмпбеллом. После прохождения инициации герои остаются в пограничном положении – между различными культурами и между миром реальности и текста, а их главной задачей становится постоянное преодоление границ: сначала как путь личностного становления, а затем – для созидания нового, гармоничного пространства. Делается вывод, что инициация героев цикла происходит посредством преодоления ими различных границ (собственного сознания, общественных стандартов, социальных ролей и т. д.), в результате чего они обретают функцию культурной медиации, что соотносится с мифологическим образом поэта и архетипом чтеца.

Ключевые слова: фэнтези, Урсула Ле Гуин, «Легенды Западного побережья», инициация, граница

Для цитирования: Суркова К. В. Преодоление границы как способ инициации героев цикла «Легенды Западного побережья» Урсулы Ле Гуин // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2022. Т. 44, № 1. С. 104–110. DOI: 10.15393/uchz.art.2022.706

ВВЕДЕНИЕ

Мотив преодоления границы занимает важнейшее место в мифологии и литературе, поскольку, как отмечает Н. Т. Рымарь, «границы – это и средства, и цель искусства» [12: 309]. Семантика таких четко разделенных мифологических топосов, как мир теней, мир людей и мир богов, обуславливает как функцию границы между ними, так и символику ее преодоления. Противопоставление своего и чужого, сакрального и профанного пространств трансформируется в двоемирие романтизма и нео-

романтизма, миры рационального и чудесного в фантастической литературе. В фэнтези мотив преодоления границы может возникать на разных уровнях, и прежде всего это преодоление персонажами границы между миром реального и чудесного, а также между различными мирами внутри Мультивселенной. В отечественном литературоведении вопросы пространственно-временной организации фэнтези рассматриваются в работах Е. Н. Ковтун [4], О. А. Чигиринской [16], О. А. Костровой [6], О. С. Наумчик [9] и др., исследованию роли и символики границ

в фантастических произведениях посвящен сборник «В поисках границ фантастического: инициация, медиация, трансформация»¹, а англоязычные исследователи выделяют произведения, предполагающие преодоление границы между мирами, в отдельный поджанр – portal (portal-quest) fantasy. В то же время в произведениях так называемого высокого фэнтези, изображающих «мир с одним пространственно-временным центром, который осмысливается как самодостаточная вселенная, не зависящая от нашей реальности» [10: 361], как правило, представлены различные разграниченные между собой топоры вторичного мира, несущие ту или иную символическую функцию.

С другой стороны, в основе многих произведений фэнтези лежит квест, в результате которого происходит как космоизация вторичного мира, так и становление главного героя, поскольку, как отмечает Е. Н. Ковтун, в фэнтези важен человек в своих индивидуальных проявлениях, «открывающий для себя мир в его сложности и целостности» [5: 127]. Преодоление героем ряда препятствий ведет к изменению его личности, выявлению особых (зачастую волшебных) способностей, обретению новой социальной роли, что позволяет соотнести процесс испытаний и приключений с инициацией.

Под инициацией в антропологии и религиоведении принято понимать

«переход индивида из одного статуса в другой, в частности включение в некоторый замкнутый круг лиц (в число полноправных членов племени, в мужской союз, эзотерический культ, круг жрецов, шаманов и т. п.), и обряд, оформляющий этот переход»².

Для инициальных (переходных / посвятительных) обрядов характерно взаимодействие с мифом на двух уровнях: с одной стороны, инициация включает в себя миф как составную часть (во время обряда испытуемому сообщаются мифы племени), с другой – структура многих мифов аналогична трехчастной структуре инициации (исключение индивида из общества / выход за пределы привычного мира, пограничный переход и возвращение, реинкорпорация в новом статусе / новой подгруппе общества). Структура и специфика обрядов инициации изучалась в работах А. ван Геннепа [3], В. Тэрнера [15], М. Элиаде [17]; на основе трехчастной структуры инициации Дж. Кэмпбелл [7] выделил универсальную схему путешествия мифологического героя, получившую развитие в работах его последователей (К. Воглер [2], М. Мёрдок [8] и др.); В. Пропп [11] исследовал связь между структурами инициации и фольклорной волшебной сказки.

Для понимания специфики инициации героев цикла «Легенды Западного побережья»³ («The Annals of the Western Shore») важно проанализировать ту роль, которую играет в ней мотив преодоления границы. Трилогия относится к позднему творчеству Урсулы Ле Гуин и включает романы «Проклятый дар» («Gifts», 2004), «Голоса» («Voices», 2006) и «Прозрение» («Povers», 2007).

ПОГРАНИЧНАЯ СИТУАЦИЯ КАК ОСНОВА РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВ ГЕРОЕВ

Ситуация границы задается уже в самом названии цикла «Легенды Западного побережья» – «The Annals of the Western Shore», где Shore – берег моря / край / прибрежные воды. Во многих древних космогонических мифах океан неотделим от хаоса, поэтому безграничен, опасен и неупорядочен, но в то же время вода представляет собою творческое начало⁴, и образ морской стихии обретает черты особого, иного пространства. У. Ле Гуин изначально строит мир на пограничной территории, побережье ограничено с одной стороны морем, а с другой – материком, и это определяет его потенциальную подвижность и неустойчивость. Однако мир Западного побережья построен в целом в соответствии с канон «высокого фэнтези», заложенным Дж. Р. Р. Толкиным, а столкновение реального и чудесного происходит уже внутри этого мира.

Важнейшей для сюжета является пограничная ситуация, выступающая толчком к развитию и становлению главных героев. Урсулу Ле Гуин интересует как процесс формирования личности конкретного человека, так и пути гармонизации социального устройства и межкультурного взаимодействия. Мир Западного побережья строится на основании бинарных оппозиций (знания – невежество, вера – фанатизм, свобода – рабство), каждая составляющая которых воплощается в определенном топосе, представляющем собой сочетание географических и культурных свойств.

В «Проклятом даре» в основание противопоставления Верхних и Нижних земель положена традиционная мифологическая оппозиция верха – низа, воплощаемая также в противостоянии гор и долины, широко использовавшемся в литературе романтизма и неоромантизма («Руненберг» Л. Тика, «Потонувший колокол» Г. Гауптмана и др.). Верхние – горные земли связаны с магией, их жители обладают дарами – необыкновенными способностями, однако не используют их во благо и живут в бедности и невежестве. Мир Нижних земель практичен и полностью

лишен волшебства, но имеет гораздо более развитую культуру и религию. В «Голосах» действие разворачивается в захваченном кочевниками-альдами городе Ансуле, расположенном на рубеже – на побережье пролива, напротив подножья горы Сул. В основе культуры Ансула лежат торговля и знания, тогда как для альдов важнейшим является фанатичное поклонение божеству. В «Прозрении» разворачивается целая галерея топосов – социальных моделей, с которыми сталкивается главный герой, преодолевая путь от рабства к свободе (рабовладельческая Этра, пещера отшельника Куги, город беглых рабов Барны, поселения обитателей болот и университетский Месун).

Ни один из представленных топосов не может быть охарактеризован как однозначно положительный или отрицательный, а традиционные образы и мотивы переосмысливаются. Так, пространство Верхних земель теряет характерную для верха связь с сакральностью и духовностью, представляя магию бездуховности и насилия. Традиционное восприятие солнца как символа жизни и разума в религии альдов трансформируется в агрессивный фанатизм и стремление уничтожить все иное, а загадочная тьма пещеры оракула не содержит никаких демонов, поскольку их создает лишь человеческое воображение. Разумное устройство просвещенного государства Этра, так же как и изначально базирующегося на идее справедливости лесного города Барны, оказывается лишь очередным воплощением насилия и несвободы.

Строя пространство произведения как столкновение этих амбивалентных, но в то же время противопоставленных друг другу пространств, У. Ле Гуин ставит своих героев в центр оппозиции. Оказавшись на границе, они вынуждены сделать выбор, определив свою принадлежность тому или иному топосу, что соотносится с лиминальной – пороговой, пограничной стадией в ритуальных обрядах перехода, исследовавшейся в работах А. ван Геннепа [3] и В. Тэрнера [15] и связанной со сменой идентичности, социального статуса или системы ценностей личности. Неустойчивость изначальной ситуации героев У. Ле Гуин воплощается как в их возрасте (подростки), так и в происхождении. Так, Оррек является сыном брантора одного из древних родов горцев и уроженки Нижних земель, жителей которых, не обладающих магическими способностями, горцы презрительно именуют каллюками. Мать Мемер – представительница древнего рода Ансула, к которому принадлежит и Лорд-хранитель, а отец – неизвестный альдский воин.

Гэвир – уроженец болот, раб, воспитывающийся с раннего детства в богатой семье Арков. Все это закладывает изначальную неоднозначность образов героев и их потенциальную способность выйти за рамки обычного уклада жизни и привычного взгляда на окружающее.

Герой не принадлежит однозначно к какому-либо социуму, хотя до определенного момента и причисляет себя к нему: Оррек воспринимает себя наследником семьи Каспро, владеющим даром разрушения связей, Мемер всей душой принадлежит семье своей матери, ненавидя альдских захватчиков, а Гэвир чувствует глубокую преданность и благодарность семье Арков. У. Ле Гуин создает ситуацию травмы, которая призвана показать ошибочность изначальной точки зрения персонажа и вынуждает его выйти за границы привычного существования. Сформировавшаяся картина мира героя оказывается ложной, а сетка социальных отношений – противоречащей внутренним потребностям личности, происходит процесс самоидентификации персонажа, ищущего ответ на вопрос, кто он и к какому обществу принадлежит. Оррек понимает, что не обладает семейным даром; Грай принимает решение не использовать свои способности для убийства животных на охоте; Мемер открывает в себе дар слышать оракула; Гэвир, пережив предательство людей, которых считал своей семьей, покидает Аркамонт. Происходит инициация, взросление главного героя, становящегося способным не только совершить решительный поступок, но и взять на себя ответственность за него.

РОЛЬ МАГИИ И ВОЛШЕБСТВА В ПРОЦЕССЕ СТАНОВЛЕНИЯ ГЕРОЕВ

У. Ле Гуин значительно трансформирует канон фэнтези, и, хотя некоторые герои открывают в себе сверхъестественные способности, подлинная инициация связана отнюдь не с магией. Читатель понимает, что раньше описываемый мир функционировал по законам магии и волшебства, но в настоящее время в нем присутствуют лишь отголоски магического, неспособные существенным образом повлиять на развитие событий. В рассматриваемом цикле усиливается доля фантастического в том виде, как это понимал Ц. Тодоров, противопоставлявший фантастическое чудесному (миру волшебной сказки), где сверхъестественная природа происходящего не вызывает сомнений, и называвший базовыми чертами фантастического неоднозначность трактовки события, возможность одновременно мотивировать его сверхъестественными и реальными причинами [14]. Особенно ярко это проявляется

в романе «Голоса», где кульминационный момент возрождения разрушенного фонтана и произнесения пророчества позже объясняется вполне реалистично. Следует также отметить, что одной из характеристик фантастического дискурса является, по мнению Ц. Тодорова, повествование от первого лица, и именно Я-нарративная стратегия используется в «Легендах Западного побережья».

Самодостаточный мир Западного побережья, построенный в соответствии с основными принципами «высокого» фэнтези, оказывается вместе с тем немагическим пространством, в котором появляются локусы фантастического. Выход за границу обыденного в сферу сверхъестественного становится обязательным для становления героя, но в то же время ожидаемое в рамках жанра обретение необычайных способностей является ложным ходом на пути развития персонажа. Ожидания читателей обманываются, и оказывается, что сверхъестественные способности неоднозначно трактуются, являются бесполезными или вовсе отсутствуют у главных героев. Каждый из них находит свою сверхспособность, которая, однако, не связана с волшебством и магией, напротив, У. Ле Гуин переводит необычайное в символический план, показывая, что талант, скрытый в каждом человеке, и есть настоящее чудо и сверхсила.

На протяжении большей части романа «Проклятый дар» читатель подготавливается (с помощью истории слепого Каддара, рассказов о Канокке, описания трудностей Оррека, конфликта с Огге Драммом и трагической смерти Меле) к тому, что в конце произведения главный герой обретет власть над своим даром, отомстит врагам и установит порядок в Верхних землях. Однако оказывается, что Оррек не обладает волшебным даром, и его способности находятся в рамках мира обыденного – это талант поэта, а становление героя связано с выходом не только за границы топоса Верхних земель, но и символически за границы чудесного. В то же время поэтическая деятельность Оррека также рубежна: она не принадлежит сфере волшебного, но и не является обыденной, и в следующих книгах показывается, как с ее помощью осуществляется поистине чудесное воздействие на людей и события (в «Голосах» Оррек силой своего слова практически бескровно разрешает конфликт между захватчиками и поработленным народом; в «Прозрении» книга Оррека меняет судьбу другого героя – Гэвира).

В «Голосах» необычайное связано с образом погруженной во тьму пещеры оракула, где

обладающие даром прорицания люди способны услышать пророчества, являющиеся ответом на животрепещущие вопросы. Символически тьма пещеры соотносится с человеческим подсознанием, хранящим то, что скрыто от разума. Героиня открывает в себе способности общения с оракулом, однако последующим событиям дается двойная мотивировка (также можно провести параллель с творчеством романтиков): смысл пророчества меняется в зависимости от воспринимающей личности. Сказанные Меммер слова люди слышат по-разному, чудесным образом возродившийся фонтан был просто починен, а сакральная книга оракула оказывается детской азбукой. Задачей героини становится не углубление в тьму пророчеств, а поиск точек соприкосновения между двумя народами ради сохранения мира и дальнейшего развития. Чудесное, иррациональное, ассоциирующееся с подсознанием, воплощается в образе пещеры оракула, тогда как рациональное, обыденное и осознанное – в доме и дворе Галваманда. Однако ни то, ни другое пространство не идеальны: город находится в запустении под гнетом захватчиков, но в то же время тьма пещеры безмолвна, пророчества неоднозначны, а способность общения с оракулом не зависит от воли человека. На границе этих противопоставленных топосов находится комната с библиотекой, являющаяся подлинным пространством силы для Меммер, обретающей функцию медиации, посредничества между мирами. Истинное призвание героини – не только изучение древнего наследия, но и передача знаний другим людям.

В «Прозрении» повествование строится на основе хронотопов дороги и чужого мира, а путь становления героя представлен в виде реального путешествия, во время которого происходит неоднократное преодоление как социальных, так и личных границ. Индивидуальная трагедия становится толчком к началу движения героя, в результате которого он выходит за рамки своей социальной роли (раб), затем поступательно проходит сквозь ограничения различных социальных моделей (общины беглых рабов, первобытная жизнь племен болот), а также расширяет границы собственных возможностей. Гэвир обладает двумя необычайными способностями: видеть картины будущего и запоминать различные тексты. У. Ле Гуин и здесь подводит своего героя к выбору в пользу жизненной стратегии, связанной с созиданием культуры, тогда как уводящая в иные миры способность прозревать будущее влечет за собой отказ от реальности. Истинной жизнью становится не мир чудесного,

а мир текста, объединяющий как временные, так и пространственные пласты.

СПЕЦИФИКА ИНИЦИАЦИИ ГЕРОЕВ

В процессе становления героев важно двойное пересечение границы: сначала персонаж совершает уход из привычного мира (отказ от своей роли), а затем происходит его возвращение к людям, что соотносится со стадиями инициации и схемой путешествия мифологического героя, разработанной Дж. Кэмпбеллом [7]. Однако в «Легендах Западного побережья» возвращение трактуется метафорически, как трансляция полученных знаний и опыта другим людям, а не как возврат в исходную географическую точку или социум. Специфической чертой является также то, что герой так и остается в пограничном положении – между различными культурами и между миром реальности и текста, а его главной функцией становится постоянное преодоление границ: сначала как путь личностного становления, а затем – для созидания иного, гармоничного пространства.

Выход за границы привычного существования, осуществляемый героями под влиянием травматического опыта, представляет собой инициацию, в результате которой персонаж открывает в себе или осознает уникальные качества личности. Образы центральных персонажей показаны как характеры в развитии, наделенные различными, иногда противоречивыми чертами. Очередной шаг на пути становления героя является преодолением привычных границ и маркирован символическим действием, представляющим собой устранение преграды или преодоление рубежа, что соотносится с выделенным М. Бахтиным хронотопом порога, воплощающим момент жизненного перелома и преодоления кризиса [1]. Оррек, расставшись с иллюзией обладания фамильным даром, снимает с глаз повязку и видит глубокое звездное небо – тьма преграды / слепоты сменяется тьмой бесконечности космоса. Выбор социальной роли также обозначается преодолением рубежа: герой отказывается от своих прав на родовое поместье и покидает Верхние земли, отправляясь в странствия. Символически звучат слова Грай «Мы могли бы дойти даже до берега океана...»⁵ как преодоление ограничений ради выхода к бесконечности. Здесь следует отметить направление движения героев в сторону океана, традиционно символизирующего стихию неизвестного, «иного», а также западное направление, соответствующее пространственной модели Дж. Р. Р. Толкина (в которой Аман,

или Заокраинный Запад, представляет собой пространство более высокоразвитой, чем Среднеземье, цивилизации) и осмыслявшееся У. Ле Гуин как альтернативный путь развития, пространство «другого», и в цикле о Земноморье.

Мемер переступает символический порог, вступая в тайную комнату, отправляясь в пещеру оракула и входя во дворец повелителя альдов. Выбор Мемер своего дальнейшего пути маркирован ее поступком, когда героиня выносит из тайной комнаты книгу стихов Регали, считавшуюся утерянной, стремясь не только к сохранению знаний, но к их приумножению. Гэвир Айтана также совершает ряд действий, связанных с преодолением очередного этапа его путешествия и символизирующих переход нового рубежа (используются традиционные мифологические мотивы: спуск в пещеру, переход через реку и др.). Это, в частности, уход из дома Арков (маркирован переходом через мост), бегство из города Барны, решение покинуть хижину Додора и, наконец, пересечение двух рек на пути в университетский Месун.

Однако в «Легендах Западного побережья» инициация ведет не к утверждению героя в данном социуме, а к получению им социальной функции медиации, которая соотносится с мифологическим образом поэта [13] и архетипом чтеца, получившим развитие в литературе постмодернизма (Г. В. Кучумова рассматривает образ чтеца в качестве характерной черты немецкоязычной литературы последней трети XX века)⁶.

Оррек и Грай связывают посредством поэтического искусства и науки Верхние и Нижние земли, играют центральную роль в восстановлении мира в Ансуле и в налаживании взаимодействия между бывшими захватчиками и рабами, осуществляют связь прошлого и настоящего посредством изучения древнего литературного наследия. Мемер играет значительную роль в организации взаимодействия между альдами и жителями Ансула, является проводником пророчеств оракула, то есть соединяет древнюю мудрость и книжную культуру с современностью (учит аританскому языку Оррека, чтобы он мог познакомиться с древними памятниками на этом языке). Гэвир транслирует знания, полученные им в Этре, жителям тех пространств, в которых оказывается во время своего путешествия. Пройдя путь личностного становления и обретя новую социальную и культурную функцию, герои создают и новую общность, соотношенную с топосом университетского города Месуна – пространства свободы, созидания, многогранности и единомыслия.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, личностное становление героев «Легенд Западного побережья», находящееся в центре внимания У. Ле Гуин, происходит посредством преодоления ими различных границ: собственного сознания, общественных стандартов, социальных ролей, культурных

и религиозных традиций и т. д. В результате инициации главные герои обретают функцию медиации – становятся проводниками между различными обществами и культурами, прошлым и настоящим (через сохранение культурной памяти), реальным и текстовым пространствами.

ПРИМЕЧАНИЯ

- ¹ В поисках границ фантастического: инициация, медиация, трансформация: Сборник статей. Вроцлав, 2021. 140 с.
- ² Мифы народов мира: Энциклопедия. Т. 1 / Под ред. С. А. Токарева. Репринт. изд. М.: Большая Российская энциклопедия: Дрофа, 2008. С. 543.
- ³ Ле Гуин У. Легенды Западного побережья: Романы / Пер. с англ. И. Тогоевой. СПб.: Азбука, 2017. 736 с.
- ⁴ Мифы народов мира: Энциклопедия. Т. 2 / Под ред. С. А. Токарева. Репринт. изд. М.: Большая Российская энциклопедия: Дрофа, 2008. С. 249–250.
- ⁵ Ле Гуин У. Проклятый дар // Ле Гуин У. Легенды Западного побережья: Романы / Пер. с англ. И. Тогоевой. СПб.: Азбука, 2017. С. 170.
- ⁶ Кучумова Г. В. Роман в системе культурных парадигм (на материале немецкоязычного романа 1980–2000 гг.): Автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Самара, 2010. 47 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/roman-v-sisteme-kulturnyh-paradigm> (дата обращения 11.08.2021).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе // Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Худож. лит., 1975. С. 234–407.
2. Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. М.: Альпина нон-фикшн, 2017. 476 с.
3. Геннеп А. ван. Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов. М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 1999. 198 с.
4. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). М.: Изд-во МГУ, 1999. 308 с.
5. Ковтун Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века. М.: Высш. шк., 2008. 408 с.
6. Кострова О. А. Пространственно-временная организация художественного мира в произведениях Дж. К. Роулинг [Электронный ресурс]. Режим доступа <https://docplayer.com/26005108-O-a-kostrova-prostranstvenno-vremennaya-organizaciya-hudozhestvennogo-mira-v-proizvedeniyah-dzh-k-rouling.html> (дата обращения 20.08.2021).
7. Кэмпбелл Д. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2016. 347 с.
8. Мёрдок М. Путешествие Героини. М.: Клуб Касталия, 2018. 240 с.
9. Наумчик О. С. Миромоделирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези: Монография. Н. Новгород: Изд-во ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2020. 321 с.
10. Наумчик О. С. Пространственно-временные модели фэнтези // Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX–XXI вв.: Коллективная монография. Н. Новгород: Изд-во ННГУ им. Лобачевского, 2019. С. 356–362.
11. Пропп В. Исторические корни волшебной сказки. СПб.: Азбука; М.: Азбука-Аттикус, 2020. 544 с.
12. Рымарь Н. Т. Поэтика границы в литературе: эстетические и поэтологические аспекты границы как феномена художественного языка. Siedlce, 2016. 334 с.
13. Суркова К. В. Мифологические истоки образа поэта в цикле «Легенды Западного побережья» Урсулы Ле Гуин // Парадигмы культурной памяти и константы национальной идентичности: Коллективная монография. Н. Новгород: Изд-во ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2020. С. 243–251.
14. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу / Пер. с фр. Бориса Нарумова. М.: Дом интеллект. кн., 1999. 144 с.
15. Тэрнер В. Символ и ритуал: Пер. с англ. М.: Наука, 1983. 277 с.
16. Чигиринская О. А. Фантастика: выбор жанра, выбор хронотопа [Электронный ресурс]. Режим доступа: www.rusf.ru/star/doklad/2008/chigr.htm (дата обращения 11.08.2021).
17. Элиаде М. Тайные общества. Обряды инициации и посвящения: Пер. с фр. СПб.: Университетская книга, 1999. 356 с.

Ksenia V. Surkova, Postgraduate Student, Lobachevsky State University (Nizhny Novgorod, Russian Federation)
gnomik_29@mail.ru

BORDER CROSSING AS A WAY OF CHARACTERS INITIATION IN *THE ANNALS OF THE WESTERN SHORE* BY URSULA LE GUIN

Abstract. The article addresses the specifics of the characters initiation in *The Annals of the Western Shore* – a fantasy cycle by an American writer Ursula Le Guin. The novelty of the research is due to the appeal to Le Guin's late works (the cycle was written between 2004 and 2006), which have been little studied. Studying the mythopoetic basis of the main characters' images allows us to investigate both the features of Le Guin's creative method and the specifics of fantasy heroes. The relevance of the study is determined by the significant place that fantasy occupies in modern literature and culture. Descriptive, mythopoetic and comparative research methods are used. It is noted that Ursula Le Guin uses the mythological tradition when building the secondary world (the world of the Western Shore is built on binary oppositions), but reinterprets many traditional images and motifs. The images of the main characters in *The Annals of the Western Shore* are analyzed. The main heroes of the cycle have such features as the original position's instability and the ability to cross cultural and social borders. It is emphasized that the characters initiation starts with the situation of injury. It is imperative for the heroes to go beyond the border of the ordinary into the realm of the supernatural, but the expected acquisition of extraordinary abilities by the heroes does not occur. The initiation correlates with the stages of ritual rites of passage and with the scheme of the mythological hero's journey according to Joseph Campbell. After the initiation, the heroes remain in a borderline position between different cultures and between the world of reality and the text. The main heroes' task is to constantly cross the boundaries for personal development and then for the creation of a new harmonious space. It is concluded that the characters initiation in *The Annals of the Western Shore* occurs through the crossing of various boundaries (their own consciousness, social standards, social roles, cultural and religious traditions, etc.). As a result, the heroes acquire the cultural mediation function which correlates with the mythological image of the poet and the archetype of the reader.

Key words: fantasy, Ursula Le Guin, *The Annals of the Western Shore*, initiation, border

For citation: Surkova, K. V. Border crossing as a way of characters initiation in *The Annals of the Western Shore* by Ursula Le Guin. *Proceedings of Petrozavodsk State University*. 2022;44(1):104–110. DOI: 10.15393/uchz.art.2022.706

REFERENCES

1. Bakhtin, M. M. Forms of time and chronotope in the novel. *Bakhtin, M. M. Questions of literature and aesthetics*. Moscow, 1975. P. 234–407. (In Russ.)
2. Vogler, K. The writer's journey. Mythological structures in literature and cinema. Moscow, 2017. 476 p. (In Russ.)
3. Геннеп, А. The rites of passage. Systematic study of rituals. Moscow, 1999. 198 p. (In Russ.)
4. Kovtun, E. N. Poetics of the extraordinary: the artistic worlds of science fiction, fairy tale, utopia, parable and myth (based on the material of European literature of the first half of the XX century). Moscow, 1999. 308 p. (In Russ.)
5. Kovtun, E. N. Fiction in the twentieth-century literature. Moscow, 2008. 408 p. (In Russ.)
6. Kostrova, O. A. The spatial and temporal organization of the artistic world in J. K. Rowling's works. Available at: <https://docplayer.com/26005108-O-a-kostrova-prostranstvenno-vremennaya-organizaciya-hudozhestvennogo-mira-v-proizvedeniyah-dzh-k-rouling.html> (accessed 20.08.2021).
7. Campbell, J. The hero with a thousand faces. St. Petersburg, 2016. 347 p. (In Russ.)
8. Murdock, M. The heroine's journey. Moscow, 2018. 240 p. (In Russ.)
9. Naumchik, O. S. The world-modeling functions of the game in the artistic system of English fantasy: Monograph. Nizhny Novgorod, 2020. 321 p. (In Russ.)
10. Naumchik, O. S. Space-time models of fantasy. *Paradigms of transition and images of a fantastic world in the artistic space of the XIX–XXI centuries: Collective monograph*. Nizhny Novgorod, 2019. P. 356–362. (In Russ.)
11. Propp, V. The historical roots of the fairy tale. St. Petersburg, Moscow, 2020. 544 p. (In Russ.)
12. Rymar, N. T. Poetics of the border in literature: aesthetic and poetological aspects of the border as an artistic language phenomenon. Siedlce, 2016. 334 p. (In Russ.)
13. Surkova, K. V. The mythological origins of the poet's image in *The Annals of the Western Shore* series by Ursula Le Guin. *Paradigms of cultural memory and constants of national identity: Collective monograph*. Nizhny Novgorod, 2020. P. 243–251. (In Russ.)
14. Todorov, Tz. Introduction to fantastic literature. Moscow, 1999. 144 p. (In Russ.)
15. Turner, V. Symbol and ritual. Moscow, 1983. 277 p. (In Russ.)
16. Chigirinskaya, O. A. Science fiction: choice of genre, choice of chronotope. Available at: www.rusf.ru/star/doklad/2008/chigr.htm (accessed 11.08.2021)
17. Eliade, M. Secret societies. Rites of initiation and ordination. St. Petersburg, 1999. 356 p. (In Russ.)

Received: 14 October, 2021; accepted: 27 December, 2021