

ОБРАЗЫ СТИХИЙ И СТИХИЙНОЙ МАГИИ В ТРАНСМЕДИЙНОМ ПОВЕСТВОВАНИИ

В. А. КАРПИЕВИЧ¹⁾

¹⁾Белорусский государственный технологический университет,
ул. Свердлова, 13а, 220006, г. Минск, Беларусь

Аннотация. Рассмотрена проблема использования образов стихий и стихийной магии в современных культурных индустриях. Данная проблема мало освещена как в отечественной, так и в зарубежной литературе, она является новой в современной культурологической науке. В связи с распространением жанра фэнтези исследуемая тема приобрела актуальность. Проанализировано использование вышеупомянутых образов в аниме, литературе и видеоиграх, а также изучены особенности этого использования в трансмедийном повествовании.

Ключевые слова: стихии; стихийная магия; трансмедийное повествование; фэнтези; аниме; ранобэ; видеоигры.

IMAGES OF THE ELEMENTS AND ELEMENTAL MAGIC IN TRANSMEDIA STORYTELLING

V. A. KARPIEVICH^a

^aBelarusian State Technological University,
13a Sviardlova Street, Minsk 220006, Belarus

Abstract. The problem of using images of the elements and elemental magic in modern cultural industries is considered. This problem has not been adequately addressed in both domestic and foreign literature; it is new in modern cultural science. In connection with the spread of the fantasy genre the topic under study has become relevant. The use of above-mentioned images in anime, literature and video games is analysed, as well as the features of this use in transmedia narration are studied.

Keywords: elements; elemental magic; transmedia storytelling; fantasy; anime; light novel; video games.

Введение

Современное культурное пространство представляет собой многообразную систему, в которой нашли свое воплощение произведения народного творчества и авторские труды. При этом большое количество жанров и направлений в культуре дают возможность реализовать творческий потенциал огромному числу авторов. Кроме того, за основу

произведения берутся различные нарративы, которые можно развивать по собственному усмотрению. В данной статье внимание уделяется использованию образа стихий и стихийной (природной, элементальной) магии в культурных индустриях.

Интерес авторов к стихиям и стихийной магии присутствовал и ранее. На протяжении столетий

Образец цитирования:

Карпиевич ВА. Образы стихий и стихийной магии в трансмедийном повествовании. *Человек в социокультурном измерении*. 2024;2:51–55.
EDN: HFTYGZ

For citation:

Karpiovich VA. Images of the elements and elemental magic in transmedia storytelling. *Human in the Socio-Cultural Dimension*. 2024;2:51–55. Russian.
EDN: HFTYGZ

Автор:

Виктор Александрович Карпиевич – кандидат исторических наук, доцент; доцент кафедры философии и права факультета технологии органических веществ.

Author:

Viktar A. Karpiovich, PhD (history), docent; associate professor at the department of philosophy and law, faculty of organic substances technology.
karpiovich68@yandex.by
<https://orcid.org/0000-0002-6198-618X>

было создано множество произведений, где в той или иной степени стихии становились частью сюжета. С развитием жанра фэнтези эта тема получила широкое распространение в культурных ин-

дустриях. Трудно найти современные популярные жанры, построенные на мирах фэнтези, где не использован образ стихий или не применена природная магия.

Теоретические основы

Природные стихии, такие как огонь, вода, воздух и земля, с древних времен стали предметом культурного осмысления представителей разных народов. За каждой из стихий стоит «...отображенное во фраземике то или иное ощущение и восприятие мира. Стихия огня определяет дух, стихия воздуха – пространство, стихия земли – материю, а стихия воды – время» [1, с. 110]. Они также присутствуют в народном творчестве (сказках, преданиях, песнях и др.). Особое отношение к стихиям существовало в славянской мифологии, где огонь считался одной из четырех стихий мироздания. В преданиях говорится о том, что огонь попал на землю благодаря богу-громовержцу Перуну [2, с. 121]. Согласно славянской паремиологии «...вода очень хорошо запоминает все, что мы ей говорим, наши молитвы, слова, хорошие и плохие. И поэтому всегда на воду наговаривали хорошую информацию» [1, с. 114].

Образы стихий используются в философии и психологии, а также в астрологии, магии, фэншуй и художественных произведениях. Во многих трудах стихии приобретали антропоморфные черты и имели свои имена. Так, И. В. фон Гёте вкладывал в уста своему персонажу Фаусту следующие слова: *«Саламандра, пылай, / Ты, Сильфида, летай, / Ты, Ундина, клубись, / Домовой, ты трудись! / Стихии четыре / Царят в этом мире; / Кто их не постиг, / Их сил не проник, – / Чужда тому власть, / Чтоб духов заклясть. / Исчезни в огне, / Саламандра! / Разлейся в волне, / Ты, Ундина! / Звездой просверкай / Ты, Сильфида! / Помощь домашнюю дай»* [3, с. 47–48].

Образы природных стихий получили широкое распространение в художественной картине мира А. С. Пушкина. В огромном количестве его стихотворений, поэм и сказок встречаются различные символы, в частности вода («Погасло дневное светило» (1820), «Медный всадник» (1833), «Руслан и Людмила» (1820) и др.) и земля («Руслан и Людмила» (1820), «Земля и море» (1821), «Кто видел край, где роскошью природы...» (1821) и др.) [4, с. 33]. Стихии добавляют драматизм в сказки русского писателя. В произведении «Сказка о рыбаке и рыбке» читатель наблюдает стихию воды (при каждом посещении золотой рыбки сменяется состояние моря); в произведении «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» присутствует стихия земли (царевна, находясь в пещере, спит мертвым сном в гробе из хрусталя); в произведении «Сказка о царе Салтане» описаны все четыре стихии, в различных сценах демонстрирующие состояние персонажей (шторм, буря, молнии и др.). Посредством природных явлений автор показывал мир, где живут главные персонажи.

Максим Горький в стихотворении «Песня о Буревестнике» (1901) также обращался к образу стихий. В этом произведении слышна мощь двух природных сил, которые как бы соперничают друг с другом, – воды (бушующее море) и воздуха (буря).

Тематика стихий получила воплощение и в изобразительном искусстве. Известным стал созданный в 1566 г. итальянским живописцем Дж. Арчимбольдо цикл «Четыре стихии», в который вошли картины «Земля», «Вода», «Огонь» и «Воздух». В дальнейшем изображение стихий в виде аллегорий получило свое распространение в работах Я. Брейгеля Старшего, А. Вольффорта, И. Я. Хартманна, Т. Коула и др. Стихии показаны в произведениях «Девятый вал» (1850), «Буря» (1851), «Буря» (1857) и «Бурное море» (1860) И. К. Айвазовского, «Ураган в степи» (1890), «Притихло» (1890) и «Водопад Иматра» (1894) Н. Н. Дубовского, «Последний день Помпеи» (1830–1833) К. Брюллова и др.

В дальнейшем образы стали неотъемлемым аспектом фэнтезийной литературы. Именно использование магии природы в книгах, построенных на мифах и легендах, позволило создать поистине мистические миры. В таких произведениях Н. Перумова, Дж. Толкина, К. Льюиса, Дж. Мартина, Дж. Роулинг волшебники и маги, колдуньи и ведьмы, феи и эльфы, а также другие создания применяют магию природы для взаимодействия с миром и иными существами.

Природные стихии и основанная на них магия стали повсеместно наполнять содержание фильмов, аниме, видеоигр и др. Авторы изображают стихии в различных аспектах, часто делают отсылки к многочисленным мифам и сказкам разных народов мира или создают новых персонажей и новые миры.

В культурных индустриях конца XX – начала XXI в. стали происходить значительные перемены. Дигитализация культуры привела к зарождению новых явлений. Одним из значительных событий стало возникновение трансмедийного повествования (*transmedia storytelling*). Первым, кто описал данный феномен, был известный исследователь медиа Г. Дженкинс. Наиболее подробно теорию трансмедийности он изложил в книге [5]. Для Г. Дженкинса трансмедийное повествование выступает историей, которая «...разворачивается посредством множества медиаплатформ; каждый новый текст привносит особый и весьма значимый вклад в формирование целого. В идеальной форме трансмедийного сторителлинга каждый тип медиа реализует то, для чего он лучше всего приспособлен» [5, с. 153].

Интересным представляется мнение о трансмедийном повествовании профессора К. А. Сколари

как о «разновидности повествовательной структуры, которая распространяется на разные типы языков (словесный, знаковый и т. д.) и медиа (кино, комиксы, телевидение, видеоигры и т. д.)»¹ [6, р. 587]. Также можно согласиться с Р. Р. Гамбарато, которая считает, что «...трансмедиа-нарратив – это всегда масштабная и сквозная история, требующая вовлечения аудитории. <...> История обретает новые краски за счет умножения содержания путем создания нового и наиболее подходящего для той или иной платформы контента» [6, р. 82].

Опираясь на вышеуказанные толкования трансмедийного повествования, автор настоящей статьи предлагает рассмотреть, как природные стихии воплощались в многочисленных историях на различных медиаплатформах. Трудно представить современное фэнтези, ранобэ, видеоигры, аниме или фэнтезийные сериалы без героев, которые не обладают хотя бы минимальным уровнем магии. Фэнтезийный мир полон как магических школ, основанных на элементарной магии, магических существ и животных (драконы, демоны, единороги, русалки, оборотни, эльфы, гномы, орки и т. д.), использующих определенный вид природной магии, так и образов самих стихий – огня, воды, воздуха и земли. При этом данные стихии становятся полноправными участниками событий. Они могут и помогать героям, и быть их врагами.

В крупнейшем произведении Дж. Толкина «Сильмариллион» присутствуют персонажи, которые повелевают стихиями или могут использовать стихийную магию. Так, среди валар (15 могущественных айну), созданных Эру Илуватаром (верховный бог), Дж. Толкин выделил повелителей стихий. Владыка ветров Манвэ – самый близкий к Эру Илуватару повелитель. В его подчинении находятся воздух, ветер, облака и все воздушное пространство. Повелитель океанов Ульмо с момента создания Арды живет в океане и управляет всем, что имеет отношение к воде: приливами, отливами, течением рек, родниками, дождями и росами. Повелителя земной тверди, гор и металлов звали Аулэ. Он создал континенты, горные породы и морские бассейны, а также единственную расу, существующую без Эру Илуватара, – гномов, проявляющих любовь к земле и ремеслам. Дж. Толкин не называл личность повелителя огня. Однако известно, что Эру Илуватар, создав мир, зажег в сердце анонимного повелителя тайный огонь и что в одной битве герой Гендельф называл себя служителем тайного пламени. В трилогии Дж. Толкина «Властелин колец» существ, владеющих природной магией, упоминается не так уж и много (Гэндальф, который может создавать огонь или пылающий свет; балроги, являющиеся злыми духами огня; назгулы (падшие короли), призывающие огонь; эльфы, способные управлять водой и заговаривать землю).

В качестве примера использования образа природных стихий можно привести американский мультсериал «Аватар: легенда об Аанге» (три сезона), созданный М. Д. Димартино и Б. Кониецко. Его действие происходит в вымышленном мире, где живут четыре народа, способные повелевать в повседневной жизни одним из видов природных стихий: северным и южным племенем воды, царством земли, нацией огня и воздушными кочевниками. Однако, несмотря на влияние азиатской культуры, в сериале используется западная система четырех элементов (огонь, вода, земля и воздух) в отличие от восточноазиатской системы пяти элементов (огонь, вода, дерево, металл и земля) [8, р. 7]. В наполненном стихийной магией мире есть только один человек, который способен управлять всеми четырьмя стихиями, – аватар. Он связан с великим духом Рава и является связующим звеном между миром людей и миром духов. После смерти аватар перерождается в новом человеческом теле, но принадлежит к уже другой нации, при этом соблюдается определенная последовательность перерождения (северное и южное племя воды, царство земли, нация огня, воздушные кочевники). В основу сюжета положена история двенадцатилетнего мага воздуха Аанга и его друзей. Каждый из них является представителем конкретного народа, владеющего стихийной магией определенного вида. Герои должны победить хозяина огня, положив тем самым конец столетней войне, которую развязали маги огня в целях порабощения и уничтожения других народов. Аанг оказывается не просто магом, он аватар, владеющий только родной для его народа стихией – воздухом. Для победы ему необходимо изучить магию еще трех стихий в определенном порядке – воды, земли и огня. Поэтому на протяжении трех сезонов магу воздуха Аангу нужно найти других магов, которые смогут его научить управлять остальными стихиями.

Продолжением мультсериала «Аватар: легенда об Аанге» стал сиквел «Легенда о Корре», события которого происходят через 70 лет после действия мультсериала. Внимание сосредоточено на новом аватаре Корре и ее усилиях по сохранению мира в рамках недавно созданной Объединенной Республики Наций.

Наибольшее распространение стихийная магия получила в видеоиграх. Владение ею создает особую ауру игры. Одной из ролевых игр, где сюжет завязан на магии стихий, является игра «Golden Sun», выпущенная в Японии в 2001 г. Когда-то в вымышленном мире Вейард существовала могущественная сила – Алхимия, созданная древними цивилизациями и способствующая процветанию мира. При этом вся материя в мире состояла из определенной комбинации четырех элементов: Венеры (земли), Марса (огня), Меркурия (воды) и Юпитера (ветра). Стремление к обладанию

¹Здесь и далее перевод наш. – В. К.

этой силой привело к мировому конфликту, прекратить который удалось «только запечатав Алхимию»². Однако сохранились ключи к раскрытию Алхимии – «четыре Звезды Стихий, содержащие в себе перво-родную силу четырех элементов»³. Эти ключи были спрятаны в святыне горы Алеф. Игра построена на противостоянии добра и зла. У игрока в распоряжении есть четыре персонажа – адепты одной из звездных стихий (Венера, Марс, Меркурий и Юпитер). Их противники также являются представителями этих стихий.

В 2000 г. вышла японская ролевая игра «Dragon Quest VII. Eden no Senshitachi», изданная в 2001 г. на территории США под названием «Dragon Warrior VII». В основе сюжета лежат приключения героя и его друзей, которые отправляются в прошлое бороться со злом, воцарившимся на окружающих их островах. Когда-то в этом мире произошла битва между силами добра и зла. Всемогущий (божество этого мира) противостоял повелителю демонов Оргодемиру. Во время битвы с Оргодемиром Всемогущий разделил свою силу на четверти, каждая из которых представляла элементарного великого духа (вода, огонь, земля и ветер). Повелителю демонов удалось запечатать этих духов на островах, и герой со своими друзьями должен был возродить их. За освобождение каждый великий дух награждает героя.

События японской ролевой игры «Tales of Zestiria» происходят в вымышленном мире Гринвуд, где есть существа, называемые серафимами. Эти существа обладали магической силой и могли контролировать свою стихию: землю, ветер, воду или огонь. Серафимы поддерживали природное равновесие. Люди жили в гармонии с ними тысячи лет, молились им, а в ответ серафимы благословляли их. В этом мире также существуют божества Эмпирея – лидер и четыре представителя природных элементов, составляющих основу мира. В данной игре широко применяется стихийная магия: герой Пастырь способен сливаться с серафимами и получать от них магию стихий. Например, слияние Пастыря с Миклио позволяло использовать магию воды, а с леди Лайлой – магию огня и исцеления. Кроме Пастыря, такую способность имеют его оруженосцы, что приводит к комбинации магии персонажей в бою. В конце игры Пастырь сливается с четырьмя стихиями. Обладание ими позволяет герою победить лорда Бедствий.

Большую популярность получила вышедшая в 2020 г. мультиплатформенная видеоигра «Genshin Impact». События происходят в фэнтезийном мире Тейват, где проживают семь различных народов, каждый из которых связан с конкретной стихией и управляется отдельным богом Архонтом. Главный герой – путешественник, который отправляется на поиски своего потерянного близнеца. В приключе-

ниях героя сопровождает Паймон. Вместе им приходится участвовать в событиях, происходящих в этом мире. Каждый из персонажей игрового мира, завладев глазом бога (силой), может получить навыки определенной стихии (элемента). Одни наносят урон ветром, другие – холодом, огнем, электричеством и т. д. Стихии «гидро», «пиро», «электро» и «крио» являются базовыми в игре, остальные элементы – вспомогательными. Эти стихии занимают важное место в игре, с их помощью игрок успешно сражается с противником. Развивая свои навыки, игроки могут научиться комбинировать стихии. Взаимодействие элементов с окружающим миром помогает исследовать его. Каждая стихия не только активирует соответствующие элементарные монументы, но и содействует решению большого количества загадок.

Различные аспекты элементарной магии, как было сказано выше, встречаются в литературных произведениях. Интересный опыт использования магии стихий показан в ранобе «Да благословят боги этот прекрасный мир!» («KonoSuba»), написанном Нацумэ Акацуки. Главный герой истории Кадзума Сато – типичный школьник-хикикомори, который, пытаясь спасти девочку, погибает нелепым образом. После смерти богиня Аква отправляет Кадзума Сато в новый мир, где он должен будет вести борьбу против Короля демонов. Вместе с собой в фэнтезийный город Аксель герой решил взять богиню Акву. Здесь Кадзума Сато и Аква встречаются новых друзей. Так как это фэнтезийный мир, многие персонажи владеют магией. Сам Кадзума Сато постепенно овладевает всеми видами стихийной магии: создает небольшое пламя, выпускает струю чистой воды из атмосферной влаги, производит песок или почву, создает порыв ветра. Аква владеет только магией воды. Изучив базовый магический навык, герой может использовать пять основных заклинаний стихийной магии. Каждая ветвь магии требует определенных характеристик и высокого интеллекта, а заклинание – хороших знаний об элементе, связанном с ним. Например, для магии взрыва, которой владеет персонаж Мигумин, необходимы глубокие знания как о магии огня, так и о магии воздуха. Свое развитие эта история нашла в манге и аниме, в которых герои также используют магию.

Особое место магия стихий занимает в фэнтезийной вселенной, изначально придуманной для компьютерных игр из серии «Warcraft». Сейчас этот мир включает в себя, кроме компьютерных игр, художественный фильм, серию книг, мангу и комиксы. Здесь стихии огня, воздуха, земли и воды являются космическими силами и строительным материалом для материи вселенной. Шаманистические культуры всегда стремились жить в гармонии со стихиями или овладеть ими. В этом мире получили широкое распространение два вида магии, тесно связанные

²Golden Sun [Электронный ресурс] // Википедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Golden_Sun (дата обращения: 02.05.2024).

³Там же.

с природой и стихиями, – друидизм и шаманизм. Друидизм поддерживает все элементы природы в балансе. Шаманизм же имеет дело со стихиями, но не как с магическими элементами, а как с живыми

существами. Шаманы стремятся к балансу во всем. Магия шамана является силой, дарованной духами различных стихий, которые населяют все планеты и миры вселенной.

Заключение

Образы стихий и стихийной магии активно используются в культурных индустриях. Они описывались еще в мифах и эпосах народов Древнего мира. В эпоху Возрождения и Нового времени интерес к использованию образа стихий возобновился. В настоящий момент данные образы получили широкое распространение в культурных индустриях. Значительную роль здесь сыграло такое явление, как трансмедийное повествование. Рассматриваемые образы переносились на отдельные медиаплатформы и получали самостоя-

тельное существование. Такое использование сюжетов наблюдается в аниме, ранобе, манге, видеоиграх и др. Многие из этих произведений были затем перенесены на другие виды медиаплатформ (например, из игры в книги, комиксы или фильмы и наоборот). Интерес к данным жанрам культуры не утихает, а фэнтезийные миры, наполненные стихийной магией, по-прежнему актуальны. Поэтому история стихий в культурных индустриях будет иметь свое новое воплощение в виде трансмедийных нарративов.

Библиографические ссылки

1. Алефиренко НФ. Концепт «вода» как фразеомообразующий фактор. В: Мокиенко ВМ, Вальтер Х, Золтан А, Федосов ОИ, Янурик С и др., редакторы. *Вода в славянской фразеологии и паремииологии*. Будапешт: Тинта; 2013. с. 110–116.
2. Карпиевич ВА. Философско-религиозное осмысление огня в традиционной культуре безопасности белорусов. В: Белорусский государственный университет. *Национальные культуры в межкультурной коммуникации. Материалы VII Международной научно-практической конференции; 7–8 апреля 2022 г.; Минск, Беларусь*. Минск: БГУ; 2023. с. 119–123.
3. фон Гёте ИВ. *Фауст*. Холодковский НА, переводчик. Москва: АСТ; 2020. 480 с.
4. Иванов ПС. Образы стихий в художественной картине мира А. С. Пушкина. *Сибирский филологический журнал*. 2009;4:31–36. EDN: KZSTZH.
5. Дженкинс Г. *Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа*. Москва: Рипол-классик; 2019. 384 с.
6. Scolari CA. Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds and branding in contemporary media production. *International Journal of Media*. 2009;3(3):586–606.
7. Gambarato RR. Transmedia project design: theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*. 2013;1:80–100. DOI:10.1515/bsmr-2015-0006.
8. Kerr W. Water, earth, fire, air: banal nationalism and Avatar: the last airbender. *European Journal of Cultural Studies*. 2023;0:1–16. DOI: 10.1177/13675494231206385.

References

1. Alefirenko NF. [The concept «water» as a phrase-forming factor]. In: Mokienko VM, Val'ter Kh, Zoltan A, Fedosov OI, Yanurik S, et al, editors. *Voda v slavyanskoi frazeologii i paremiologii* [Water in Slavic phraseology and paremiology]. Budapest: Tinta; 2013. p. 110–116. Russian.
2. Karpievich VA. [Philosophical and religious understanding of fire in the traditional security culture of Belarusians]. In: Belarusian State University. *Natsional'nye kul'tury v mezhkul'turnoi kommunikatsii. Materialy VII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii; 7–8 aprelya 2022 g.; Minsk, Belarus'* [National cultures in intercultural communication. Proceedings of the 7th International scientific and practical conference; 2022 April 7–8; Minsk, Belarus]. Minsk: Belarusian State University; 2023. p. 119–123. Russian.
3. von Goethe JW. *Faust* [Faust]. Kholodkovskii NA, translator. Moscow: AST; 2020. 480 p. Russian.
4. Ivanov PS. [Poetic mythology of natural elements in an artistic picture of the world of A. S. Pushkin]. *Siberian Journal of Philology*. 2009;4:31–36. Russian. EDN: KZSTZH.
5. Jenkins G. *Konvergentnaya kul'tura. Stolknovenie starykh i novykh media* [Convergent culture. The collision of old and new media]. Moscow: Rapol-klassik; 2019. 384 p. Russian.
6. Scolari CA. Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds and branding in contemporary media production. *International Journal of Media*. 2009;3(3):586–606.
7. Gambarato RR. Transmedia project design: theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*. 2013;1:80–100. DOI:10.1515/bsmr-2015-0006.
8. Kerr W. Water, earth, fire, air: banal nationalism and Avatar: the last airbender. *European Journal of Cultural Studies*. 2023;0:1–16. DOI: 10.1177/13675494231206385.