

*М.Д. Скубко (Россия, Москва)*

## **ШКОЛА ЧАРОДЕЙСТВА И ВОЛШЕБСТВА «ХОГВАРТС» КАК GENIUS LOCI В ФАНФИКШЕНЕ**

В статье рассматривается придуманная Дж. Роулинг школа Чародейства и Волшебства «Хогвартс» как *genius loci* фанфикшена, посвященного миру «Гарри Поттера». Цель статьи – выявить причины популярности этого *genius loci* и способы его функционирования в фанатских текстах.

*Ключевые слова:* *genius loci*, фанфикшен, фэнтези, «Гарри Поттер», сетевая литература.

«Гений места» — культурологическое понятие, которое получило особое развитие в литературе. Писатели не только описывают те *genius loci*, которые являются общеизвестными, но и изобретают свои. Особое развитие этому явлению придавал жанр фэнтези — авторы, которые пишут в этом жанре, зачастую создают такие *genius loci*, которые очаровывают читателя вопреки своей ирреальности. «В фантастике место действия играет куда большую роль, чем в других жанрах. Сплошь и рядом оно само становится своего рода действующим лицом — и не только в космических фантазиях или фэнтези» [5].

Одним из самых популярных «гениев места» нашего времени является Школа Чародейства и Волшебства «Хогвартс», описанная в книгах английской писательницы Дж. Роулинг. «...и фанатские земли восточной Англии, Нарния, Хогвартс и его окружение — производные романтического чувства *genius loci*, гения места, которое вкладывает в различные места таинственную силу», — пишут исследователи британской литературы XX века [4: с. 72].

«Хогвартс» был задуман автором как аналог британской закрытой школы-интерната в магическом мире. Дж. Роулинг на протяжении семи книг о Гарри Поттере создает удивительно атмосферное место, переполненное волшебством, переносящее нас в мир сказки. Средневековый замок, наполненный чудесами, привидениями, тайными ходами, заколдованными комнатами, таинственными предметами, — гигантская локация, на которой героев книги ждут самые разнообразные приключения.

С момента публикации первой книги «Хогвартс» приобрел широкую популярность среди читателей. Атмосфера сказки, квестовый характер, живописность подробностей, ощущение игры — вот основные причины, которые способствовали этой популярности. В дальнейшем роль в развитии этого *genius loci* сыграли красочные экранизации Warner Bros (2001–2011) и серия компьютерных игр о Гарри Поттере Electronic Arts (2001–2011).

Поклонники «Гарри Поттера» не хотели расставаться с любимым замком и стали придумывать способы его воплощения в своей жизни. Одним из первых таких способов стали ролевые игры. Участники таких игр шьют себе костюмы в стиле «Гарри Поттера», снимают подходящее помещение и разыгрывают сценки, а иногда и полноценные учебные дни. Более бюджетный вариант — литературные ролевые игры, которые осуществляются в онлайн-режиме. Они не требуют траты денег на реквизит, зато участникам нужно красочно прописывать свои действия, создавая, таким образом, коллективный текст.

Интернет позволил таким играм вылиться в полноценные многопользовательские проекты. Стали стремительно распространяться виртуальные школы магии. В этих школах игроки делятся на учеников и преподавателей, преподаватели разрабатывают учебные курсы, дают задания, проверяют их, выставляют баллы. Учащиеся выполняют задания,

набирают баллы, переходят с курса на курс. Обычно такие проекты также предполагают большое количество внеучебной игровой деятельности. Иногда эти проекты приобретают серьезный уровень. Например, в крупнейшем российском виртуальном «Хогвартсе» (расположенном на сайте <http://hogwarts.ru>) полная программа обучения занимает три с половиной года, а на выполнение одной домашней работы может уйти около двух часов. При этом студенты такого «Хогвартса» осваивают не только игровые дисциплины, но и вполне традиционные предметы — мифологию, мировую литературу, русский язык, биологию, географию.

Противники фандома неоднократно объявляли о «смерти Хогвартса» — сперва в 2007 году, когда были дописаны все семь книг о Гарри Поттере, потом в 2011 — когда был снят последний фильм. Однако по прошествии десяти лет с момента выхода последней книги фандом продолжает расти и развиваться, что доказывает: «Хогвартс» уже давно вышел за пределы сочинений Дж. Роулинг и стал общемировым достоянием, которое живет своею, независимой от автора жизнью.

Кроме упомянутых уже ролевых игр, «Хогвартс» широко используется в фанатском творчестве. Особенно востребован он в рамках фанфикшена — сетевой литературе, написанной по мотивам романов или фильмов о Гарри Поттере.

Поскольку именно «Хогвартс» является основным местом действия романа, то и в фанфиках практически не обходятся без него. Фанфики, в которых «Хогвартс» не служит основным местом действия, настолько редки, что для них введен специальный тег — «не в Хогвартсе», который предупреждает читателей об отсутствии этой локации в тексте.

В рамках фанфикшена «Хогвартс» становится именно локацией, а не хронотопом. К единству пространства и времени добавляется обязательный список персонажей и квестовое назначение. Например, если речь идет о Хогвартсе 1991-ого года, то обязателен определенный набор

персонажей (так, профессором Защиты от Темных сил будет Квиринус Квирелл, а среди первокурсников Гриффиндора мы увидим Гарри Поттера, Рона Уизли и Гермиону Грейнджер), плюс нас ожидает определенный набор событий и квестов (борьба с троллем, контрабанда дракона, квест в Запретном коридоре). При этом автору фанфика не требуется прописывать все эти нюансы в своем тексте, достаточно указать в событиях тег «Первый курс» (имеется в виду первый курс обучения Гарри Поттера).

В произведениях фанфикшена «Хогвартс» выполняет несколько функций.

1. Создание атмосферы. При воспроизведении волшебного мира Дж. Роулинг в фанфиках атмосфера «Хогвартса» играет одну из важнейших ролей. Например, так описывает первый день Тома Риддла в «Хогвартсе» автор Avada\_36 в фанфике «Пазл. Мальчик-загадка» (2017): «Большой зал Хогвартса был прекраснее, чем все, что он когда-либо видел. Длинные столы напоминали о пиршествах средневековых рыцарей, движущиеся витражи на стенах так подробно изображали основателей факультетов, что на них хотелось смотреть вечно, а потолок... Потолок в точности повторял картину звездного неба, и, если бы не полное отсутствие ветра, Том решил бы, что над ним вообще нет крыши. В воздухе парили сотни свечей, и их трепещущий свет создавал в зале волшебную, сказочную атмосферу» [3].

Подробные описания «Хогвартса» наполняют текст фанфика волшебной атмосферой, создают яркую картинку, которая погружает читателя в выдуманный мир магии. Фикрайтеры используют не только зрительные образы, но щедро добавляют к ним звуки, запахи, тактильные ощущения. Описание деталей «Хогвартса» во многих фанфиках становится основой атмосферы произведения, которая создает при чтении особое волшебное настроение. Именно за это настроение многие читатели так ценят фанфикшн.

2. Локация для действий героев. В жизни волшебного мира «Хогвартс» играет ключевую роль — это школа магии, в которой обучаются герои канона и фанфиков. В большинстве случаев действие в фанфиках происходит на территории «Хогвартса». Именно здесь героев поджидают их основные квесты: получить знания, познакомиться с друзьями, завести связи, принять участие в приключениях. Так описывает это значение «Хогвартса» А.Meitin в фанфике «Моя жизнь — моя игра» (2013): «В какой-то степени Хогвартс стал для него домом. Вернее, не домом, а жизнью. Дом — это то место, где человеку спокойно и уютно, но основные события, которые и складываются в жизнь, происходят в других местах» [1].

3. Сюжетообразующая функция. Благодаря канону, читатели фанфиков знакомы с сеткой событий, которые происходили в «Хогвартсе» в те или иные годы. Фикрайтеру достаточно ввести своего героя в «Хогвартс» в определенный год — и имеющаяся в каноне сетка событий станет основой для сюжета его фанфика. Например, butalearner в своем фанфике «Проклятье правды» (2012-2013) вводит нового героя Бада А. Лернера, который попадает в «Хогвартс» в 1994 году и становится участником тех событий. Эти события уже были прописаны в каноне и легли в сюжетную основу фанфика.

4. База для системы образов. Точно так же, как и при сюжетообразующей функции, «Хогвартс» может дать не только канву событий, но и набор персонажей. Например, в фанфике VenusDeMilo «Потерянный» (2005) Гермиона Грейнджер переносится в 1972 год. Это задает систему персонажей: Гермионе предстоит познакомиться с юными Мародерами и Северусом Снейпом.

5. Проблемообразующий фактор. В «Хогвартсе», как и в любой школе, есть свой набор проблемных ситуаций. Когда фикрайтер использует «Хогвартс» в своем произведении, он может почерпнуть из

него и проблемную структуру своего фанфика. Так, в повести Чернокнижницы «Ее сердце» (2009) рассматривается одна из основных проблем «Хогwartса» — вражда между факультетами. Главная героиня фанфика — девочка Санни с Хаффлпаффа — устраивает вечерние посиделки с гитарой, на которые собирает ребят из разных факультетов. Ей настолько удается сплотить ребят, что даже после ее смерти эта межфакультетская дружба сохраняется.

6. Идееобразующий фактор. Кроме набора проблем, «Хогwartс» несет в себе ряд идей. Эти идеи могут лечь в основу идейно-содержательной стороны фанфика. Например, авторы Alteya и elefante в своем фанфике «Выбирая врага, или заговор вслепую» (2017) берут в основу идею «Хогwartс — это наши дети, а значит — это наше будущее». Эта идея переворачивает взгляд братьев Лестренджей, которые в каноне являются сторонниками Волдеморта. В фанфике братья считают, что ничто не может оправдать войну против Хогwartса, уничтожение детей. Именно поэтому они встают на сторону защитников замка в финальной битве и разделяют позицию Северуса Снейпа: «Я директор этой школы, милорд, а директор обязан защищать свою школу — вместе со всеми, кто в ней находится. Я не впущу сюда вашу армию — дети не должны пострадать» [2]. Идея важности защиты детей — а эта идея лежит в основе создания «Хогwartса» — становится толчком для изменения канонных характеров. Герои, которые в каноне являются резко отрицательными, в фанфике обретают право выбрать сторону добра.

Таким образом, мы видим, что «Хогwartс» — это тот «гений места», на котором строится фанфикшен по мотивам «Гарри Поттера». В фанфикшене «Хогwartс» и создает атмосферу, и является основным местом действия, и определяет сюжетные ходы, состав персонажей, проблемные и идейные компоненты. В фанфиках, посвященных миру «Гарри Поттера», читатели ищут не столько продолжения романов Дж.

Роулинг, сколько погружения в атмосферу полюбившегося им волшебного замка. Открывая новый фанфик, читатель распахивает дверь в эти таинственные средневековые коридоры, где его ждут новые волшебные приключения, овеянные таинственной силой *genius loci*.

### *Литература*

1. *A.Meitin*. «Моя жизнь — моя игра» URL: <http://fanfics.me/fic47247> (дата обращения: 19.02.2018).
2. *Alteya, elefante*. «Выбирая врага, или заговор вслепую». URL: <http://fanfics.me/fic106215> (дата обращения: 19.02.2018).
3. *Avada\_36*. «Пазл. Мальчик-загадка» URL: <http://fanfics.me/fic102071> (дата обращения: 19.02.2018).
4. *The Encyclopedia of Twentieth-Century Fiction*/general editor, Brian W. Shaffer. Chichester, West Sussex, U.K.; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2011. 1479 p.
5. *Штыпель А.* Гений места. Реальность фантастики. 2004, №7(11). URL: <http://www.rf.com.ua/article/295.html> (дата обращения: 19.02.2018).

The article considers Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry (created by J. Rowling) as *genius loci* of fanfiction about Harry Potter's world. The purpose of article is to identify causes of the popularity this *genius loci* and to identify methods of operations its in fan texts.

*Key words:* *genius loci*, fanfiction, fantasy, Harry Potter, netliterature.

**Скубко Мария Дмитриевна** (Россия, Москва) — магистрант факультета русской филологии МГОУ. Область научных интересов: фанфикшн.

**Maria Skubko** (Russia, Moscow) — graduate student of MRSU. Research interests: fanfiction.