

Религия и фэнтези в контексте постсекуляризма*

О. К. Михельсон¹, А. Тесман²

¹ Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

² Майнцский университет им. Иоганна Гутенберга,
Германия, D-76726, Майнц, Ан дер ХохшULE, 2

Для цитирования: Михельсон О. К., Тесман А. Религия и фэнтези в контексте постсекуляризма // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2022. Т. 38. Вып. 1. С. 132–142. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2022.111>

Статья посвящена интерпретации различных вариантов взаимосвязей религии и произведений жанра фэнтези. Исследование базируется, с одной стороны, на источниках — ключевых для жанра произведениях (Дж. Р. Р. Толкиена, К. Льюиса, У. Ле Гуин, Ф. Пулмана, Дж. Мартина и др.), а с другой — на методологических концепциях, предложенных в современном религиоведении (Э. Бейли, Р. Бэллы, К. Кьюсак, Р. Дэвидсена, Э. МакЭван). В статье демонстрируется, что феномен фэнтези важно интерпретировать в контексте концепции постсекулярной религиозности, которой присущи такие явления, как религиозный бриколаж, индивидуализация религии и имплицитная религиозность. Показывается, что авторы фэнтези не только используют религиозные мотивы и символизм, черпая вдохновение в различных религиозных системах, но и конструируют вымышленные религии, которые, помимо своего внутрисюжетного значения, несут важный посыл, выражая различные взгляды на религию, подчас критические и антиклерикальные. Иными словами, таким образом фэнтези из нереального становится сверхреальным, высвечивая значимые вопросы и для авторов, и для общества. На основе фэнтезийных нарративов возникают сообщества и движения, не просто имплицитно, но подчас и открыто превращающиеся в религиозные. Понимаемый в контексте постсекуляризма, сам феномен жанра фэнтези с его невероятной популярностью предстает в новом свете, так как эта популярность может быть соотнесена с новой постсекулярной религиозностью, важным источником которой выступает популярная культура.

Ключевые слова: религия и фэнтези, религия и популярная культура, постсекуляризм, новая религиозность, вымышленная религия, имплицитная религия.

Будучи одним из самых востребованных и популярных жанров современности, фэнтези, как в литературе, так и в кино, до сих пор парадоксальным образом вызывает неоднозначную оценку и часто рассматривается либо как детский, либо как не вполне серьезный, легкий жанр. Возможно, объяснение подобному отношению кроется в том, что его нарратив часто напоминает нам сказочный. Вместе с тем именно эта особенность и является корневой чертой жанра. На протяжении

* Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-28-00920 «Постсекулярная религиозность и популярная культура: феномен вымышленных и пародийных религий», <https://rscf.ru/project/22-28-00920/>.

всей истории академического исследования фэнтези, начиная с конца 1970-х годов, несмотря на различия и споры в подходах к его определению, как раз нереалистичность всегда выделялась особенно. Фэнтези определялось как «литература невозможного» [1, р. 4], как «полярная противоположность реальности» [2, р. 14], как «художественная литература, содержащая сверхъестественное или невозможное» [3, р. 3]. Поэтому литературоведы Фара Мендлсон и Эдвард Джеймс справедливо замечают, что «наиболее очевидная конструкция фэнтези в литературе и искусстве — это присутствие невозможного и необъяснимого» [4, р. 3]. При этом стоит подчеркнуть, что последнее не делает литературу фэнтези «легким жанром», но дает ее авторам принципиально новые выразительные средства. Урсула Ле Гуин, с одной стороны, инсайдер и значимый представитель жанра, а с другой — в то же время его исследователь, писала: «Фэнтези — это иной подход к реальности, альтернативная техника восприятия и преодоления существования. Оно не антирационально, а парарационально; не реалистично, а сюрреалистично и суперреалистично; это усиление реальности» [5, р. 79].

Таким образом, «сказочность» фэнтези на самом деле является сильной стороной жанра, причем не только для авторов, но и для читателей или зрителей. Фэнтези представляет собой волшебный нарратив, привносящий тайну в обыденную жизнь и уводящий своего поклонника в еще «не расколдованный мир». Фэнтези предлагает своим читателям и зрителям своеобразную современную авторскую мифологию, использующую, с одной стороны, образы и сюжеты, почерпнутые из различных религий и мифов, а с другой — сконструированную авторами в XX и XXI вв., а поэтому непосредственным образом связанную с нашей эпохой. В фэнтези поднимаются важные религиозные вопросы, например о смысле человеческой жизни, о смерти и существовании за ее пределами жизни, о борьбе добра и зла и о выборе между ними, о душе и ее противостоянии с антагонистами и т. д. Именно поэтому совершенно не удивительна связь между фэнтези и религией, выражающаяся порой в причудливых формах, а литература, а также кино, телесериалы и компьютерные игры, созданные в жанре фэнтези, имеют значительный интерес для исследователя-религиоведа.

Вместе с тем важно понимать, что проблемное поле, которое можно условно обозначить как «фэнтези и религия» и изучение которого является целью данного исследования, далеко не исчерпывается ни анализом религиозных аллюзий и символизма в различных произведениях фэнтези, ни описанием вымышленных в фэнтези религий. Значимым для религиоведения и в целом для изучения культуры также оказывается ряд восходящих к фэнтези культурных и социальных феноменов, которые можно интерпретировать как «феномены, подобные религиозным» (*religion-like phenomena*) [6, с. 122–125]. В научной литературе они получили множество наименований, в частности неинституциональные религии [7; 8] или имплицитные религии [9]. Как замечают Кэрол Кьюсак и Венетия Робертсон, «сегодня “религия” изучается не только как практика, основанная на традиции, или практика, основанная на вере, но и как объяснение, опыт и структура, которая имплицитно или явно присутствует в различных культурных контекстах» [10, р. 2].

Действительно, если мы смотрим на религию подобным образом, не ограничиваясь традиционными конфессиями, изучением их доктрин, истории и общин, а видя проявления религиозного в самых разных аспектах культуры, мы можем

обнаружить важные черты современного общества. В частности, выясняется, что популярная культура, особенно относящаяся к жанру фэнтези, также является источником и фактором религиозности. Соответственно, изучение разнообразных культурных контекстов, определяющих особенности современной новой религиозности, — ключевая задача для религиоведения, и в данной статье речь пойдет о значении произведений жанра фэнтези в формировании постсекулярной религиозности. Представляется, что в ходе религиоведческого анализа проблемного поля «религия и фэнтези» можно выделить его основные характерные черты и интерпретировать их специфику посредством методологических подходов к постсекулярной религиозности, в которых выделяют такие ее типичные признаки, как приватизация и индивидуализация религии [11], религиозный бриколаж [12] и религиозный супермаркет [13].

Для начала обратимся к самим произведениям англоязычного фэнтези. Стоит оговориться, что многие фэнтези-вселенные лишены каких-либо не только разработанных религиозных представлений, но даже смутных намеков на них. Это касается таких безусловно классических для жанра текстов, как «Властелин колец» (1954–1955) Д. Р. Р. Толкиена, «Хроники Нарнии» (1950–1956) Клайва Льюиса и «Хроники Амбера» (1970–1991) Роберта Желязны, а также ключевого фэнтези для рубежа XX и XXI вв. — цикла романов о Гарри Поттере (1997–2007) Джоан Роулинг. Между тем отсутствие в этих произведениях очевидных отсылок к религии на самом деле весьма обманчиво. Во-первых, совершенно очевидно, что для их создателей различные религиозные системы являлись источником идей и вдохновения. Причем показательно, что, с одной стороны, классические тексты фэнтези середины XX в. использовали в первую очередь дохристианские религиозные образы, избегая прямых аллюзий к христианским сюжетам или персонажам. Так, представления о колдовстве, эльфах, гномах и великанах, сохранившиеся в народной религиозности, активно использовались Толкиеном, что было связано как с его профессиональным интересом к фольклору, так и излюбленным авторами фэнтези живописанием средневекового мира, наполненного народными магическими представлениями. В случае же творчества Льюиса важным источником была древнегреческая мифология. С другой стороны, и Толкиен, и Льюис на самом деле создали глубоко прохристианские тексты, что особенно очевидно в случае Льюиса [14, р. 237–261]. Существует даже подробное постраничное исследование библейских элементов и сюжетов всех семи книг «Хроник Нарнии» [15].

Однако на протяжении вековой истории фэнтези (есть разные подходы к датировке появления жанра, в данном случае мы будем основываться на подходе Мендлсон [4, р. 20–25]), в фэнтези было сконструировано множество различных вымышленных религий, в разной степени детализированных. Сам термин «вымышленные религии» (*invented religions*) был предложен Кэрол Кьюсак, отмечавшей его провокативность, в том смысле, что он противоречит традиционному пониманию происхождения религии из божественного откровения [16, р. 3]. Кьюсак также полагает, что вымышленные религии «могут рассматриваться как функционально схожие, если не идентичные, традиционным религиям» [16, р. 3]. Так, в цикле «Хроники Дюны» (1963–1985) Фрэнка Герберта фигурирует загадочный женский орден Бене Гессерит. Урсула Ле Гуин в романе «Гробницы Атуана» (1971) из цикла «Волшебник Земноморья» (1968–2018) также описывает некий жреческий жен-

ский орден Безымянных. Но, пожалуй, наиболее разработанными предстают вымышленные религии в цикле романов Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени» (1996–), и соответственно, в основанном на нем телесериале НВО «Игра престолов» (2011–2019). Стоит учитывать, что разбор этих религий интересен далеко не только в контексте изучения самого цикла романов Мартина. Учитывая небывалый читательский и зрительский интерес к циклу, взгляды писателя на религию и связанные с ней важные вопросы влияют и на общество.

Вера в Семерых, разработанная в романах Мартина, — официальная религия Вестероса, однако на Севере и Железных островах сохранились и более древние верования. Семеро, т. е. Отец, Мать, Дева, Старица, Кузнец, Воин и Неведомый, хотя им и поклоняются по отдельности, — не столько разные боги, сколько ипостаси единого божества, что слегка напоминает зороастрийский пантеон, состоящий из Ахура-Мазды и шести бессмертных святых божеств (Амеша-Спента), с той значительной разницей, что боги Вестероса воплощают не элементы, а скорее функции единого божества. Отец олицетворяет власть и правосудие, поэтому также является судьей загробного мира, Мать — материнство и милосердие, покровительствуя в родах, поэтому она является божеством замужних женщин. Кузнец воплощает силу и трудолюбие, являясь также покровителем ремесел, Дева — красоту и невинность, и покровительствует юности. Воин — покровитель рыцарей и солдат. Старица олицетворяет мудрость. Неведомый — олицетворение смерти (но не зла), и его не любят упоминать. Как мы видим, Мартин использует в качестве вдохновения и классические античные политеистические системы, с характерными для них функциями божеств.

На этом параллели с зороастризмом, греческой и римской мифологией заканчиваются, поскольку вера в Семерых в большей степени отсылает к антуражу римского католицизма и его культа. Священное писание этой религии называется «Семиконечная Звезда» (здесь очевидна аллюзия к халдейскому ряду и «звезде магов») и, видимо, состоит из семи разделов. Также именно семиконечная звезда является главным символом веры в Семерых. В Вестеросе существует разветвленная институциональная организация веры в Семерых, напоминающая Римскую католическую церковь и состоящая из септонов — служителей веры в Семерых. Во всех крупных городах есть септы — храмы Семерых, в которых отправляются все важнейшие культовые действия. Септами также называются и женщины-служительницы. Возглавляет церковную иерархию Верховный Септон. Грех — одно из центральных понятий веры в Семерых. Грешно посягать на светскую власть, поскольку она освящена богом, грешно убивать, прелюбодействовать, грешно поклоняться демонам, в качестве которых рассматриваются божества других религий. Женщина считается особенно подвластной искушению, а соответственно, и греху. Люди исповедуются в своих грехах септонам, и те могут их отпустить, назначив какое-либо наказание, своеобразную епитимью — пост, молитву, публичное покаяние. Параллели с католицизмом этим не исчерпываются. В вере в Семерых есть странствующие нищенствующие проповедники, ушедшие от бременной жизни и посвятившие себя Богу. Они могут объединяться в духовные ордена, среди которых есть военные, что прямо отсылает читателя к католическому монашеству. Любопытно, что в экранизации романов роль Верховного Септона исполняет Джонатан Прайс, внешне очень напоминающий папу Франциска. Рисуя эту религию, Мартин высвечивает ее многочисленные пороки — стремление ее служителей к вла-

сти и религиозный фанатизм, прикрытые красивыми словами о нравственности, жестокость, с которой действует эта религиозная институция, ортодоксальность ее доктрины, исключая какое-либо свободомыслие. При этом далекий от однобокого критического взгляда на христианство, образ которого легко угадывается в этой вымышленной религии, Мартин демонстрирует в вере в Семерых и истинные милосердие, подвижничество, жертвенность и мудрость.

Другая религия Вестероса — вера в Старых богов — неких духов природы. Им поклоняются в «богородах», где растут «чар-древя», которые этих богов и воплощают. Старые боги скорее наблюдают за жизнью людей, чем в нее вмешиваются. Интересно, что богородицы хранят всю человеческую историю и представляют собой некую сеть памяти, в которую может проникать Трехглазый Ворон — особое существо, наделенное шаманским даром. Но он может не только вселяться в тела животных и людей подобно шаману, но при этом и путешествовать во времени, внушая те или иные действия и тем самым влияя на ход истории. На Железных островах поклоняются Утонувшему богу, у которого на небесах есть злой антагонист — Штормовой бог. Тут Мартин явно решает подшутить, отправляя благое божество на морское дно, а злое — на небо, но сюжетно этот ход абсолютно оправдан, поскольку жители Железных островов мореходы, море их кормит, в то время как шторм — губит. Центральный обряд религии Утонувшего бога, своеобразная юношеская инициация, — ритуальное утопление и последующее возвращение к жизни, подкрепленное формулой: «То, что мертво, умереть не может, но восстает вновь — сильнее и крепче, чем прежде». В Бравосе распространен культ Многоликого. Это бог смерти, служители которого — безликие — могут менять свою внешность, принимая облик умерших людей. Согласно их представлениям, остальные боги смерти — лишь лики Многоликого, так, один из них — Неведомый из религии Семерых. Смерть служители Многоликого воспринимают как дар и избавление.

Вера в Р'глора, Владыку Света, распространена за пределами Вестероса. Для нее характерно жесткое противопоставление света и тьмы. Владыке Света возносят молитвы с просьбой о защите, «ибо ночь темна и полна ужасов». Красные жрецы и жрицы путешествуют по миру, неся веру в Р'глора, некоторые его именем способны даже воскрешать из мертвых. Борьба между светом и тьмой длится с начала времен, Азор Ахай — великий герой древности, рассматривается последователями Владыки Света как мессия, и его второе пришествие ожидается и связывается с победой света над тьмой. Жертвоприношения, в том числе и человеческие, — важная составляющая этой вымышленной религии. Сам Азор Ахай убил свою любимую жену, чтобы спасти мир во времена «долгой ночи». В религии Р'глора также легко усмотреть аллюзии на зороастризм, иудаизм и христианство, с той значительной разницей, что Мартин вновь предлагает нам перевертыш, но уже этический. Под видом Владыки Света он описывает алчное божество, требующее бесконечных жертв, мученически сжигаемых в огне. Причем чем любимее то, чем жертвует человек, тем милее жертва Владыке Света. Так, король Станис приносит в жертву свою единственную дочь. Кроме веры в Семерых, во Владыку Света, в Многоликого, и Утонувшего бога, в литературной вселенной Мартина существуют и другие, менее подробно описанные религии.

Как уже можно было заметить, вымышленные религии важны не только сюжетно. Они обогащают наше понимание вселенной цикла «Песнь льда и пламени»

и ее героев, обозначая культурные и мировоззренческие противоречия, основания поступков героев и разворачивающихся событий. Благодаря этому мир Мартина становится глубоким и многослойным. Между тем эти вымышленные религии несут еще один смысловой пласт, демонстрируя позицию самого писателя в отношении религии. Как можно было заметить, посредством многочисленных аллюзий писатель пытается показать сильные и слабые стороны не столько вымышленных религий его вселенной, сколько религии вообще, демонстрируя амбивалентность религиозной этики. В этом смысле философия цикла «Песнь льда и пламени», как и многих других произведений популярной культуры [17], выражает идеи постсекулярного гуманизма, в центре которого находится разрываемый самыми разными противоречиями человек. Персонажи Мартина всегда неоднозначны, в этом смысле писатель — абсолютный певец сложности человеческой природы. Мартин далек и от плоского критического изображения религии, тем более ее отрицания. Он описывает мир с разными, противоречащими друг другу религиозными системами, поэтому читатель подспудно ожидает, что какие-то из них окажутся ложными. Однако, следуя законам жанра, в котором сверхъестественное играет ключевую роль, все описываемые им доктрины в результате оказываются действенными, и каждая религия, в свою очередь, по-своему истинной. Особый интерес эти вымышленные религии представляют для религиоведа, поскольку в них легко проследить отсылки, иллюстрирующие историю развития религиозной культуры человечества от ранних форм сакрализации природы до сложных этических вариантов.

Как подвид вымышленных религий в фэнтези, стоит отдельно выделить религиозные системы, описываемые авторами критически и сатирически. Прибегая к сатире, авторы фэнтези выражают свои антиклерикальные или атеистические воззрения. Вымышленные религии в подобных текстах в первую очередь призваны продемонстрировать нелепость, ненаучность или же негуманность реальных религий, в частности христианства. Среди наиболее ярких книг, демонстрирующих подобный подход, можно выделить цикл «Плоский мир» (1983–2015) Терри Пратчетта и цикл «Темные начала» (1995–2000) Филипа Пулмана. «Темные начала» были отчасти задуманы Пулманом как критический ответ «Хроникам Нарнии» Льюиса [18]. И действительно, если Льюис вполне в рамках христианского подхода показывает нам человека как существо, легко поддающееся искушению, то, как отмечает религиовед и исследовательница фэнтези Миллисент Ленц, «изображение человеческой природы Пулманом противоречит взгляду христианского богословия, которое рассматривает ребенка как внутренне “греховного” по своей природе» [19, р. 133]. Сам писатель по этому поводу замечает, что первородность греха не имеет смысла, в то время как «грех, или то, что церкви называют грехом», становится «очень важным этапом в развитии человека» [20, р. 124].

Рассмотрим, каким образом трилогия «Темные начала», представляющая собой сложный постмодернистский интертекстуальный нарратив [19, р. 122–126], включающий в себя целый ряд смысловых пластов, использует религиозные дискурсы. Как уже отмечалось, критика религии играет в нем первостепенную роль. Открывающий трилогию роман «Северное сияние» (1995) рисует нам мир, наделенный чертами нашей реальности, однако принципиально иного свойства. Например, люди в нем обладают деймонами — сопровождающими их животными, которые одновременно являются материализацией их душ. В этом мире тесно пе-

реплетены теология, являющаяся официальной доктриной властей предрержащих, и технологии, основанные на магии, которая понимается как наука. Описанный Пулманом мир заставляет нас вспомнить о понимании фэнтези в духе Ле Гуин — как «усиливающей реальность литературы суперреалистичного». Вымышленный мир позволяет Пулману спускаться темные стороны мира реального: власть и примат институтов над людьми и их судьбами, сложные взаимоотношения между наукой и религией, и даже ограниченность и абсурдность религиозных доктрин.

Из последующих романов цикла читатель узнает, что многочисленные миры управляются Властителем — первым ангелом, который после создания мира объявил себя богом-творцом. Как здесь не вспомнить гностические доктрины о Демиурге? Один из впечатляющих эпизодов третьего романа цикла «Янтарный телескоп» (2000) — посещение героями Лирой и Уиллом мира мертвых, который показан как мрачное, лишенное всякой надежды место, в котором души умерших бесконечно страдают, попадая в него вне зависимости от того, как они прожили свою жизнь. Религиозные учения о загробном воздаянии и рае оказываются ложью, мир мертвых представлен просто как один из множества миров, а смерть непреодолима, что приводит главных персонажей романа, детей Лиру и Уилла, в ужас. Но далее Пулман дает детям, прошедшим сложный путь героев, полный лишений и подвигов, возможность изменить к лучшему законы бытия, сделав мироздание значительно менее жестоким местом, в том числе за счет преобразования мира мертвых — теперь души людей могут после смерти растворяться в природе. При этом дети вынуждены расстаться навсегда, оставаясь каждый в своем мире, так они жертвуют собственной дружбой и любовью во имя спасения всех существ, населяющих Вселенную. Пулман таким образом показывает читателю, что истинно этический и жертвенный поступок не требует религиозной основы. Весьма примечательно, что фэнтези часто предлагает новые интерпретации понимания смерти. Так, очевидно, что эта тема — одна из центральных в цикле романов о Гарри Поттере. Вероятно, попытка ответа на этот важнейший экзистенциальный вопрос, который также является основным для религии, делает произведения фэнтези еще востребованнее, предлагая своим читателям и зрителям своеобразный и легкодоступный инвариант религиозной философии.

Итак, литература фэнтези использует религиозные образы и символику и даже конструирует свои собственные вымышленные религии. Но, как уже было отмечено, далеко не всегда в фэнтези описывается какая-либо религиозная доктрина или организация. Вероятно, это связано с тем, что время действия многих романов фэнтези можно рассматривать как особое, сакральное время (в понимании этого термина Мирчей Элиаде), как некий золотой век, предшествовавший эре человечества, а их персонажей соответственно — как божеств или героев. Следовательно, подобные фэнтези-вселенные не могут содержать вымышленных религий, так как предлагаемый ими нарратив описывает саму сакральную историю. Подобная интерпретация справедлива, например, в отношении произведений Толкиена или цикла «Хроники Амбера» Желязны. Герои этих романов сами персонажи священной истории. Так, принцы Амбера создали все мироздание и им управляют, «Сильмариллион» (1977) описывает историю Арды с момента ее сотворения, а «Хоббит, или Туда и обратно» (1937) и «Властелин колец» (1955–1956) — конец Третьей и начало Четвертой эпох Средиземья, т. е. фактически героический век. Известно, что

мир Средиземья был задуман английским фольклористом как своеобразное заполнение лакуны, связанной с отсутствием англоязычного эпического текста (что особенно справедливо в отношении «Сильмариллиона») [21, с. 288–289, 443–444], и в этом смысле совершенно не удивительно, что описываемые Толкиеном события — события священной истории.

Будучи в этом смысле сакральными текстами, произведения Толкиена получают и иное, вряд ли задуманное автором наполнение: они сами оказываются источником новых религиозных воззрений. На основе романов Толкиена возникают и развиваются ролевые игры прямого действия, увлечение которыми подчас принимает формы, напоминающие религиозные [22]. Произведения Толкиена, наряду с другими популярными фэнтези, становятся ключевыми для возникновения фэндомов, имеющих черты имплицитной религии или религий, основывающихся на художественной литературе (fiction-based religions) [23; 24]. На их основе возникли и сообщества так называемых Иных (Otherkin), члены которых позиционируют себя в качестве, например, эльфов, гномов, хоббитов, а не людей [25]. Характеризуя историю ролевого движения в России, известный российский мастер ролевых игр Лариса Бочарова пишет: «У нашего ролевого движения, как и у всех человеческих ролевых игр, один отец и одна мать — Время и Книга. И одна цель — сдвинуть Время и воплотить Книгу... Доминирующим текстом был Толкиен, который осмыслялся как Писание (в двух Заветах: Ветхий — «Сильмариллион» и Новый — «Властелин Колец»)» [26, с. 114]. Удивительным образом Бочарова в этих фразах очень точно выразила ключевую идею Брайана Стока о «текстуальном сообществе» [27], т. е. социальной группе, формирующейся вокруг интерпретации текста. Но не только литературные тексты служат основой фэндомов. Их киноверсии также рассматриваются исследователями в качестве возможных источников опыта сакрального [28]. Эмили МакЭван, среди прочих социологов и религиоведов отмечающая «возвращение религии», концентрирует внимание на ее возвращении именно в популярную культуру. Она предлагает использовать термин «постмодернистское сакральное» (postmodern sacred) для анализа религиозного в популярной культуре, рассматривая ее как значимый источник опыта трансцендентного [29, р. 5–6].

Подводя итог, стоит заметить, что тема взаимосвязи религии и фэнтези чрезвычайно актуальна для религиоведения, и внутри проблемного поля «фэнтези и религия» можно выделить четыре ключевые темы. Во-первых, это уже традиционный разбор религиозных мотивов и образов, используемых в фэнтези. Во-вторых, интерес представляет анализ вымышленных религий, сконструированных на страницах романов фэнтези или воплощенных на экране. Помимо внутрисюжетного значения, они несут и важный посыл в отношении нашего мира (здесь применим подход Ле Гуин к фэнтези как к «сверхреальному»), выражая различные взгляды авторов на религию и таким образом оказывая воздействие на читателей. В-третьих, на основе фэнтези возникают сообщества и движения, не просто имплицитно, но порой и открыто превращающиеся в религиозные. Наконец, важен и сам феномен фэнтези, в частности невероятная популярность этого жанра и то, как эта популярность может быть соотнесена с новой постсекулярной религиозностью.

Особенность современной постсекулярной религиозности заключается в том, что при желании человек может ее конструировать из подручных средств. Эта религиозность будет, с одной стороны, содержать его сугубо индивидуальные пред-

ставления, а с другой — отражать пеструю картину современной религиозности, полной так называемого религиозного бриколажа. Наряду с традиционными религиозными формами и астрологией, человек таким образом возьмет с «полок религиозного супермаркета» веру в эльфов и драконов, в колдовство и магию, в привидения и духов. Причем значимым источником представлений обо всех явлениях будет популярная культура. Возможно, человека одолеет непреодолимая тяга погрузиться в волшебный мир какого-либо произведения фэнтези, представляющая собой не только эскапизм, но и тягу к причастности к неким иным, «волшебным» мирам и опыту погружения в них, подчас близкого нуминозному. Наконец, вокруг фэнтези-нарративов формируются сообщества, которые перерастают в нечто большее, чем просто клуб любителей тех или иных фэнтези-вселенных. Как было продемонстрировано исследователями, фэндомы имеют потенциал перерасти в религиозные объединения [30, p. 1–14], а популярная культура выступает как практически неисчерпаемый источник для «постсекулярного сакрального».

Литература/References

1. Irwin, W.R. (1976), *The Game of the Impossible*, Urbana: University of Illinois Press.
2. Rabkin, E.S. (1976), *The Fantastic in Literature*, Princeton: Princeton University Press.
3. Manlove, C.N. (1999), *The Fantasy Literature of England*, London: Macmillan.
4. Mendlesohn, F. and James, E. (2012), *A Short History of Fantasy*, Faringdon: Libri Publishing.
5. Le Guin, U.K. (1992), *The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction*, New York: Harper Collins.
6. Mikhelson, O.K. (2018), Sacralisation of the Popular. Methodological Approachers to Religion-Like Phenomena in Contemporary Religious Studies, *Vestnik of Saint-Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, vol. 34 (1), pp. 122–137. (In Russian)
7. Borg, M.ter. (2008), Non-institutional Religion in Modern Society, *Implicit Religion*, vol. 11 (2), pp. 127–141.
8. Davidsen, M.A. (2012), Future Directions in the Sociology of Non-Institutional Religion, *Implicit Religion*, vol. 15 (4), pp. 554–570.
9. Bailey, E. (2009), Implicit Religion, *The Oxford Handbook of the Sociology of Religion*, Oxford: Oxford University Press, pp. 801–818.
10. Cusack, C.M. and Robertson, V.L.D. (2019), Introduction: The Study of Fandom and Religion, in: *The Sacred in Fantastic Fandom Essays on the Intersection of Religion and Pop Culture*, Jefferson, North Carolina: McFarland & Co., pp. 1–14.
11. Bellah, R., Madsen, R., Sullivan, W. M., Swidler, A. and Tipton, S. (1996), *Habits of the Heart: Individualism and Commitment in American Life*, Berkeley, CA: University of California Press.
12. Hervieu-Leger, D. (2003), Individualism, the Validation of Faith, and the Social Nature of Religion in Modernity, in: *The Blackwell Companion to Sociology of Religion*, NJ: Blackwell Publishing, pp. 161–175.
13. Mathews, G. (2000), *Global Culture / Individual Identity: Searching for Home in the Cultural Supermarket*, London and New York: Routledge.
14. Manlove, C.N. (1992), *Christian Fantasy: From 1200 to the Present*, London: MacMillan.
15. Ditchfield, Ch. (2003), *A Family Guide to Narnia. Biblical Truths in C.S.Lewis's The Chronicles of Narnia*, Wheaton, Illinois: Crossway books.
16. Cusack, C.M. (2010), *Invented Religions: Faith, Fiction, Imagination*, Surrey, Burlington: Ashgate Publishing.
17. Atkinson, A. (2012), When You Walk Through the Garden: HBO and the Cross Pressures of Post-Secular Humanism, *Journal of Religion and Popular Culture*, vol. 24 (3), pp. 393–404.
18. Pullman, Ph. (1998), The Dark Side of Narnia, *The Guardian*, October 1. Available at: <http://www.crlamppost.org/cslewis.htm> (accessed: 15.12.2021).
19. Hunt, P. and Lenz, M. (2003), *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*, London and New York: Continuum.
20. Parsons, W. and Nicholson, C. (1999), Talking to Philip Pullman: an interview, *The Lion and the Unicorn*, vol. 23 (1), pp. 116–134.

21. Tolkien, J. R. R. (2019), *Letters*, Moscow: AST Publ. (In Russian)
22. Davidsen, M. A. (2017), The Elven Path and the Silver Ship of the Valar: two Spiritual Groups Based on J. R. R. Tolkien's Legendarium, in: *Fiction, Invention, and Hyper-reality*, New York: Routledge, pp. 15–30.
23. Davidsen, M. A. (2012), The Spiritual Milieu Based on J. R. R. Tolkien's Literary Mythology, *Handbook of Hyper-real Religions*, Leiden and Boston: Brill, pp. 185–204.
24. Davidsen, M. A. (2013), Fiction-based Religion: Conceptualising a New Category against History-based Religion and Fandom, *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal*, vol. 14 (4), pp. 378–395.
25. Kirby, D. (2014), *Fantasy and Belief: Alternative Religions, Popular Narratives and Digital Cultures*, London and New York: Routledge.
26. Mikhelson, O. K. (2013), Mass culture, game and new religiousness, *Vestnik of Saint Petersburg University. Series 17. Philosophy. Conflict studies. Culture studies. Religious studies*, vol. 29, no. 1, pp. 113–117. (In Russian)
27. Stock, B. (1983), *The Implications of Literacy: Written Language and Models of Interpretation in the Eleventh and Twelfth Centuries*, Princeton: Princeton University Press.
28. Korpua, J., Ruotsalainen, M., Siikilä-laitila, M., Välisalo, T. and Hirsjärvi, I. (2019), Experiencing the Sacred: The Hobbit as a Holy Text, The Sacred, in: *Fantastic Fandom Essays on the Intersection of Religion and Pop Culture*, Jefferson, North Carolina: McFarland, pp. 102–119.
29. McAvan, E. (2012), *The Postmodern Sacred: Popular Culture Spirituality in the Science Fiction, Fantasy and Urban Fantasy Genres*, Jefferson, North Carolina: McFarland.
30. Cusack, C. M. and Robertson, V. L. D. (2019), Introduction: The Study of Fandom and Religion, in: *The Sacred in Fantastic Fandom Essays on the Intersection of Religion and Pop Culture*. Jefferson, North Carolina: McFarland, pp. 1–14.

Статья поступила в редакцию 5 сентября 2021 г.;
рекомендована к печати 27 декабря 2021 г.

Контактная информация:

Михельсон Ольга Константиновна — канд. филос. наук, доц.; o.mihelson@spbu.ru
Тессман Анна — PhD, постдок; atessman@uni-mainz.de

Religion and fantasy in the context of post-secularism*

O. K. Mikhelson¹, A. Tessmann²

¹ St Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya nab., St Petersburg, 199034, Russian Federation

² Johannes Gutenberg-Universität Mainz,
2, An der Hochschule, Mainz, D-76726, Germany

For citation: Mikhelson O. K., Tessmann A. Religion and fantasy in the context of post-secularism. *Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2022, vol. 38, issue 1, pp. 132–142. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2022.111> (In Russian)

This article explores various types of interrelations of religion and fictional works in the fantasy genre. Research is based on key works for the genre (J. R. R. Tolkien, C. Lewis, U. Le Guin, Ph. Pullman, G. Martin, etc.) using methodological approaches developed in contemporary religious studies (E. Bailey, R. Bella, K. Cusack, R. Davidsen, E. McAvan). The article demonstrates that it is important to interpret the phenomenon of fantasy in the context of the modern post-secular world, which is characterized by such phenomena as religious bricolage, individualization of religion, and implicit religiosity. The article shows that fantasy authors not only use religious imaginary and symbolism, drawing inspiration from various religious

* The research is supported by the grant of Russian Science Foundation no. 22-28-00920 «Post-secular religiosity and popular culture: the phenomenon of invented and parody religions», <https://rscf.ru/en/project/22-28-00920/>.

systems, but also construct invented religions, which, in addition to their intra-plot meaning, carry an important message, expressing different views on religion, sometimes critical and anticlerical. Fantasy from the realm of the unreal becomes surreal, highlighting issues that are significant both for its authors and for the society. Communities and fandoms arise on the basis of fantasy narratives, and some of them not just implicitly, but quite openly turn into religious ones. Understood and interpreted in the context of post-secularism, the phenomenon of the fantasy genre itself with its incredible popularity appears in a new light, since this popularity can be correlated with new post-secular religiosity, with popular culture being its important source.

Keywords: religion and fantasy, religion and popular culture, post-secularism, new religiosity, invented religion, implicit religion.

Received: September 5, 2021

Accepted: December 27, 2021

Authors' information:

Olga K. Mikhelson — PhD in Philosophy, Associate Professor; o.mihelson@spbu.ru

Anna Tessmann — PhD, Postdoctoral Researcher; atessman@uni-mainz.de