

W KRĘGU PROBLEMÓW ANTROPOLOGII LITERATURY

CIAŁO I RZECZ W LITERATURZE

STUDIA POD REDAKCJĄ

WANDY SUPY I IWONY ZDANOWICZ



BIAŁYSTOK 2016

Recenzenci:

prof. dr hab. Ludmiła Łucewicz
dr hab. Alina Orłowska
dr hab. Halina Tvaranovitch, prof. UwB
dr hab. Dariusz Kulesza, prof. UwB

Projekt okładki:

Redakcja i korekta

Barbara Piechowska (jęz. polski)
Agata Rozumko (jęz. angielski)
Iwona Zdanowicz (jęz. rosyjski)
Bazyli Siegień (jęz. białoruski i ukraiński)

Redakcja techniczna i skład:

Bartosz Kozłowski

© Copyright by Uniwersytet w Białymstoku, Białystok 2016

Wydanie publikacji sfinansowano ze środków
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu w Białymstoku

ISBN 978-83-7431-491-6

Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku
15-097 Białystok, ul. M. Skłodowskiej-Curie 14, (85) 745 71 20
<http://wydawnictwo.uwb.edu.pl> e-mail: ac-dw@uwb.edu.pl

Druk i oprawa:

SPIS TREŚCI

Ciało i rzecz w literaturze

Татьяна Автухович Оппозиция нагой/одетый человек в современной культуре	15
Joanna Getka Lekarstwa, narzędzia i metody leczenia w domu w XVIII wieku (na materiale porad z druków bazyliańskich)	33
Валентина Бондаренко Вещный мир в традиционных русских колыбельных песнях	49
Weronika Dulęba Jak kocha kamień? Status przyrody nieożywionej w wybranych utworach Marii Sadowskiej	59
Walentyna Jakimiuk-Sawczyńska Роль предметов в жизни и творчестве Тэффи	71
Евдокия Нестерова Золотая окружность – вещная судьба мира	81
Rafał Siwicki W kręgu najprostszych rzeczy. Rola przedmiotów w <i>Białym statku</i> Czingiza Ajtmatowa	91
Magdalena Ślawska <i>Leksikon YU mitologije</i> , czyli przeszłość zaklęta w rzeczach	103
Marta Zambrzycka Używki w powieści kryminalnej na przykładzie powieści Erika Axla <i>Sunda Oblicza Victorii Bergman</i>	117

Ольга Бараш Метафізика вещи в творчестве «бездомных» поэтов (Збигнев Херберт и Иосиф Бродский)	129
Ирина Коган Вещный мир современной российской детской поэзии	141
Beata Siwek Символика реквизита в современной белорусской драматургии	149
Вольга Нікіфарова Рэчы, дарагія сэрцу, у мастацкім свеце лірычнай прозы Янкі Брыля	165
Iwona Mityk Kondycja ludzi i rzeczy w wybranych opowiadaniach Andrzeja Stasiuka	177
Кира Гордович Мотивы и образы в книге Л. Улицкой <i>Священный мусор</i>	191
Dorota Żygadło-Czopnik „O czym rzeczą rzeczy”, czyli wspomnienia rodzinne w powieści <i>Zaziemie</i> Jany Šrámkovej	197
Monika Knurowska Świat rzeczy w zbiorze opowiadań Asara Eppela <i>Trawiasta ulica</i>	211
Анна Синицкая «При помощи вещей»: сюжет как rebus в новейшей драме	227
Валентина Біляцька Функція речі в ритуалі та повсякденному житті (на матеріалі українських історичних романів у віршах)	243
Наталія Городнюк Концепт машини у модерністському романі 20-х рр. ХХ ст.: компаративні аспекти	255
Нина Мороз Метафізика искусственного тела в новеллистике Р. Брэдбери (<i>Электрическое тело пою!</i>)	269

Ирина Плеханова Метаморфозы тела в одноактной драматургии Л. Петрушевской	281
Анастасия Липинская Что значит быть человеком? Тело и машина в новеллизациях ролевой игры <i>Warhammer</i>	295
Андрей Марданов Феномен замещающей реальность симуляции в творчестве Мартина Эмиса	305
Татьяна Светашёва Новые твёрдые поэтические формы в русскоязычном Интернет-пространстве	315
Юрий Лабынцев Современное интернетвидение героики защитников крепости Осовец как кибертекст	327

Евдокия Нестерова

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

Золотая окружность – вещная судьба мира

В рамках данного исследования будут изучены три предмета в различных фантастических произведениях, имеющих облик золотой окружности¹. Это: Единое Кольцо из эпопеи Дж. Р. Р. Толкиена *Властелин Колец*, Кольцо Эррет-Акбе или Амулет Мира из цикла У. ЛеГуин *Сказанья Земноморья*, Аурин (Медальон Детской Королевы) из *Бесконечной истории* М. Энде.

Мы попытаемся проанализировать значение данных вещных образов, основываясь как на анализе текста каждого конкретного образа в произведении, так и на общем значении аналогичного образа – окружности в разных культурных традициях, на которые могут опираться современные писатели. В качестве вывода мы попытаемся оценить функциональную роль образов такого типа в современном фэнтези.

Единое Кольцо – невероятно могущественный предмет, в который вложена значительная сила одного из младших со-творцов Арды, Великое Кольцо Саурона, “Сокровище Сокровенной Мощи Врага”. Это “прекрасное золотое кольцо”, на котором “нет ни царапины, словно его никто никогда не носил”.

Сам Толкиен соотносит Единое Кольцо с миром, а мир, в свою очередь, с кругом²: “Все Средиземье было Кольцом Моргота (как Единое Кольцо было средоточием сил Саурона – Е. Н.)”³.

Эта вещь, созданная Темным Властелином, дает ему власть над всеми народами Арды. Саурон утратил большую часть своей мощи,

¹ Интересно отметить, что этот образ продолжает быть актуальным для фэнтези. Так, золотая окружность ограничивает мир и в *Песни льда и пламени* Дж. Мартина (См. карту мира в титрах к сериалу *Игра престолов* по данному произведению).

² Circles of the World “круги Мира”: J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings (The Return of the King)*, London 2008, p. 1394.

³ J.R.R. Tolkien, *The History of Middle-Earth*, Volume 10: *Morgoth's Ring*, London 2002, p. 400 (Перевод мой – Е.Н.).

когда в битве лишился своего Кольца, но, если он получит его вновь, “сила его станет необоримой”⁴. Это Кольцо каждому дает “соразмерно его силам”, поэтому великим оно способно дать власть над миром, обращая их самих в Темных Владык⁵. Если же власть над миром получит Саурон – это приведет к необратимым последствиям. Поэтому Кольцо должно быть уничтожено любой ценой.

Основное действующее лицо в романах У. Ле Гуин о Земноморье – маг Гед. От древнего дракона он получает задание – найти и соединить две половины Кольца Эррет-Акбе – короля, погибшего много веков назад. Земноморье поделено на два королевства: Каргайд и Острова. Однако трон Островов пустует с тех пор, как Эррет-Акбе погиб, не сумев объединить эти две половины мира. Ему принадлежал магический амулет, на котором была высечена Руна Мира. Священная Руна, или Руна Мира, должна была служить гарантией мира и справедливости в Земноморье. Кольцо расколосось, и одна половина была утеряна, а вторая спрятана во враждебном волшебнике королевстве Каргайд. “С тех пор как утрачено Кольцо Мира, настоящего мира в Земноморье быть не может”⁶, Каргайд постоянно нападает на Острова, Драконы нападают на людей (изначально же это – один народ), магия мира иссякает. По предсказаниям, и трон Хавнора будет вновь занят королем лишь после восстановления амулета. Этот амулет – “небольшой кусочек темного металла – то ли часть какого-то сломанного браслета, то ли половинка кольца”⁷. Он напоминает женский или детский браслет. Геду удастся соединить кольцо и воссоздать Руну. “Со времен возвращения Кольца Эррет-Акбе варвары Каргада прекратили свои набеги и заключили соглашения о мире и дружбе с Внутренними Островами”⁸.

Амулет Мира расколот, и его необходимо соединить, чтобы вернуть в мир равновесие. Единое Кольцо должно быть расплавлено,

⁴ Дж.Р.Р. Толкиен, *Хранители Кольца*, [online], [http://books.google.ru/books?id=m82mBA AAQBAJ&pg=PT91&lpg=PT91&dq=Саурон+%22сила+его+станет+необоримой"&source=bl&ots=gKcy5PxHEP&sig=tWssink1UBlim7WcgBnCLU10rmU&hl=en&sa=X&ei=5txPVPНсM8K8ygOJmYLwAw&ved=0CCMQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false](http://books.google.ru/books?id=m82mBA AAQBAJ&pg=PT91&lpg=PT91&dq=Саурон+%22сила+его+станет+необоримой), [28.10.2014].

⁵ “Это кольцо наделяет могуществом, соразмерным тому, кто им в данный момент владеет”, Дж.Р.Р. Толкиен, *Властелин Колец*, [online], http://rulibs.com/ru_zar/sf_fantasy/tolkin/5/j53.html, [28.10.2014].

⁶ У. Ле Гуин, *Сказанья Земноморья. Краткое описание Земноморья*, [online], <http://www.litmir.net/br/?b=97546&p=111>, [28.10.2014].

⁷ У. Ле Гуин, *Волшебник Земноморья*, [online], <http://www.litmir.net/br/?b=16993&p=29>, [28.10.2014].

⁸ У. Ле Гуин, *Сказанья Земноморья. На последнем берегу*, [online], <http://www.fantclubcrimea.info/bibl/?act=5&page=5>, [28.10.2014].

чтобы Арду не «поглотила Тьма». Единое Кольцо и Кольцо Эррет-Акбе – противоположно организованные образы. Однако модели мира, которые они представляют, основаны на разных в основе своей началах. Ключевой принцип Земноморья – равновесие: “*В молчании – слово, А свет – лишь во тьме*” – так открывается первый роман цикла, *Волшебник Земноморья*. Арда же – Мир, основанный на принципе единства: она придумана Единым Творцом, а Темный Властелин, жаждущий занять Его место, создает кольцо, которое называет Единым. Итак, единство может быть «хорошим» или «плохим», но без него Арда немыслима.

Единое Кольцо и Амулет Мира опираются на один и тот же прототипический символ: образ окружности, репрезентирующий мир. Окружность как модель мира типична для традиционных мифологий и философии.

Этот образ в разной степени абстрактности присутствует в большинстве теогонических мифов. Окружность может принимать более вещественную форму, такую как яйцо, череп, панцирь черепахи в ранних мифах или кристаллизоваться собственно до абстрактного символа. Такова, например, мандола, состоящая из сочетания круга и квадрата. В западно-христианской изобразительной традиции широко распространен эмблематический образ циркуля с окружностью, представляющих творение мира Богом.

Классический ее [эмблемы] вариант выглядит следующим образом: из облака выступает рука, держащая вершину раскрытого циркуля, ножки которого оперты на землю и очерчивают круг, чаще всего этот круг замкнут, хотя порой его еще только предстоит замкнуть⁹.

В книге немецкого писателя М. Энде *Бесконечная история* (в другом переводе *Бесконечная книга* – Е. Н.) описано Королевство, или, вернее, мир Фантазия, и она гибнет: ее поглощает Ничто. Причина этого с одной стороны, в том, что Детская Королева, “средоточие всей жизни в Фантазии, которая существует лишь в силу её существования”¹⁰, смертельно больна, с другой стороны, в том, что дети в мире людей перестали верить в реальность Фантазии. Излечить Королеву, дав ей новое имя, и тем самым спасти “безграничное королевство” не может никто в Фантазии, это может сделать только человеческий ре-

⁹ А.В. Нестеров, *Циркуль и окружность. К вопросу о датровке «Прощанья, запрещающего грусть» Джона Донна*, [в:] Джон Донн, *По ком звонит колокол*, Москва 2004, с. 412. Подробнее об этом образе, его значении и эволюции см. там же, с. 398-419.

¹⁰ М. Энде, *Бесконечная книга*, Москва 1993, с. 29, 140.

бенок. Чтобы привести его в Фантазию, Атрей, главный герой книги, получает знак Детской Королевы – Аурин. Это амулет в виде “двух змей, светлой и тёмной, заглотивших хвосты друг друга и образовавших круг”¹¹. От успеха миссии Атрея зависит существование Фантазии.

Об Аурине, как и о Едином Кольце не сказано, из какого материала он сделан, он лишь назван “золотым амулетом”¹², однако его название очевидно отсылает к латинским словам *Aurum* «золото» и *aurus* «золотой», используемым для обозначения этого металла в химии и известным любому человеку, учившемуся в школе. На золото указывает и то, что символ-прототип Аурина (уроборос)

является важным элементом (в метафорическом смысле) ремесла средневековых алхимиков, символизируя преобразование элементов в философский камень, требующийся для трансформации металлов в золото¹³.

Образ Аурина опирается на несколько прототипов. В первую очередь это уроборос – дословно “змея, кусающая свой собственный хвост”. Это древний символ бесконечности Вселенной и времени, круговорота жизни, который также фигурирует в большинстве мифологий мира.

Несмотря на то, что символ имеет множество различных значений, наиболее распространённая трактовка описывает его как репрезентацию вечности и бесконечности, в особенности – циклической природы жизни: чередования созидания и разрушения, жизни и смерти, постоянного перерождения и гибели. Символ уробороса имеет богатую историю использования в религии, магии, алхимии, мифологии и психологии¹⁴.

Этот образ подчеркивает нерасторжимую связь кольца-мира и Змея¹⁵.

Другой образ, черты и значение которого прослеживаются в Аурине – кадуцей. Это жезл, с двух сторон оплетаемый змеями. Уроборос – это одна змея, в то время как Аурин составляют две. Кроме того,

¹¹ Там же, с. 177.

¹² Там же, с. 36.

¹³ Википедия, [online], <https://ru.wikipedia.org/wiki/Уроборос>, [28.10.2014].

¹⁴ Там же.

¹⁵ Дж. Купер, *Энциклопедия символов*, [в:] *Мифы нашего мира. Большой мифологический словарь*, [online], http://ml.volny.edu/dic.html?act=view_rec&id=933&t2=Уроборос&p2=mith_t, [28.10.2014].

медальон – Знак Королевы, – делает носящего его непрекосновенным для всех существ Фантазии. Мифический жезл Гермеса “обладал способностью примирять”, и подобные жезлы стали символом глашатаев и парламентаров¹⁶. Хотя материал (металл или камень), из которого были изготовлены древнейшие кадуцеи, не позволял изобразить двух змей разноцветными, у исследователей не вызывает сомнений, что две змеи кадуцея означают два различных начала, таких как материя и дух (конкретные интерпретации многочисленны)¹⁷.

Кроме того, на образ амулета Детской Королевы, вероятно, повлиял символ инь-ян, описывающий мир как гармоничное взаимодействие противоположных начал¹⁸.

Во всех трех случаях будущее целого мира напрямую зависит от событий, происходящих с тремя золотыми предметами в форме окружности. Арда, Земноморье и Фантазия – магические миры, благодаря чему данные вещи могут быть в них наделены особыми силами, которые и связывают их с Миром, и делают мир зависящими от них.

Однако эти вещи не только реализованная метафора “вещь как судьба мира”. Помимо реализованной сюжетом связи мира с этими предметами (судьбы вещи и судьбы мира), каждый из данных объектов является моделью мира. Образ каждой из этих вещей имманентно воплощает авторское видение картины мира.

Окружность, круг сами по себе выступают символом мира как целого с древнейших времен. Примеры подобного символа можно найти в мифологии и философии почти любой культуры: мандола, инь-ян, кельтское древо Тир Нан Огг, Йормунганд, ограничивающий пределы Срединного мира, и так далее. Вероятно, основа этого кода точно подмечена теоретиком смыслов и значений изобразительных образов В. Кандинским: круг – самая устойчивая фигура после точки (“наиболее стабильная форма плоскости – круг”¹⁹). Это образ развернутого, но цельного, стабильного феномена, каким понимают мир.

¹⁶ Википедия, [online], <https://ru.wikipedia.org/wiki/Кадуцей>, [28.10.2014].

¹⁷ *Мифы нашего мира. Большой мифологический словарь*, [online], http://ml.volny.edu/dic.html?act=view_rec&id=302&t2=Кадуцей&p2=mith_t; *Новые мифы*, [online], <http://newmif.ru/mifologija/134>; *Непознанное*, [online], http://www.iksinfo.ru/stati/artefakti/item/944-kadutsey.html#Znachjenije_Kaduceja_v_raznykh; [28.10.2014].

¹⁸ М. Энде глубоко знал и ценил культуру Востока; его второй женой была японка.

¹⁹ В. Кандинский, *Точка и линия на плоскости*, Санкт-Петербург 2005, с. 38.

Точка – это малый мир, со всех сторон более или менее равномерно огражденный и практически оторванный от окружения²⁰. Ее слияние со средой минимально, а при высшей степени округлости совершенно неуловимо. С другой стороны, она прочно утверждена на своем месте и не обнаруживает ни малейшей склонности к перемещению в каком-либо направлении, как по горизонтали, так и по вертикали. Среди плоскостных форм более всего к нейтральному неокрашенному покою тяготеет круг, поскольку является результатом двух равномерно действующих сил и не знает насильственности угла. В соответствии с этим точка в центре круга представляет максимальную степень покоя неизолированной точки²¹.

Золото же вследствие своего свойства не быть подверженным ржавению также традиционно понималось как образ совершенного, божественного. Такая трактовка металла не утеривала актуальности даже в период позднего Средневековья и вошла в новейшую литературу во многом благодаря алхимической традиции:

Алхимия была “искусством высвобождения отдельных фрагментов мироздания из ограниченности существования во времени и достижения совершенства, которое **для металлов мыслилось как золото**, а для человека – долголетие, затем – бессмертие и, наконец, искупление” (Выделение мое – Е. Н)²².

Кроме того, в этой традиции золото и круг это один и тот же символ: “Характерно, что в алхимической символике золото и Солнце изображались одним знаком: кругом с точкой в центре (знак этот и сегодня принят астрономами для Солнца)”²³. Таким образом, золотая окружность есть образ “совершенного совершенства”, бесконечной завершенности, мира как творения Бога: неизменного, вечного, идеального²⁴.

Однако внутренняя структура анализируемых образов на более глубоком уровне существенно расходится.

²⁰ “Точка – минимальная окружность, малый мир, более или менее обтесанный со всех сторон”. В. Кандинский, *Гезамткунстверке*, 1923, [в:] *Круглая поэзия*, [online], <http://diletant.ru/blogs/27019/8102/>, [28.10.2014].

²¹ В. Кандинский, *Точка и линия...*, с. 12, 63.

²² H.J. Sheppard, *European Alchemy in the Context of a Universal Definition*, [в:] *Die Alchemie in der europäischen Kultur- und Wissenschaftsgeschichte*, Weisbaden 1986, s. 16 - 17. Цитата по: А.В. Нестеров, *Густав Майринк: топография иного*, [в:] Г. Майринк, *Волшебный рог бюргера. Зеленый лик*, Москва 2000, т. 1, с. 434–435.

²³ А.В. Нестеров, *Густав Майринк: топография иного...*, с. 435.

²⁴ О символике золота как божественного, нетварного света. См. М.Н. Соколов, *Принцип Рая*, Москва 2011.

Вслед за французским философом, историком науки и философии А. Койре мы “используем термин “мир” в его полном значении, в каком он употреблялся в греческой и средневековой традициях, понимая под ним завершенное и самодостаточно целое”²⁵. В своем исследовании *От замкнутого мира к бесконечной Вселенной* Койре выделяет две модели: мир есть замкнутое явление, представление же о безграничности описывается термином “Вселенная”.

Единое Кольцо есть модель мира в полном смысле этого слова: замкнутого, сотворенного богом (“центрированного и иерархизированного” в терминологии Койре²⁶). Кольцо есть символ замкнутости, завершенности, оно совершенно и оно – одно. Его цель “связать и воедино собрать”, пусть и в отрицательном варианте, полностью соответствует внутренней логике организации Арды.

Амулет Мира есть образное представление двух состояний Земноморья: если его составляющие (карги и островитяне, люди и драконы, маги и люди, не признающие магию и т.д.) враждуют, мир разрушается. Если же между ними достигнуто равновесие, наступает мир. Тем не менее этот мир также замкнут.

Аурин в этом аспекте противостоит двум другим образам. Хотя он напоминает наиболее распространенный знак равновесия – инь-ян, репрезентируемая им модель мира не просто основана на равновесии, хотя оно играет значительную роль в пределах Фантазии. Переплетенные темная и светлая змея, с одной стороны, есть мир Фантазии и мир людей. С другой стороны, это знак без конца и начала, знак бесконечности. Уроборос – это “символ единства всех вещей”²⁷. Мир Фантазии несводим к единому началу (Детской Королеве сопутствует Старик из Странствующей Горы; кроме того, она нуждается в детях из мира людей).

Этот образ (как и всю *Бесконечную книгу*) стоит рассматривать как образ бесконечной Вселенной, “нечта, в отношении чего вопрос “где?” не может быть поставлен, так как по отношению к нему везде – это нигде, nullibi. В бесконечности вопрос “где?” не имеет никакого значения. Бесконечное не есть нечто, некая сфера, центр которой везде, а границы – нигде; это – то, центр чего тоже нигде, нечто, что не имеет ни границ, ни центра”²⁸. Башня Слоновой Кости, место обитания Королевы, “средоточия всего в Фантазии”, вечно перемещается:

²⁵ А. Койре, *От замкнутого мира к бесконечной Вселенной*, Москва 2001, с. 90.

²⁶ Там же, с. VIII, 2, 6.

²⁷ M.D. Harrel, *Secrets of the Spiritual Matrix*, Xulon Press 2008, p. 76.

²⁸ А. Койре, *От замкнутого мира...*, с. 179.

“поскольку Фантазия безгранична, её центр может быть повсюду – или, лучше сказать, он отовсюду равно удалён” – сказано в книге²⁹.

Бесконечная книга М. Энде, таким образом, впервые пытается создать мифологический образ мира, каким его представляет себе человечество на данный момент: образ Бесконечной Вселенной, в которой “существуют и другие миры”³⁰, в то время как ЛеГуин вслед за Толкиеном создает мифологический, классический образ конечного, централизованного и единично-единственного Мира. Неудивительно, что писатель использует в этих целях несколько основных образов произведения: это и Башня из Слоной Кости, и Бесконечная книга³¹, и – опорный образ, наиболее знакомый и легко прочитываемый – золотая окружность.

Как показывает анализ современных произведений фэнтези, наиболее насыщенные смыслом символы данного функционального стиля являются прямым развитием древнейших мифологических образов. Можно констатировать, что для современной культуры сохраняют актуальность мифологические образы, а значит, и определенный, ориентированный на синтез и цельность охвата знаний о мире, тип мышления. Кроме того, очевидна ориентация фэнтези на использование образов максимально широко бытовавших, возникших в разных культурах независимо, и при этом имеющих схожие смыслы. Таким образом, фэнтези в сфере образности выходит на уровень глобального кода. Используя символы, исторически уже использовавшиеся практически во всем мире, фэнтези создает произведения, нацеленные на человека, читателя *всего мира*. Интуитивная понятность, узнаваемость предметных образов для читателя любой культуры также может объяснить феномен беспрецедентной востребованности и популярности данного направления во всех уголках Земли.

Итак, мы можем сделать вывод, что произведения фэнтези, во-первых, ретранслируют и актуализируют для современного читателя древнейшие мифологические образы. К таким устойчивым и традиционным для культуры всего человечества образам относится золотой круг как модель и образ мира. Фэнтези выступает одним

²⁹ М. Энде, *Бесконечная книга*, с. 139.

³⁰ Там же, с. 85.

³¹ О “замысле всеобщей книги, своего рода бесконечно растущей Библии, которая не представляла, а заменила бы реальность”. См. Б.В. Дубин, *Классическое, элитарное, массовое: Начала дифференциации и механизмы внутренней динамики в системе литературы*, [в:] *Интеллектуальные группы и символические формы: очерки социологии современной культуры*, Москва 2004, с. 15.

из каналов сохранения наиболее древних пластов культурной памяти человечества. Бум данной литературы свидетельствует о востребованности мифологического восприятия и желании вновь утвердить способ познания мироздания, стремящийся к цельности и гармонии, что передается текстами современного фэнтези как информация, имманентно содержащаяся в символике предметных и иных образов.

Во-вторых, фэнтези может выступать как мастерская для создания новых образов мифологического характера, которые отвечали бы как классической философско-религиозной системе миропонимания, представленной в мифах и философии вплоть до средневековой схоластики, так и современному представлению человечества об устройстве Вселенной.

SUMMARY**The golden circumference: a thing as the world's fate**

The article explores the roots of symbolism of things in modern fantasy literature. It focuses on the image of the golden circumference, which appears in J.R.R. Tolkien's, U. LeGuin's and M. Ende's main novels. The article lays bare the mythological roots of this image as well as showing that modern use of it confirms the meaning of the prototypical symbol. Golden circumference represents the world model in fantasy fiction as well as in ancient myths.

Yet the three objects in the novels represent three different world models. On the basis of the analyzed novels the author states that contemporary fantasy literature aims to use an object symbolical code bearing on global all-human archetypes. Therefore fantasy fiction creates a literature that can be called world, universal literature. The popularity of this functional style all over the world can be explained by the intuitive clarity and plainness of the object images resistant and traditional for most cultures for the reader. The boom of this kind of literature also points out the striving of contemporary reader for mythological, all-embracing way of thinking. Fantasy fiction is a retranslating of the myth's memory in new conditions. Fantasy literature can serve as a workshop for creating new mythological symbols that would respond to the conceptions of the world of our contemporaries.

Keywords: mythological roots of fantasy symbolism, succession of mythological figures and images, the golden circumference, world model, the closed world, the infinite Universe.

Ключевые слова: мифологические истоки символики фэнтези, наследование мифологических образов, золотая окружность, модель мира, замкнутый мир, бесконечная Вселенная.