

Фэнтези: становление глобального жанра



Ил. 1.

Давно известно, что возникновение многих, значимых для судеб культуры явлений первоначально бывает незаметным и потому долго недооценивается. Возьмем фэнтези,¹ чрезвычайно ныне распространенные неомифологические повествования о волшебных приключениях разного рода условных героев, ставшие излюбленным форматом глобальной культуры; синкретичный жанр, охвативший массовую литературу, популярный кинематограф, видеоигры, анимацию; удобно конвертируемый в силу стереотипности содержания в Цифру, что еще больше расширяет его аудиторию. Долгое пребывание на периферии культурного процесса в тени авторитетных жанров литературной сказки, утопии, научной фантастики и мирового фольклора позволило фэнтези на протяжении почти всего XX века оставаться своего рода «знакомым незнакомцем», исподволь расширяя зону своего влияния.

¹ Термин «фэнтези» (от англ. *fantasy*) еще не в полной мере прижился в отечественной культурологии; отсюда – частый разнобой: ему приписывают то средний, то мужской, а то и женский род. В нашем исследовании мы будем придерживаться той версии, что слово это среднего рода, унифицировав в том числе и содержащиеся в тексте цитаты, где употребляется этот термин.

К рубежу веков, когда экспансию жанра не замечать стало невозможно, выяснилось, что фэнтези, плод культурной глобализации, тихой сапой колонизировало обширные ареалы творческого самовыражения, блокируя воспроизводство новоевропейской классики с присущими ей обращением к глубинным проблемам жизни, психологизмом и вообще всяческим «реализмом» в трактовке человека и социума. В 2005 году С. Строев отмечал: «Виртуализация искусства, его радикальный разрыв с реальностью, нашла свое максимальное выражение в жанре фэнтези – будь то литература, киноиндустрия, видеопрокат или живопись. Фэнтези, жанр свободной, ничем не привязанной к реальности фантазии, очень быстро стало передовой линией в шоу-индустрии, в коммерческом штамповочно-поточном производстве максимально мощных сенсорных образов» [1].

Каким образом «парадоксальный жанр фэнтези» (по меткому выражению Г.Л. Тульчинского – [2]), сентиментальный и даже, казалось бы, добрый, оказался в авангарде «дегуманизации искусства», если назвать привычным термином, выдвинутым Х. Ортегой-и-Гассетом [3], долговременный процесс смены социально-антропологической



*Ил. 2. М. Сервантес. «Дон Кихот». 1851.
Картина О. Домье.*

парадигмы западной цивилизации, деканонизации культуры и произвольной субъективизации культурных практик на фоне возрождения мифологических архетипов? Как складывалась фэнтезийная матрица глобальной культуры, и что влияло на ее формирование? Случайна ли «судьбоносная встреча» продвигаемой фэнтези установки на дереализацию культуры с киберпсихологией электронной цивилизации, делающей нормой проективно-брендовую идентичность индивида? На эти вопросы предстоит ответить нашему исследованию.

Эволюция фэнтези как литературного жанра

Полно, сеньоры, – молвил Дон Кихот, – новым птицам на старые гнезда не садиться. Я был сумасшедшим, а теперь я здоров, я был Дон Кихотом Ламанчским, а ныне, повторяю, я – Алонсо Кихано Добрый. Искренним своим раскаянием я надеюсь вновь сыскать то уважение, которым я некогда у вас пользовался, вы же, господин писарь пишите дальше. Item, завещаю все мое достояние здесь присутствующей племяннице моей Антонии Кихано ..., желаю, чтобы племянница моя Антония Кихано, буде она вознамерится выйти замуж, выходила за такого человека, о котором ей было бы заранее известно, что он о рыцарских романах не имеет понятия; если же будет установлено, что он их читал, а племянница моя все же захочет выйти за него замуж и действительно выйдет, то в сем случае я лишаю ее наследства и прошу душеприказчиков моих употребить его по их благоусмотрению на добрые дела.

*Мигель Сервантес Сааведра.
Хитроумный идалго Дон Кихот Ламанчский [4, с. 597–598].*

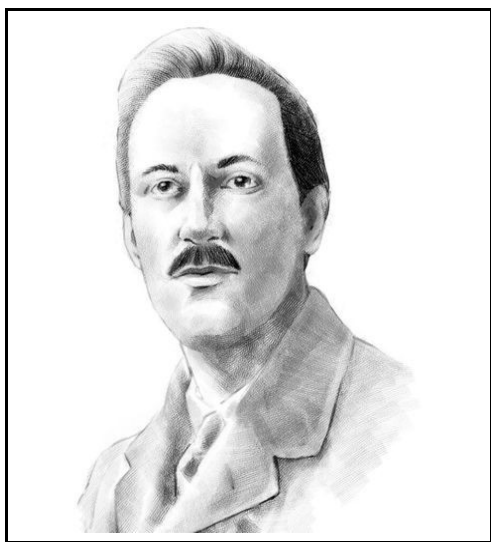
Казалось бы, красноречивым своим завещанием Дон Кихот забил последний гвоздь в гроб рыцарского романа, и без того тотально осмеянного в блистательной на него пародии, повествующей о деяниях Рыцаря Печального Образа. «Пустые фантазии» обетшавшего жанра, столь наглядно очевидные в антураже плутовского романа, развеиваются, как дым, столкнувшись с глубинным психологизмом и полнокровной человечностью центральных образов бессмертного произведения. Роман, обросший множеством нравоучительных вставных новелл, обстоятельной затейливостью напоминающий бронзовый портал готического собора, был полностью опубликован в 1615 году и подвел, казалось бы, окончательный итог напитанным средневековыми аллюзиями фантастическим повествованиям о рыцарях «без страха и упрека», страждущих



Ил. 3. Фэнтези замок.

принцессах и коварных волшебниках, открыв дорогу глубоко индивидуализированному жанру психологического романа.

Минуло почти четыреста лет, и рыцарский роман, вроде бы навечно похороненный Сервантесом, воскрес в облике фэнтези, исторически нового жанра, поэтика которого имеет мало общего с наивным дидактизмом авантюрно-любовных повествований Жоанота Мартуреля («Тирант Белый», XV век) или Монтальво («Амадис Гальский», 1508 год), если из уважения к «Дону Кихоту» ограничиться испанским материалом [5]. Можно согласиться с мнением Сергея Алексева и Дмитрия Володихина относительно того, что «фэнтези – сравнительно молодой вид литературы, но при этом имеет богатую предысторию» [6]. В фундаментальном исследовании К.П. Смита по истории фантастической литературы в Великобритании истоки данного явления возводятся к концу XVIII века [7]. Сходного мнения придерживается А.К. Якимович, полагая, что «готика XVIII века в Англии распалась на научную фантастику, фэнтези и литературу ужасов» [8, с. 124].

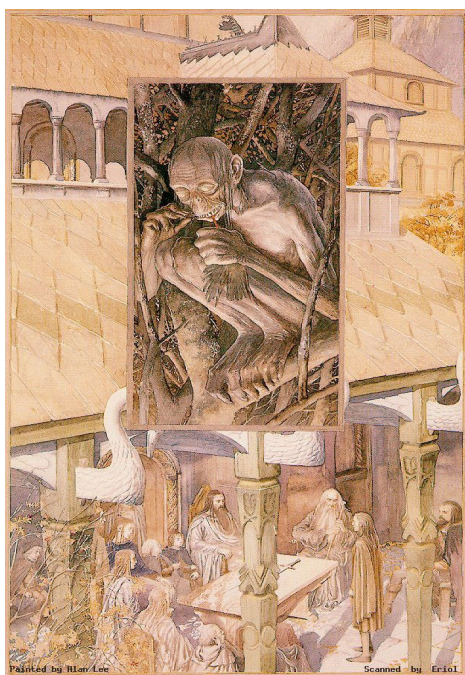


*Ил. 4. Лорд Дансени. Эдвард Джон
Мортон Дракс Планкетт
(англ. Edward John Moreton Drax
Plunkett) (1878-1957).*

Концептуальные и стилевые основы жанра фэнтези, безусловно, зарождались в творчестве ранних английских романтиков, особенно «озерной школы», с их ностальгическим пиететом перед прошлым и тягой к мифологическим сюжетам («Королева Маб» П.Б. Шелли). Они также проявлялись у их продолжателей, викторианских эстетов-неоромантиков, уже прямо обращавшихся к разработке легенд «артурианского цикла» (А. Теннисон «Королевские идиллии», У. Моррис «Защита Гвиневеры»), реконструкции греческой архаики («Аталанта в Калидоне», «Гимн Прозерпине» А.Ч. Суинберна), а то и к прямому конструированию фэнтезийных романов (У. Моррис «Лес за пределами мира», 1894). Вообще, эстетская зачарованность волшебным, перераставшая в языческий пантеизм или мистико-окультурные убеждения, – характерная черта элитарной английской литературы высших кругов – от «елизаветинского» придворного кружка «Ареопаг» (роман в стихах и прозе «Аркадия» Филиппа Сидни, 1590 год, аллегорическая рыцарская поэма «Королева фей» Эдмунда Спенсера, 1590–1596) и готики Анны Рэдклиф («Тайны Удольфо», 1794,

«Итальянец, или исповедальная черных кающихся», 1797) и Уильяма Бекфорда («История калифа Ватека», 1786) до розенкрейцеровских романов Э. Бульвер-Литтона («Занони», «Призрак», «Грядущая раса»). Кстати сказать, последнее произведение, написанное в 1871 году, отмечено чертами как фэнтези, так и научной фантастики.

Собственно, этот элитарный консервативно-эскапистский настрой с акцентированием диалектики Добра и Зла, концепцией двоимирия и культом сильной личности в полной мере характерен и для представителей раннего фэнтези: лорда Дансени («Боги Пеганы», 1905; «Меч Уэллерана», 1908; «Дочь короля эльфов», 1924), профессора-лингвиста Э. Эддисона («Червь Уробороса», 1922), ученого литератора Дж.К. Поуиса («Гластонберийская любовь», 1933); специалиста по английской словесности Т.Х. Уайта, разрабатывающего «артурианскую» тему («Меч в камне», 1939; «Ведьма в лесу», 1940; «Проклятый рыцарь», 1941; «Свеча на ветру», 1942), вплоть до мэтра жанра Джона Роналда Руэла Толкина (1892–1973), профессора Оксфордского университета святого Эндрюса, изучавшего англосаксонский эпос, в частности, текст «Беовульфа» [7, а также 9].



Ил. 5. Горлум – аллегория жадности.

Зародившись в высокоинтеллектуальных кругах элитарной и даже «ученой» литературы, фэнтези долго оставалось маргинальным явлением. Антипрогрессистские настроения гуманитарной элиты, выплескивавшиеся в компенсаторные творческие проекты Бегства в Волшебную Страну, не имели массового резонанса. Как писал Дж.Р.Р. Толкин, – не только создатель эталонной для «высокого фэнтези» трилогии «Властелин колец» (1954–1955), но и первый теоретик жанра, – в эссе «О волшебных сказках»: «Самый безумный замок, что когда-либо являлся из сумы великана в сумасшедшей гэльской сказке, не только гораздо менее безобразен, нежели машинная фабрика, но еще и (говоря современным языком) «в самом реальном смысле» на порядок более реален. Отчего бы нам не бежать от мрачной ассирийской абсурдности цилиндров или от морлоковского кошмара фабрик – отчего бы нам не осудить их?» [10, с. 392].

Тем не менее, было бы несправедливо, на наш взгляд, пытаться замкнуть эпохальную мифологическую конструкцию писателя, проникнутую собственной философией истории, в тесные рамки неоконсервативной утопии. Так, обращаясь к творчеству классиков жанра фэнтези, Иван Аксенов пишет: «Родственные по жанру и структуре тексты – «Хроники Нарнии» и «Властелин колец», – идеологически крайне правые литературные шедевры. Вымышленные миры Клайва С. Льюиса и Джона Р.Р. Толкина представляют общества традиционного типа, жестко стратифицированные, с монархическим типом правления (недаром оба писателя были членами католического и антипрогрессистского кружка так называемых «инглингов»). Борьба положительных героев с отрицательными сводится к борьбе христианских совершенств с по-христиански понятыми пороками, многие персонажи являются ходячими аллегориями (один из персонажей «Властелина колец» – Горлум – олицетворяет жадность и т.п.). Антиэгалитаризм – идеологическая основа жанра фэнтези» [11].

По нашему мнению, не стоит абсолютизировать христианский подтекст трилогии, вовсе не адекватной средневековой аллегорической моралите. Джон Дж. Дэйвенпорт справедливо отмечает, что «в работе Толкина многие символы, персонажи и сюжетные линии очень близки североевропейской мифологии, например, историям о богах из древнескандинавских «Эдд», финской «Калевале», исландским сагам, немецкой «Песни о Нибелунгах», древнеанглийскому «Беовульфу», по которому профессор Толкин был в свое время ведущим специалистом» [12, с. 278].

Конечно, трудно увидеть за масштабной моделью идеального мироустройства Средиземья, разработанной со всевозможной ученой дотошностью (взять хотя бы специально созданные языки: квенья – для высоких эльфов и синдарин – для эльфов серых), модернистское, по сути, произведение, культивирующее – в противовес мелкотравчатой современности – героический дух «эвкатастрофы» (термин самого Толкина), проникнутый древнескандинавским «представлением об особой ценности победы в героической битве с хаосом, перед лицом неизбежной смерти» [12, с. 278]. Но стоит вспомнить, как в свое время Ницше, впадавший



*Ил. 6. Джон Рональд Руэл Толкин
(англ. John Ronald Reuel Tolkien)
(1892–1973).*

вкупе чуть ли не со всей Европой в подобие наркотического транса, слушая тетралогию Вагнера «Кольцо Нибелунга», позднее сумел увидеть за ее чеканным пафосом неврастеническую дряблость современной беспочвенности, замаскированную мнимым здоровьем больную музыку декаданса, как все становится на место [13].

То, что Толкин в своей антимодернистской фантазии не вышел за пределы модернизма, осознавалось критиками еще при его жизни. Так, в 1969 году Катарина Р. Симпсон писала: «Толкин не оригинален..., зануден и сентиментален. Его прославление прошлого – комикс для взрослых ..., он систематизирует отчаяние модернистов. «Бесплодная земля» с комментариями, без слез» [14, с. 201]². Недаром же, отстаивая право современного ему человека на «такие ценности, как Фантазия, Исцеление, Бегство, Утешение» [10, с. 370], Джон Р.Р. Толкин окончательно конституировал жанр фэнтези.



Ил. 7. Темные воззвания (*Arcane Summons*):
[Обложка к RPG игре «Северная пустыня»
(*Northern Wilderness*) изд. «Paladium Books»].

Напомним, что Дж. Р.Р. Толкин вошел в литературу в 1937 году с книгой «Хоббит, или Туда и обратно», повестью о волшебных приключениях Бильбо Бэггинса; затем последовали: «Лист кисти Ниггля» (1945), «Баллада об Аотру и Итрун», «Фермер Джайлс из Хема» (1949). Остроумные высокохудожественные произведения нашли своего читателя, но были далеки от массовой популярности [15]; время Толкина, ставшего «гуру» на Западе с конца 60-х (в России это произошло по многим причинам на 15–20 лет позже) на волне молодежной социокультурной («субкультурной») революции, еще не пришло. Между тем жанровое своеобразие фэнтези ясно

осознавалось литературной критикой уже с конца 20-х годов прошлого века.

Известный американский критик Хьюго Гернсбек (1884–1967) в статьях 1926–1928 годов провел четкое различие между научной фантастикой (*science fiction*) и фэнтези (*fantasy*); он же, кстати, является и автором этих терминов. Сам Хьюго Гернсбек (в честь которого названа престижная международная премия в области фантастики «Хьюго») был

² Имеется в виду поэма «Бесплодная земля» (1922) классика модернизма Т.С. Элиота, в подтексте сквозного сюжета которой – поиски Святого Грааля.

страстным приверженцем именно научной фантастики, основавшим в 1926 году первый в США журнал «Amazing Stories» («Удивительные истории»), где печатались произведения этого жанра. В те годы Америка переживала первую волну увлечения научной фантастикой. А.Н. Осипов, изучавший историю фантастики, констатирует, что «в зарубежных странах уже к середине 30-х годов (в первую очередь в США и Англии) научная фантастика превратилась в товарную отрасль. Издательские и книготорговые фирмы стали инициаторами создания разветвленной сети клубов любителей фантастики, которые служили бы надежными каналами сбыта научно-фантастических книг и журналов» [16, с. 316]. Часто такие клубы любителей научной фантастики, получившие название «фэндомы», сами выпускали информационные бюллетени о новых изданиях, а зачастую и печатали неизвестные произведения в малотиражных любительских журналах, «фэнзинах» (англ. «fanzine»; неологизм, составленный из слов: «fan» и «magazine»), существовавших наряду с «прозинами» («prozine»), профессиональными журналами фантастики, выплачивающими гонорары писателям, а также с полупрофессиональными («semiprozine») журналами этого профиля.

Как известно, долгое (длиною во весь двадцатый век) соперничество между научной фантастикой и фэнтези, в конце концов, увенчалось победой фэнтези, концептуально и стилистически оказавшемся родственным глобальной культуре постмодерна. Между тем мода на любой из этих двух модусов фантастического – факт, весьма значимый для культурного самоопределения эпохи. Если, как считал Станислав Лем, «научная фантастика показывает нам то, что мало вероятно, но, по сути, возможно» [17], т. е. придерживается, в целом, научно детерминированной картины мира, то фэнтези, ломая привычные причинно-следственные связи, создает миры произвольного вымысла, исходя из критерия не научной, а психологической достоверности. Установку фэнтези на двоемирие, контрастирующую с онтологическим реализмом научной фантастики, отмечала Т. Степновска: «Если в фэнтези конструируются миры, нигде не существующие, ни в пространстве, ни во времени, то в научной фантастике изображаются обычно миры, не познанные человечеством, некий неизведанный космос далекого будущего» [18, с. 25].

Таким образом, вера в науку и технический прогресс, бесстрашие перед лицом любых футурологических прогнозов, убежденность в безграничности перспектив развития человечества – все эти концептуальные опоры научной фантастики обуславливают популярность этого глубоко рационального (и рационалистического) жанра литературы в эпохи повышенного социального оптимизма. Таким временем технократической эйфории и социального прогрессизма, например, были 50–60-е годы

прошлого века, когда научная фантастика «превратилась в сферу почти обиходного мышления среднестатистического американца» [16, с. 10], и в литературу пришла блистательная плеяда фантастов: А. Азимов, Р.Э. Хайнлайн, К.Д. Саймак, Р.Д. Брэдбери; в Великобритании создавал лучшие произведения Артур Кларк, в Польше – Станислав Лем; в СССР – Иван Ефремов, а позднее братья Стругацкие, Кир Булычев.

Иррационалистический, по сути, жанр фэнтези, напротив, расцветает в эпохи общественного надлома, пониженной пассионарности как – по меткому слову Цветана Тодорова – «неспокойная совесть позитивистского века» [19, с. 134], выталкивающая воображение в компенсаторные пространства неомифологии. Особая роль фантастики в культуре XX века, отходящей от канона новоевропейской классики и устанавливающей свой режим взаимодействия между рациональным и иррациональным, индивидуальным и массовым, превращает ее в общепризнанный «способ разрушения табуированных тем», ведь «если в век позитивизма прорыв в реальность бессознательного и мог произойти, то лишь в форме фантастики» [20, с. 69–70]. Недаром в систему жанровых форм фэнтези, со времен Х. Гернсбека, наряду с фэнтези классическим (повествованием о героях и волшебниках, как правило, некоего условного средневековья) иногда включаются жанры «mystery» и «horror», широко открывающие дверь подсознательному.

Как «одна из альтернативных культурных форм; жанр, строящийся на чужих артефактах, вбирающий в себя элементы как архаичной, так и традиционной картин мира» [21], фэнтези выполняет социальный заказ общества на эскапизм, замену реальности искусственным, более понятным миром, будь то дикая Киммерия из повествования Г. Говарда о Коннана-Варваре; Средиземье Толкина; Земноморье из тетралогии Урсулы Ле Гуин («Маг Земноморья», «Гробницы Атуана», «Самый дальний берег», «Техану»); волшебная страна короля Артура («Хрустальный грот» – The Cristal Cave – переводится так же, как «Кристалльный грот» (Трилогия о Мерлине), Мэри Стюарт, 1970); «Туманы Авалона» Морион Зиммер Бредли, 1983; «Король навсегда» Молли Коран и Уоррена Мерфи, 1992); идеализированный Древний Египет («Книга Нового Солнца» Дж. Вулфа, 1985); Колдовской Мир Андре Нортон; небывалая Океания («Заоблачные замки» М.С. Розна, 1992) или языческая Русь («Русалка», «Черневог» К.Дж. Черри).



Ил. 8. Джордж Мартин «Песнь Льда и Пламени».

Закономерный следующий шаг в эволюции фэнтези, совпавший с появлением «новой волны», – игра в разрушение стереотипов классического фэнтези как средство художественной выразительности, будь то замена этических установок на диаметрально противоположные в так называемом «черном фэнтези» (Х. Эллисон «Птицы смерти», Дж. Мартин «Песнь Льда и пламени», отчасти Ник Перумов периода «Кольца тьмы» – и «Черного копья»), дегероизация героя и проблематизация финала произведения (М. Муркок «Сага о Вечном Герое», Р. Железны в цикле «Хроники Амбера» (1970–1991), фрейдистская мотивировка поступков у Брайана Олдиса), вытеснение общепризнанной мифологии ее личностными изводами (Танит Ли, Джоан Роулинг).

В 90-е годы ускоренными темпами развивается отечественное фэнтези. Объясняя, почему «традиции советской предфэнтези не стали плодотворной почвой для магистральных направлений отечественной фэнтези 1990-х», С. Алексеев и Д. Володихин остроумно замечают: «Советское мировидение основывалось на науке, и даже фантастическое в СССР обязательно должно было иметь научную основу. Поскольку магии, драконам, эльфам или каким-нибудь бесовским козням невозможно или, по крайней мере, очень трудно отыскать научное обоснование, то и фэнтези оставалось нежелательным гостем в стране Октября, спутника, серпа и молота» [6]. В целом, с этим заявлением можно, на наш взгляд, согласиться, отметив необходимость специального исследования особенностей развития отечественного предфэнтези в лоне жанров фантастического романа, утопии, литературной сказки и, конечно, научной фантастики.

Непреложным фактом является то, что фэнтези (в основном, англо-американское) пришло в Россию на волне глобализации, действуя едва ли не в режиме культурной оккупации: «В конце 1980-х – начале 1990-х контроль над издательской политикой со стороны правительства ослаб, и фэнтези потекло в СССР, а потом и Россию, сначала тонкими струйками, потом ручьями и, наконец, хлынуло грохочущими потоками. Первая половина 90-х – эпоха пиршества фэнтези в России, настоящего триумфального шествия фэнтезийной классики по просторам нашей страны» [6].



Ил. 9. Урсула Ле Гуин «Волшебник Земноморья».

На рубеже 2000-го года А.Н. Осипов не без тревоги констатирует: «В настоящее время наш отечественный книжный рынок буквально на 75% заполнен продукцией фэнтези зарубежного производства. Однако и отечественные авторы достаточно быстро овладели этими приемами» [16, с. 320] – в частности, на волне «толкиновского бума»

«дописывая» мэтра (Ник Перумов, Наталья Некрасова, Наталья Васильева, Кирилл Еськов и проч.). Нельзя не признать, что в последующие годы жанр успешно русифицировался, несмотря на обилие англоязычных псевдонимов пишущих и стереотипность сюжетных схем из арсенала глобальной культуры. В море отечественной фэнтезийной литературной продукции щедро представлены и классическое героическое фэнтези («Летописи Разлома» Ника Перумова, «Искра и Ветер» А. Пехова), и технофэнтези, трактующее технику как магию, а магию как технику («Сын Сумерек и Света», «Все грани мира» О. Авраменко, «Чужие пространства» Е. Гуляковского, «Часовой Армагеддона» С. Щеглова), и так называемое «славянское фэнтези» по материалам условных древней Руси и славянского мира (М. Семенова, Ю. Никитин, О. Григорьева, О. Громько). В целом, «российское фэнтези приняло общие правила игры, характерные для фэнтези всего мира, и прежде всего англо-американского. Те же издательские «форматы», те же «вечные вопросы», те же проблемы развития и, в конце концов, та же классификационная система, хотя и с некоторыми национальными различиями» [6].

Синкретический жанр:

фэнтези как культурная матрица глобального постмодерна

В этой новой дикости открываются старые пропасти первобытных времен. Все поглощающие и удушающие на своем пути джунгли стремительно разрастаются. Все чудища пустынь, все ужасы тьмы слова вокруг нас. Человек вновь стоит лицом к лицу с хаосом; и это тем страшнее, что большинство ничего не замечает: ведь повсюду машины работают, учреждения функционируют, научно образованные люди говорят без умолку.

Романо Гвардини. Конец Нового времени [22, с. 225]

Время явно работает на фэнтези: совпавшая с победой культуры постмодерна «экспансия фэнтези, очевидно, связана с общим смещением современности с установки на сущее и должное на модальность возможного, на все большую виртуализацию исторического и повседневного опыта» [2, с. 82]. Ставшее нормой жизни миллионов моделирование себя через информационно-зрелищные технологии и мультимедиа, дало старт целой серии новых культурных практик, что, с одной стороны, предельно расширяет социально-культурную базу фэнтези, а, с другой, – размывает его качественные параметры, увеличивает микширование с другими жанрами, поощряет конвергенцию с субкультурами ролевых и онлайн-игр.

Согласно авторитетному определению из справочника «Русская фантастика XX века в именах и лицах» под редакцией М.И. Мещериновой, «фэнтези – это своеобразное сращение сказки, фантастики и приключенческого романа в единую («параллельную», «вторичную») художественную реальность с тенденцией к воссозданию, переосмыслению мифологического архетипа и формированию



Ил. 10. Boris Vallejo (Борис Вальехо, Борис Валеджо, Борис Валеджио). Конан Варвар. Двуглавый дракон, 1984.

нового мифа в ее границах» [23, с. 12]. При всей многослойности синкретического жанра фэнтези наиболее важный его структурный компонент все-таки определенная

ретрансляция сказочно-мифологических сюжетных схем и образов. Очевидно, что ностальгия по мировоззренческой цельности и авторитетной наполненности смыслом сакральных мифологических текстов – подспудная причина бесконечных авторских римейков скандинавских саг, средневековых рыцарских легенд и волшебных историй. Изначальная вторичность жанра, оперирующего мифологическими сюжетами и традиционными символами, а зачастую и культурными штампами, позволяет придти к закономерному выводу о том, что «фэнтези – это символический конструкт, симулякр. Это трактовка трактовки» [20].

В свое время С.Л. Кошелев сделал попытку проанализировать «Властелина колец» Дж.Р.Р. Толкина по структурному методу В.Я. Проппа («Морфология сказки». – Л., 1928) как набор постоянных сюжетных функций, выявив 25 таких функций из 31, представленных у Проппа [24]. Предсказуемый, с нашей точки зрения, результат связан с тем, что структурная основа фэнтези даже в ее классическом варианте, во многом, следующем за сюжетными линиями героического эпоса германских народов, достаточно близко воспроизводит мифологический нарратив; иначе говоря, «ничего нового в известные сказочные мотивы фэнтези не внесло, и новых не придумало» [25].

Если считать вслед за В.Я. Проппом, что волшебные сказки – это законсервированные шифрограммы тотемистических ритуалов инициации, возникает вопрос: осознают ли авторы фэнтези, имитируя ауру сакрального, что пользуются весьма содержательным «ресурсом волшебства», формализуя, например, странствие за живой водой в остросюжетный «квест» компьютерной игры? А.Б. Ройфе полагает, что «фантазия, как и сказка, повторяет, на другом уровне и другими средствами инициацию. Сказка продолжает инициацию на уровне воображаемого. Она воспринимается как развлечение только в демифологизированном сознании и, в частности, в сознании современного человека» [26, с. 52]. Если писатели, в большинстве своем, не ведают о метаисторических истоках древней магии, то откуда проистекает странная их настойчивость в оперировании этим ресурсом?

Во-первых, применение волшебства, без лишних вопросов транспортирующего героя в параллельный мир, воскрешающего его или меняющего облик – бесценный сюжетный прием, максимально облегчающий конструирование повествования. А, во-вторых, как представляется, для тех, кто создает фэнтезийную продукцию и потребляет ее, сказки и мифы даже в деформированном и упрощенном виде играют роль цивилизационного минимума, общеизвестного «неприкосновенного запаса» культуры,

единственно способного – в условиях масштабного «кризиса смысла» – послужить базой художественной коммуникации.

Экспансия фэнтези как тренда глобальной культуры, во многом, потому так успешна, что жанр последовательно воплощает специфику постмодернистской эстетики: трактовку мира как теста, сюжетно-стилевой мультикультурной мозаики, любой сегмент которой легко может быть развернут в виртуальные миры; понимание личности как набора условных ролей, сменных идентичностей, что, в частности, проявляется в использовании фэнтезийных рас: гоблинов, эльфов, гномов, троллей и т.д. – существ, отождествление с которыми для человека невозможно; уход от Логоса к Праксису, выдвигающий на первый план интерактивную, игровую самореализацию индивида, что выражается в предельной легкости диверсификации фэнтезийных сюжетов в сценарий видеоигр.

Еще одно проявление интерактивного потенциала фэнтези, развертывающегося в модусе практической самореализации в рамках так называемой субкультуры фанфикшен – самодеятельное литературное творчество представителей игрового сообщества, размещаемое, как правило, в Интернете. Литературное творчество представителей российских фэндомов носит клубный характер; тексты, созданные для «знатоков», для «своих», обычно произвольно конструируются из сюжетных блоков произведений кумира «фана», часто практикуются «дописки», зачастую в откровенно шокирующем или заведомо ироническом ключе. М.А. Лосева и О.Д. Козлова указали на активное развитие в рамках субкультуры «инфантильного фэнтези», ведущего к изменению стилистики жанра, в частности, к дегероизации фэнтезийного героя, превращающегося в «тип всеми обиженного комплексующего подростка»: по их мнению, «сегодня именно подростковая аудитория во многом определяет символику фэнтези. Именно ее влияние ощущается в определенной тяге современного фэнтези к изображению сцен секса и насилия» [21].

То, что фэнтези из литературного жанра незаметно превратилось в «игровое сообщество, живущее по своим ритуальным правилам и законам» [21], обнаруживает сильный социализирующий эффект данного явления. Выплескиваясь в социум, идеальный «второй мир» фэнтези пытается переформатировать по своей модели и социальную реальность. Иначе говоря, «эскапистско-виртуальный потенциал фэнтези настолько велик, что некоторые из них даже порождают целые субкультуры (например, толкинисты), выходящие за пределы национальных культур» [2, с. 82]. Так, толкинистская субкультура сложилась в нашей стране еще в 80-е годы, но до сих пор еще вполне жизнеспособна.

Только в Москве действует около 100 клубов ролевых игр, охватывающих контингент от 13 лет до 40 и выше; есть также клубы в Костроме, Ярославле, Рыбинске, Череповце, Вологде; регулярно проводятся турниры и соревнования как внутри городов, так и между ними [27].



Ил. 11. Толкиенисты во время ролевой игры.

Говоря о том, что «ход социализации современной молодежи находится под влиянием фактора фэнтези» [28], обычно имеют в виду то, что обретенная причастность к игровому универсуму помогает индивиду самоидентифицироваться, ощутить групповую солидарность и уверенность в престижности такой формы досуга. Но фэнтези – это также вхождение в игровой Виртолэнд, средоточие массово-рыночных технологий виртуализации сознания; это своего рода инициация в мифодизайн глобальной эрзац-культуры, запускающая механизмы регрессивной архаизации человеческого воображения. Это простые ответы на сложные вопросы, когда применение «магии» восстанавливает справедливость в мире предельной поляризации Добра и Зла, герои и антигерои шаблонны и стереотипны, а победа в финальной битве непременно гарантирована. Как отмечает М.В. Помогалова, «виртуальная реальность, в которой воплощается фэнтези (ролевые компьютерные игры), обладает двойственным характером: с одной стороны, наделяя человека определенным символическим опытом и возможностью трансценденции, с другой – обедняя эти возможности техническим характером такой трансценденции и магическим, потребительским отношением к ней» [28].

При всех поправках на прогрессирующую инфантилизацию панккультурного менталитета – возможно, являющуюся оборотной стороной предельной технизации жизненного мира человека – следует иметь в виду, что игрок, оперируя условным персонажем, не в полной мере отождествляется с ним. Избрав для самоидентификации определенный класс существ (рыцарей, магов, воинов и проч.), индивид проецирует себя в хронотопе игры в качестве одного из них, тем самым реализуя какую-либо из сюжетных линий фэнтезийного сценария. Развернутая в киберпространстве игровая ипостась фэнтези опирается, в сущности, на ту же самую антропологическую стратегию имажинативного самопроектирования, что и ее чисто литературный аналог.

Николай Пегасов, аналитик компьютерных игр, предлагает рассматривать проективное пространство современной культуры, порождающее продукцию в стиле фэнтези (литературу, компьютерные игры, кинематограф), как единую «фэнтези-культуру» со своими законами, клише и штампами. Он обращает внимание на синхронность развития и концептуально-стилевое тождество



Ил. 12. Процесс игры «Подземелье и драконы».

литературной и игровой ветвей фэнтези. Когда в далеком 1974 году на волне массовой популярности трилогии Толкина двое молодых людей (Г. Гигакс и Д. Эрнесон) создали первую ролевую игру «Подземелья и драконы», фанатское сообщество с энтузиазмом восприняло рождение нового способа виртуального самовыражения: «Оказалось, что литература фэнтези зачитывается до дыр людьми разных поколений, и многие из них не прочь стать на место героев, спуститься в подземелье, победить дракона, освободить принцессу и вообще бросить свой пяточок в копилку фэнтези, в меру своей писательской фантазии и актерского таланта. Отныне и навсегда люди обрели бесценный дар жить в своей мечте, внутри собственных сновидений. Пусть и недолго. Пусть лишь в форме игры» [29].

Неудивительно, что «Подземелья и драконы» стали культовой игрой, с одной стороны, образцом моделирования искусственных миров для последующих разработчиков

игр (Forgotten Realms, Greyhawk, Mystara и др.), а, с другой, – оказали прямое воздействие на таких писателей-фантастов, как Роберт Джордан, Терри Пратчет, Анджей Сапковский. Кстати сказать, созданный по модели «Драконов и подземелий» сеттинг³ Forgotten Realms был использован в играх Baldur's Gate и Icewind Dale 1,2, позднее новеллизированных в виде цикла романов, один из которых написал Роберт Сальваторе. Вообще создание игр по мотивам культовых произведений как в литературно-текстовом, так и в кинематографическом вариантах, и наоборот новеллизация успешных «кассовых» игр – еще одно доказательство взаимозаменяемости (т.е. сущностной однородности) различных видов фэнтези.



Ил. 13. Изображение из игры «Властелин колец OnLine».

Возьмем фэнтезийную классику – трилогию Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец», занявшую первую строчку в списке «200 лучших книг по версии BBC». Еще в 1991–1992 гг. компания Interplay выпустила две ролевые игры: «J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings. Vol. 1» и «The Lord of the Rings Volume Two: Two Towers». За ними в 2002 году последовала приключенческая игра с элементами экшн «The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring», разработанная компанией Surreal Software. Все эти игры достаточно близко следовали тексту трилогии.

³ Сеттинг (от англ. «setting» – «помещение», «обстановка», «оправа») – среда, в которой происходит действие литературного произведения или компьютерной игры. В случае фэнтези часто тождественно термину «вымышленная вселенная».

В 2003 году компания Liquid Entertainment выпустила стратегию в реальном времени «The Lord of the Rings: War of the Ring». В 2001–2003 годах вышла в свет кинотрилогия Питера Джексона «Властелин колец», получившая 17 премий «Оскар». При этом каждая из кинопремьер трилогии сопровождалась выпуском соответствующей компьютерной игры компанией Electronic Arts, купившей права на выпуск игр по мотивам кинолента. В 2007 году компания Turbine начала выпуск серии многопользовательских «The Lord of the Rings: Conquest» в классе экшн с видом от третьего лица; в 2011 году за ней последовала ролевая игра «The Lord of the Rings: War in the North», дающая возможность совместного прохождения игры несколькими участниками на различных игровых консолях и платформах. Существует также игровая версия «Властелина колец» для мобильных телефонов [30].



*Ил. 14. Мария Семёнова
«Волкодав. Право на поединок».*

Комплексность маркетинговой стратегии в продвижении к потребителю различных препарировано-облегченных (с целью большего соответствия массовому уровню восприятия) изводов культового «Властелина колец», превращенного в глобальный бренд, наглядно демонстрирует эволюцию современного фэнтези в орбите транснациональной индустрии культуры. Та легкость, с которой величавая героическая эпопея оксфордского профессора была преобразована в экшн или в игровую стратегию в режиме реального времени (чуть ли не в лихой «шутер», т. е. «стрелялку»), указывает на тенденцию свободного микширования жанров под эгидой фэнтези. На синкретизм современной литературной фэнтези обратил внимание Г.Л. Тульчинский, отметивший, что «именно фэнтези выступает некоей стилистической платформой, на основе которой, с одной стороны, интегрируются жанры современной массовой литературы. С другой стороны, эта интеграция обеспечивает возможности все более тонкой дифференциации и сегментации рынка массовой литературы» [2, с. 83].

Действительно, современное литературное фэнтези все чаще включает в себя детектив, женский роман, хоррор, аллегорическую притчу, исторический роман, научную фантастику, приключенческий жанр и т.д. Так, например, в серии из пяти романов

«Волкодав» Марии Семеновой, основательницы поджанра славянского фэнтези,⁴ можно различить черты исторического романа, волшебной сказки, космогонического мифа и боевика. В фэнтезийном сегменте компьютерных игр также наблюдается тенденция к диффузии жанров: экшн, шутеров, стратегий, приключений и квестов. В культовой игре «Doom 3» (2004 г.), разработанной компанией id Software с привлечением для написания сценария профессионального писателя-фантаста Мэтью Кастелло, микшированы жанры шутера, квеста, а также научной фантастики (действие происходит на Марсе в Объединенной аэрокосмической корпорации) и ужасика (высокое качество графики позволяет создать атмосферу кошмара в стиле фильмов «Живые мертвецы» Дж. Ромеро и «Чужих» Дж. Кэмерона). И вместе с тем присутствие нарисованных с использованием высокого уровня детализации бесчисленных орд врагов (демонов, зомби, летающих монстров, импов, кибердемонов, паука-предводителя, барона ада и т.д.), с которыми на многих уровнях неустанно сражается герой игры, позволяет сделать вывод, что перед нами все-таки фэнтези. И опять-таки за кассовой игрой через год (21 октября 2005 года) последовал одноименный фильм («Doom»).



Ил. 15. Изображение из игры «The Lord of the Rings: War of the Ring».

⁴ Роман, первая книга которого вышла в свет в 1995-м, год спустя получил «Беляевскую премию» и был продан в количестве более чем 200 тыс. экземпляров. Один из романов цикла, «Волкодав из рода Серых», был экранизирован Николаем Лебедевым; фильм, собрав в прокате к 8 января 2007 г. 17,1 млн. долларов, оказался одним из наиболее кассовых в российском прокате. Вскоре по мотивам романов Семеновой был снят сериал «Молодой волкодав». Несмотря на то, что последний роман цикла написан М. Семеновой в 2003 году, до сих пор группой авторов (П. Молитвин, А. Мартыанов, А. Семенов и др.) продолжается выпуск цикла романов под общим названием «Мир Волкодава».

Чем мотивирована многоликость наступательного жанра фэнтези? Как представляется, не только коммерческим императивом охвата максимального «пула» потребителей, но и тем общим вектором виртуализации культурного опыта, который постепенно становится новой общественной нормой. «Фэнтезизация» глобальной культуры – многомерное явление, в котором слились растущий персонцентризм культурного производства, сводящийся – в контексте постмодернистского «кризиса смысла» – к тиражированию архетических фантазмов подсознательного; продвижение медийно-торговым альянсом мифодизайна глобальных брендов; массовизация престижных моделей проективной и ролевой идентичности, аватаризации индивида в киберсоциуме формирующегося общества web.2.0; слабая эффективность традиционных культурных институтов с присущими им способами социализации и аккультурации, ведущая к падению общественного престижа рефлексивных процедур сознания и канонов высокой классики.

Не исключено, что фэнтези как виртуальной матрице глобальной культуры, в свернутом (формульном) виде хранящей в себе все богатство мифов и легенд человечества, суждено стать тем актуальным культурным багажом, которым практически будут оперировать люди в грядущем киберсоциальном веке, будь то в модусе социализирующей игры, интерактивном конструировании текста или посредством электронной книги.

Список литературы:

1. *Строев С.* Матрица: фантастика или реальность. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.zlev.ru/61_37.html (дата обращения: 24.02.2012).
2. *Тульчинский Г.Л., Щекова Е.Л.* Маркетинг в сфере культуры. – СПб.: Издательство «Лань»; издательство ПЛАНЕТА Музыки, 2009.
3. *Ортега-и-Гассет Х.* Дегуманизация искусства. // Х. Ортега-и-Гассет. Восстание масс. – М., 2001. – С. 209–269.
4. *Мигель де Сервантес Сааведра.* Хитроумный идальго Дон Кихот Ламанчский // *Мигель де Сервантес Сааведра.* Собрание сочинений в пяти томах. – Т. 2. – М.: Правда, 1961.
5. Рыцарский роман. – Материал из Википедии – свободной энциклопедии. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>. (дата

- обращения: 16.02.2012). Более подробно на эту тему см.: *Мелетинский Е.* Средневековый роман. – М., 1982.
6. *Алексеев С., Володихин Д.* Фэнтези. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.krugosvet.ru/print/40597>. (дата обращения: 18.01.2012).
 7. *Smith K.P.* The Fabulous Realm. A Literary-Historical Approach to British Fantasy 1789–1990. – Metuchen, New York: Scarecrow Press, 1993. См. также ценный материал в книге: *Rottensteiner F.* The Fantasy Book. An Illustrated History from Dracula to Tolkien. – N.Y.: A Division of Macmillan Publishing Co., 1978.
 8. Филология – искусствознание – культурология: новые водоразделы и перспективы взаимодействия. Материалы Международной научной конференции (2–4 апреля 2009 г., Белые Столбы). Отв. ред.: *Кочеляева Н.А., Разлогов К.Э.* – СПб.: Нестор-История, 2009.
 9. *Жаринов Е.В.* Жанр «фэнтези» в современной англо-американской беллетристике. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.samopiska.ru/main_dsp.php?top_id=115. (дата обращения: 28.01.2012).
 10. *Толкин Дж.Р.Р.* О волшебных сказках // *Толкин Дж.Р.Р.* Сказки волшебной страны. – М.: АСТ: АСТМОСКВА, 2010. – С. 315–412.
 11. *Аксенов И.* Гарри «Автоном» Поттер против кровавого режима Темного Лорда. К идеологии одного фэнтези. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://liberty.ru/layout/set/print/Themes/Garry-Avtonom-Potter-protiv...> (дата обращения: 12.01.2012).
 12. *Дэйвенпорт Дж.Дж.* Хэппи-энд и религиозная надежда: «Властелин колец» – сказочный эпос // «Властелин колец» как философия. – Екатеринбург: У-Фактория, 2005. – С. 277–297.
 13. *Ницше Ф.* Казус Вагнера. Проблема музыканта // *Ницше Ф.* По ту сторону добра и зла; Казус Вагнера; Антихрист; Эссе Номо. Сборник. – Мн.: ООО «Попурри», 1997. – С. 259–296.
 14. *Крауз Дж.* Толкин, модернизм и значение традиции // «Властелин колец» как философия. – Екатеринбург: У-Фактория, 2005. – С. 187–204.

15. *Митчелл К.* Дж.Р.Р. Толкин: Отец современного фэнтези. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://video.google.com/videoplay&docid>. (дата обращения: 10.01.2012).
16. *Осинов А.Н.* Фантастика от «А» до «Я» (Основные понятия и термины): краткий энциклопедический справочник. – М.: Дограф, 1999.
17. *Лем С.* Фантастика и культурология. Часть 1. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.lib.rus.ec/b/1242457/read>. (дата обращения: 23.02.2012).
18. *Степновска Т.* Фантастическое, фэнтези и научная фантастика: к разграничению и соотношению понятий. – Р.н.Д., 1982.
19. *Тодоров Ц.* Введение в фантастическую литературу. – М.: Дом интеллектуальной книги, 1999.
20. *Хренов Н.А.* Культура в эпоху социального хаоса. – М.: Эдиториал УРСС, 2002.
21. *Лосева М.А., Козлова О.Д.* Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ec-dejavu.ru/f-2/Fantasy-2.html>. (дата обращения: 17.02.2012).
22. *Гвардини Р.* Конец Нового времени. Попытка понять свое место // Самосознание культуры и искусства XX века. – М., СПб.: Университетская книга; Культурная инициатива, 2000. – С. 169–226.
23. Русская фантастика XX века в именах и лицах: Справочник под ред. М.И. Мещериновой. – М.: Метатрон, 1998.
24. *Кошелев С.Л.* Жанровая природа «Повелителя колец» Дж.Р.Р. Толкина // Проблема метода и жанра в зарубежной литературе: сборник научных трудов. – Вып. VI. – М.: МГПИ, 1981. – С. 61–96.
25. *Романчук Л.* Сказки и фэнтези – параллели и перпендикуляры. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://roman-chuk.narod.ru/1/skazka/html/> (дата обращения: 28.02.2012).
26. *Ройфе А.Б.* Фантастика в контексте массовой культуры. – М., 2007.
27. Фэнтези и субкультура толкинизма. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://revolution.allbest.ru/culture/00200450_0.html (дата обращения: 19.02.2012).

28. Помогалова Н.В. Фэнтези и социализация личности: социально-философский анализ. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/fentezi-i-sotsializatsiya-lichnosti> (дата обращения: 25.01.2012).
29. Пегасов Н. Подземелья, драконы и культура фэнтези: что бы мы потеряли, не будь на свете Dungeons & Dragons? – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mirf.ru/Articles/art56.html> (дата обращения: 04.02.2012).
30. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ag.ru/games>. (дата обращения: 02.03.2012).

Сведения об использованных иллюстрациях:

Ил. 2. М. Сервантес. «Дон Кихот». 1851. Картина О. Домье. Режим доступа: URL: <http://bse.sci-lib.com/particle025299.html> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 3. Фэнтези замок. Режим доступа: URL: http://oboi.kards.qip.ru/list/download/19044/1024x768/fentezi_zamok.htm (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 4. Лорд Дансени. Режим доступа: URL: <http://www.mirf.ru/Articles/print4679.html> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 5. Горлум- аллегория жадности. Режим доступа: URL: <http://hds-shah.narod.ru/mif/tol/imgtol/034105.jpg> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 6. Джон Рональд Руэл Толкин. Режим доступа: URL: <http://lib.rus.ec/a/31093> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 7. Темные воззвания (Arcane Summons): [Обложка к RPG игре «Северная пустыня» (Northern Wilderness) изд. «Paladium Books»]. Режим доступа: URL: http://archivsf.narod.ru/1958/keith_parkinson/42.jpg (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 8. Джордж Мартин «Песнь Льда и Пламени» Режим доступа: URL: <http://fanparty.ru/fanclubs/game-of-thrones/tribune/113672> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 9. Урсула Ле Гуин «Волшебник Земноморья». Режим доступа: URL: http://nnm.ru/blogs/paradoksik/ursula_le_guin_zemnomore_7_knig/ (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 10. Boris Vallejo (Борис Вальехо, Борис Валеджо, Борис Валеджио). Конан Варвар. Двуглавый дракон. 1984. Режим доступа: URL: <http://www.varvar.ru/arhiv/gallery/fantasy/vallejo/vallejo22.html> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 11 Толкиенисты во время ролевой игры. Режим доступа: URL: <http://cogita.ru/syuzhety/rolevye-igry-teorii-i-praktiki/rolevye-igry-2013-svoboda-vybirat-deistvitelnost> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 12. Процесс игры «Подземелье и драконы» Режим доступа: URL: <http://soneta.ru/cybersport/Denzhen> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 13. Изображение из игры «Властелин колец OnLine». Режим доступа: URL: <http://online-game.su/vlastelincolec/103-vlastelin-kolec.html> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 14. Мария Семёнова «Волкодав.Право на поединок». Режим доступа: URL: <http://www.lomaevart.com/HTML/New%20Russian%20literature/Semenova/RussLit-Sem-3.html> (дата обращения: 24.04.2012).

Ил. 15. Изображение из игры «The Lord of the Rings: War of the Ring». Режим доступа: URL: http://games.mail.ru/pc/games/lord_of_the_rings_war_of_the_ring/ (дата обращения: 24.04.2012).

Источник: *Культура в современном мире. — 2012. — № 2. — [Электронный ресурс].* — Режим доступа: URL: <http://infoculture.rsl.ru>