Антон Карелин (kaas@rolemancer.com)



ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ СОВРЕМЕННОЙ СКАЗКИ

ПОДЖАНРЫ ФЭНТЕЗИ И ЛУЧШИЕ ЗАРУБЕЖНЫЕ АВТОРЫ

Мы продолжаем исследование жанра fantasy, начатое в прошлом номере журнала. Побывав в стародавних временах и познакомившись с источниками и предтечами, мы наконец-то переходим к самому фэнтези. Конечно, в одной журнальной статье невозможно раскрыть все многообразие жанра — но мы расскажем о наиболее значительных и выдающихся авторах и произведениях. И, главное, проследим эволюцию жанра, от истоков к современности, и с уверенностью скажем, чем же фэнтези является на сегодняшний день.

"Конан яростно зарычал и прыгнул навстречу демону..."
Роберт Говард, "Сага о Конане"

"Но это уже совсем другая история, и мы расскажем ее как-нибудь в другой раз".
Михаэль Энде, "Бесконечная книга"

Старейший отец-основатель

Мы уже говорили о том, что фэнтези как культурное явление начало формироваться очень давно. Но чтобы стать полноценным жанром из целого набора *предтеч* (мировых мифологий, античной легендарности, кельтской волшебности и средневекового романтизма), фэнтези должно было пройти непростой и долгий путь. Должна была совершиться, так сказать, кристаллизация признаков. И литературным жанром, отдельным от других похожих братьев и сестер, фэнтези начало становиться лишь на перекрестке 19-20 веков.



Самый известный, но не фэнтезийный герой Берроуза.

Многие считают родоначальником жанра Эдгара Берроуза, автора Тарзана и, конечно же, знаменитых "Марсианских хроник" (вместе с "Лунными" и "Венерианскими"). Тем не менее, хроники Берроуза официально причислены к приключенческой и фантастической литературе, и сомнений в этом быть не может: несмотря на героя и принцессу, на подвиги и чудовищ, романы Берроуза не соответствуют другим основополагающим канонам fantasy. У него в мире нет ни магии, ни сверхъестественных сил. Дух берроузовских книг пронизан наукой и технологией, его марсианская средневековость техногенна, а потому гораздо ближе к ранней НФ, к тому же Жюлю Верну и Уэллсу.

Если Берроуз в родоначальники фэнтези не годится, то практически все библиографические исследования сходятся, отмечая первую значительную фигуру, этакого отца-основателя. При этом он на сегодняшний день почти неизвестен широкой общественности. Это Эдвард Джон Мортон Дракс Планкетт, восемнадцатый барон Дансени — британский аристократ, отличавшийся живым воображением и склонностью к изысканной литературной игре. Не Толкин, как пишут и считают многие исследователи, был первым писателем, создавшим несуществующий мир с его географией, мифологией и историей — а как раз Дансени (хотя и до него были такие писатели — но уж точно работавшие не в жанре фэнтези). Его цикл рассказов "Боги Пеганы" был как раз посвящен этому миру, корни которого уходят в ирландский эпос.



Лорд Дансени. Как фэнтези-писатель известен лишь специалистам.

По сути, лорд Дансени явился автором, который впервые сформировал в своем творчестве нечто четко осмысленное и этапное, что сейчас с уверенностью может быть названо "фэнтези". Как ювелир, работающий с драгоценным камнем, Эдвард Восемнадцатый выделил одну за другой те грани, которые впоследствии стали основными признаками большинства фэнтезийных произведений. Неудивительно, что более поздние авторы следовали логике его "волшебных рассказов" и в дальнейшем развивали эти достижения, исследуя, расширяя и совершенствуя их.

Американские дети

Так сложилось, что общеизвестными отцами-основателями фэнтези стали американские беллетристы, писавшие для увеселения определенного круга читателей свои странные рассказы, основной чертой которых была необычность и фантастичность. Рассказы эти печатались в журналах, главным из которых был очень известный в то время *Weird Stories*, своеобразная кузница кадров (возможно ли, что в дальнейшем такое скажут о "Мире Фантастики"?). Публика развлекалась, беллетристы получали гонорары и перебивались от номера к номеру, наращивая свою производительность.



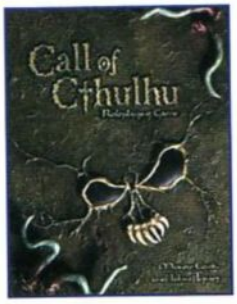
Создатель "Зова Ктулху".

Если всмотреться в эту коммерциализацию и поточность (типичную для американского бизнеса), становится ясно, что писатели переняли опыт Дансени и продолжили его дело. Филипп Лавкрафт, широко известный автор "Зова Ктулху", "Тени Дагона", "Шепчущего в ночи" и готических, хоррор- и чисто fantasy-произведений, был лично знаком с английским лордом, и тот, безусловно, повлиял на его творчество. Правда, из воздушно-романтических и ироничес-





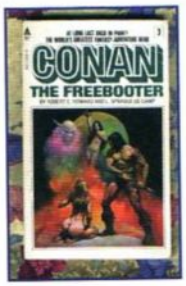
ки-человечных рассказов Эдварда его американский "ученик" вывел собственные авторские черты: мрак и ужас, гнетущее ощущение Зла и неодолимость древних проклятий... Но это как раз и являлось развитием жанра; по сути это напоминало развитие богатой золотой жилы — Дансени вывел мир на месторождение, копнув в него, а последующие авторы продолжили раскопки, копая в разные стороны и не уставая поражаться богатству и разнообразию залежей.



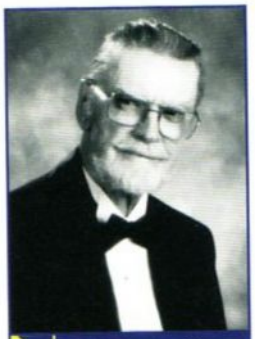
Лавкрафт работал совместно с другим столпом-родоначальником жанра, Робертом Говардом. Последний писал рассказы о различных героях, но стал знаменитым благодаря Конану. Создав образ непобедимого воителя, бесстрашного Конана-варвара, Говард как раз нашел третье ответвление фэнтези-месторождения, и стал основателем направления, называемого чаще всего "героическим фэнтези" или "фэнтези меча и волшебства". Говард создал вымышленный мир на основе полулегендарных сказаний и обрывков различных мифологий. В его текстах мелькают Атлантида, Лемурия, Му, Киммерия, Гиперборея — целый набор из исчезнувших цивилизаций, смутное представление о которых размыто по различным хроникам древности.

И если авторы до Говарда описывали свои вымышленные миры скупыми мазками, по сути ограничивались самой мыслью: "Вот она, Страна Фантазия, и Джон Смит из Лондона пришел туда", то Говард изобразил фантастический мир в полный рост. Он раздал каждой несуществующей стране свою культурную особенность, политическую функцию, колорит... и пустил гулять по ним своего героя, впоследствии всемирно известного. В каждой стране по магу-энкаунтеру, по квесту-испытанию, по женщине...

Что ж, Говард по праву считается выдающейся фигурой в своем сообществе, которое помимо него и Лавкрафта включало множество писателей, трудившихся на ниве фантастики и печатавшихся в журналах вроде Weird Stories. Однако истинную популярность Говард снискал гораздо позже своей смерти — когда fantasy получило новое рождение и распространение, вышло на иной уровень. Ибо как жанр оно было не особенно популярно, не особенно востребовано. Но после смерти Говарда в 36 году фэнтези постепенно развивалось, а аудитория поклонников росла.



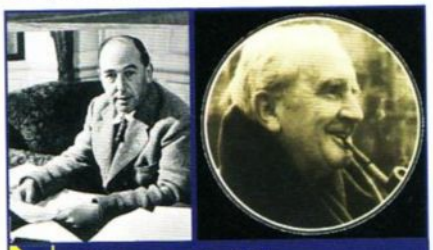
И тогда в середине 20 века американский писатель-фантаст Лайонел Спрэг де Камп, сам писавший фэнтези и в детстве увлекавшийся похождениями Конана, нашел неоконченную повесть про варвара и дописал ее. И опубликовал "в соавторстве с Говардом". Книга имела успех, магический рецепт де Кампа подхватили еще несколько человек (Бьерном Ниберг, Лин Картер и другие). Они писали о подвигах могучего варвара все больше и больше — и постепенно, в такт расширяющемуся полю поклонников фэнтези, сага о Конане превратилась в коллективное творчество. На данный момент оно насчитывает около полутора сотен романов разных авторов по всему миру.


Л. Спрэг де Камп.

Но на самом деле своим возрождением из пепла Говард, как это ни парадоксально, в первую очередь обязан не тому, кто его вспомнил и "дописал", а тем, кто не имел к его творчеству никакого отношения.

Английские племянники

Англия — страна глубоких традиций и поразительной памяти. Многие считают саму страну "родоначальником fantasy", ибо основной материал жанра добыт из валлийских и кельтских легенд. Англия дала миру как отца-основателя, суммировавшего основные принципы, робко приоткрывшего дверцу *туда*, так и группу коллег, которые, трудясь подобно американским беллетристам, умудрились сделать из fantasy не беллетристику, но литературу.


К.С.Льюис и Дж.Р.Р.Толкин.

В 30-40-х годах в Англии жила группа одаренных и творческих людей. В первую очередь это Клайв Степлз Льюис и Джон Роналд Руэл Толкин. Они так же вели свои раскопки золота, запрятанного в бескрайних горах страны Фантазии.

Но стиль жизни, как обычно, диктовал стиль работы и получающийся результат. Университетские трудяги осмысливали фэнтези, повинуясь несколько иным целям, нежели авторы журналов вроде "***Ридерс Дайджеста***". Потому вместо американского конвейера необычных историй на свет появились вдумчивые и глубокие произведения, озаренные тем светом "магической религиозности" (или "религиозной магии", если хотите), который и составляет первооснову истинного фэнтези. Что Толкин, что Льюис — оба говорили на одном языке, и сказали фактически одно. Более полным и глубоким оказался вклад первого, и настоящим основателем большинство современных читателей видит именно его.

Так вот, когда была издана сказочная повесть "Хоббит, или туда и обратно" (которую, кстати, к фэнтези поначалу никто и не причислял), сообщество поклонников лишь слегка встрепенулось, переплелось с детской аудиторией и влюбилось в новую манящую сказку. Но когда взошел "Властелин Колец", ситуация изменилась в корне. В середине 50-х и к началу 60-х годов уже всем издателям стало понятно, что фэнтези отнюдь не просто (и не только) развлекательное чтиво для подростковой аудитории, но нечто более серьезное. Небывалый успех "Властелина Колец" породил лавину изменений. Результатом стало формирование интереса к жанру у самых разных слоев населения.

Начиная с середины пятидесятых, как раз тогда, когда работа над продолжениями Конана стремительно набирала обороты, во всем мире начался фэнтезийный бум. Выходили десятки книг, но читатели требовали сотен. Переиздали и Говарда, и Берроуза, наскребли по сусекам других забытых авторов. Приплели и Эдгара По, и многих других "смежных" писателей. Жанр развивался и цвел.

Самобытные и великие


Глен Кук

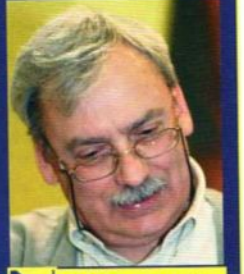


Существуют, конечно, авторы и произведения, не попавшие в составленную нами классификацию. Не потому, что их трудно "распределять", а потому, что они самобытны настолько, что распределять их никуда не хочется.

Мы скажем лишь о двоих, на наш взгляд, наиболее выдающихся. Это Глен Кук с "Черным Отрядом" и Сапковский с циклом о Ведьмаке.

Оба автора пишут в жесткой и реалистичной манере. Миры обоих радикально отличаются, равно как и герои, и производимое романами впечатление. Оба они настолько талантливы, что завладевают душой читателя надолго и всерьез. Конечно, оба достойны отдельного обсуждения — впрочем, как и все авторы других поджанров.

Замечу, что, проделав эту работу по систематизации, посмотрев на то, сколько авторов осталось неупомянутыми в ней, начинаешь понимать, насколько обширен и серьезен жанр. Называй его бульварным чтивом или великой философской идеей, глубина фэнтезийного океана не изменится.


А.Сапковский.

Великий поток

Трудно выстроить единую лестницу, выбрать единый алгоритм для построения системы — поджанры и направления фэнтези довольно различны. Мы поступим последовательно: разделим их по основным видам и расскажем о каждом из них.

Героическое фэнтези

Героическое фэнтези считается наиболее примитивным и простым. По нему в большинстве случаев судит обыватель, со всем многообразием фэнтези не знакомый. Конечно, виной тому огромное количество поделок на всех языках, заполняющих прилавки. Однако, во-первых, героическое фэнтези сыграло свою роль в привлечении огромной массы читателей к жанру в целом. Во-вторых, и в этом виде беллетристики встречаются вполне интересные и достойные произведения — как, например, в космической опере.

Пожалуй, это Карл Эдвард Вагнер, Лин Картер и Фриц Лейбер со своей "Сагой о Фафхрде и Сером Мышелове". Наиболее известным и "классическим" автором является Андре Нортон, известная как "бабушка фэнтези" — ведь первые книги она начала выпускать одновременно со Спрэг де Кампом, а последние были изданы совсем недавно.

Лично я назвал бы лучшим произведением героического фэнтези любой из трех романов Майкла Муркока — "Повелители Мечей", "Рунный Посох" или "Хроники Эльрика". Про Муркока вообще нельзя не сказать отдельно. Находясь в 60-70-х годах на гребне уже означенного вала фэнтезийной макулатуры, он умудрился поднять "новую волну", став наиболее значительным автором этого направления. В своих романах он спаял воедино бесконечные битвы и приключения (типичный признак героического фэнтези) с нечеткой, но явно прослеживающейся атмосферой религии Космоса. Муркок в своих книгах коснулся Бесконечности, и позволяет прикасаться к ней нам с вами.

К сожалению, язык Муркока весьма труден для перевода, поскольку кроме действия вмещает в себя подтекст из сатиры, юмора и глубокого эстетизма. Потому, возможно, не сделано ни одного в самом деле достойного перевода его произведений.

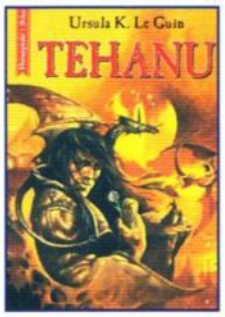
Эпическое фэнтези

В жанре эпики писал очень популярный в Америке Терри Брукс, "Шаннара" которого является едва ли не полным слепком со Средиземья и вообще с "Властелина Колец". Правда, гораздо менее литературным слепком, чем сам оригинал.

Значительным вкладом в этот поджанр можно назвать серию Роджера Желязны "Хроники Амбера" — хотя творчество Желязны далеко не ограничивается героическим, эпическим и вообще одним только фэнтези.

Поистине выдающимися автором является Урсула Ле Гуин со своим "Земноморьем", получившая все мыслимые и немыслимые премии в области фантастики, но достойная, возможно, и общелитературной премии. Все происходящее в ее романах является символичным и значимым. Сведенным в единую систему, целостным.

Из современных авторов (в основном, американцев) стоит упомянуть Тэда Уильямса с серией "Память, горе и тернии" и Рэймонда Фэйста с "Хрониками Мидкемии" (о его творчестве читайте далее в журнале). "Колесо Времени" Роберта Джордана было признано наиболее популярным фантастическим произведением 90-х годов в США. Нельзя не назвать Дэвида Эддингса с сериями "Элления", "Белгариад", "Маллореон" и, конечно, Джорджа Мартина с его "Играми Престолов". Все эти авторы обладают индивидуальностью и внесли в развитие фэнтези что-то свое. По сути, на каждого из них приходится по своему золотому руднику.



Мифологическое фэнтези

Фэнтези, построенное на мифологическом материале, несколько отстоит от основного потока. Оно пронизано особыми красками. Читая его, мы оказываемся где-то там, в Волшебной стране, о которой так мечтал Мелкин и кузнец из Большого Вуттона.

К этому поджанру можно причислить лучшие романы Пола Андерсона ("Три сердца, три льва", "Дети Морского Царя"). Очень важным для фэнтези в целом являются "Король былого и грядущего", дилогия об Артуре Теренса Х. Уайта. Свое место здесь занимают стилистически завершенные "Хроники Мерлина" Мэри Стюарт, а так же серия Мэрион Циммер Брэдли "Туманы Авалона" и романы Кэролайн Черри (например, "Эльфийский камень сна"). В принципе, сюда же можно отнести трогательный роман Питера Бигля "Последний единорог".

Нетрудно заметить, что основу жанра составили женщины-писательницы. Может быть, владение древними хрониками недоступно большинству мужчин, и написание настоящего мифологического фэнтези сродни проведению ведьмовских ритуалов?..

Юмористическое фэнтези

Конечно, как и в любом другом жанре, в fantasy развивается юмористический аспект, эксплуатирующий широкие возможности стереотипов и рамок жанра.

Первым автором юмористического фэнтези был уже знакомый нам Спрэг де Камп, который, оказывается, не только магов с помощью Конана умел в окрошку крошить, но еще и надо всем этим смеяться. "Дипломированный чародей", написанный в соавторстве с Ф. Преттом, и "Башня гоблинов" обессмертили имя Спрэг де Кампа.

Эстафетную палочку у него перенял Пирс Энтони, в 70-х годах написавший фантастический цикл "Ксанф", над которым рыдала от смеха вся Америка. Следующим столпом юмора в фэнтези стал Роберт Асприн со своим великолепным "МИФ'ом", а последний гранд этого направления — Терри Пратчетт, известный по 20 с лишним томам "Плоского мира".

В общем-то, в фэнтези есть над чем смеяться и что пародировать. Но чисто пародийные произведения вроде "Тошнит от Колец" не снискали особой славы и популярности, в отличие от забавных авторских миров.

Подробнее о юмористическом фэнтези написано в отдельной статье в этом же номере "Мира фантастики".

Псевдонаучные миры фэнтези

Не очень большой, но интересный пласт фэнтези можно охарактеризовать как псевдонаучный. В мирах авторов книг этого пласта магия и привычное фэнтезийное мироустройство переплетаются с техническим развитием. Однако никаких сомнений в жанровой принадлежности при этом не возникает.

Примерами таких романов могут служить классическая "Операция Хаос" Пола Андерсона, серия "Драконы Перна" Энн Маккэффри, многотомный сериал Роберта Сильверберга "Маджипур".

Последние выдающиеся представители жанра — это Джин Вулф с потрясающе многослойным циклом "Книга нового Солнца" и Майкл Суэнвик с захватывающим романом "Дочь железного дракона", в котором сплелись и мифологические образы древних культур, и техногенные достижения современной цивилизации.

Синтез фэнтезийного антуража и техногенной структуры мира дает возможность переосмыслить все, что мы думали и знали о фэнтези.

Заключение

Что ж, положение фэнтези в современном мире весьма неоднозначно. С одной стороны, большинство золота гор Волшебной страны вроде бы выкачано и воплощено в различные произведения искусства. Тот же Сапковский переименовал горы в Серые и настаивает на том, что в них никакого золота давно уже нет. Мол, банальщина и штампы одни. То же самое пишут многие отечественные критики (правда, в основном об отечественном фэнтези).

С другой стороны, два мощнейших раскручиваемых бренда — "Властелин Колец" и "Гарри Поттер" — поднимают весь жанр на новую высоту. Причем, что примечательно, произведение Толкина делает это уже во второй раз.

Поэтому предсказать, что сейчас ожидает наше вроде бы разработанное, перепаханное вдоль и поперек поле, на самом деле очень трудно. Можно и нужно начать разговор о том, как перекликаются fantasy и игровая индустрия, какие нововведения уже существуют, какие перспективы ждут нас впереди — но это разговор отдельный.

В этой статье мы не рассматривали еще одну золотую жилу fantasy — а именно, нашу русскую, родимую.

Что ж, о нем мы поговорим потом. Ибо Генри Лайон Олди, Ник Перумов, Марина и Сергей Дяченко, да и многие другие достойны отдельной статьи. Но это уже другая история, и мы расскажем ее в другой раз. ◆