



Генезис, развитие жанра фэнтэзи и его современное состояние

Предметом работы избран жанр фэнтэзи (в переводе с английского – значит «фантазия») в его функциональном аспекте. В качестве источников использованы тексты наиболее характерных русских авторов, что позволяет выявить специфику русского фэнтэзи (К. Бадигина, А. Белянина, А. Бушкова, В. Васильева, А. Зорича, Н. Перумова и др.).

Разработка жанра в критической литературе в настоящий момент явно недостаточна. Если для научной фантастики (далее НФ) есть уже библиографические сборники, то о фэнтэзи существуют лишь высказывания самих авторов в электронных и самиздатовских журналах либо всякого рода рецензии, кулуарные беседы на фэнзинах [1]. Приведем подобное мнение о термине фэнтэзи одного из фантастоведов, С. Соболева: «Фэнтэзи – представление урбанизированного человека техногенной цивилизации индустриального мира о быте, нравах и мифологическом сознании человека Средневековья» [2]. Под техногенной цивилизацией критиком понимается разрыв тесных связей с природой, попытка человека стать Господином. О. Мороз считает, что «... в фэнтэзи, как правило, начинают с чистого листа и строят новый мир. Он вполне может унаследовать некоторые черты нашего мира (намеренно или подсознательно), либо мира какого-либо иного литературного произведения, но это делается лишь для придания ему некоторого специфического запаха (flavor'a) узнавания» [3].

Особенностью фэнтэзи является отсутствие научности, всякого рода объяснений, технических теорий. Автору нет нужды объяснять детали нового мира, предполагается, что читатель знаком с ними, так как, «по договоренности», это мир – единственный.

Научные фантасты занимаются видоизменением уже существующего мира, при этом фантастика реализуется в различных приспособлениях. Классическим является также ограничение фантазии авторов научной правдоподобностью изобретений, а отсюда вытекает и явная прогностическая функция НФ. Авторы же фэнтэзи создают новое бытие, которое внешне мало отличается от НФ: по форме – это тот же слепок действительности. Правда, он слегка смещен в прошлое: его дух составляют средневековые легенды, фантазии, рыцарский кодекс чести, элементы быта. Но, если в средневековье все это было сутью, то в фэнтэзи – становится лишь фоном. В его пределах действуют другие (не средневеково-христианские) общественные, индивидуальные, пространственно-временные законы.

Проанализируем некоторые из них. 1. В средние века человек являлся природным существом, не выделяя себя как личность. – В фэнтэзи же главный герой – прежде всего личность, что чаще всего проявляется в конфликте с обществом. 2. Человек средневековья ставил во главу угла законы природы, космоса. – В фэнтэзи темой является защита традиционных устоев, но в процессе этого формируется личность богоборческого толка. 3. Жесткая зависи-

мость индивида от социальных условий в одном случае – и следование американской мечте, внутренний протест и громадный потенциал возможностей в другом. 4. Господство религии заменяется «практической магией», когда боги – лишь инструмент в руках людей. 5. Стабильность существующей Системы немислима для фэнтэзи (функцией Героя является возрождение традиции либо ее уничтожение).

К жанру фэнтэзи не относятся рассказы о нашем мире (даже с чудесами), так как имеются реальное пространство и время. Нарушение одной из этих составляющих (например, времени у Г. Уэллса «Машина времени») и создает НФ, но не фэнтэзи. Переходными в этом смысле можно считать произведения «условного» фэнтэзи, когда читатель стартует в реальном времени и пространстве, а затем попадает в Волшебную страну.

Не являются фэнтэзийными сказки о животных. Отметив генетическую связь такой сказки с волшебной сказкой, можно говорить о каком-то сравнении с фэнтэзи в случае с одной разновидностью сказок о животных: когда люди не удивляются, что беседуют с животными. Но, по сути – это еще один член социума (только «мохнатый»).

Четкость жанровой классификации требует введения еще нескольких терминов.

Здесь мы подходим к коренной разнице в произведениях фэнтэзи начала XX века и наших дней. В 1930-е годы человек воспринимался в Волшебной стране как пришелец, явление нового мира, а волшебные жители уступали ему место [4]. Вместе с ними уходило и волшебство вследствие известного взрыва научных открытий. В середине 1950-х годов последовала новая волна популярности жанра, которая не захотела мириться с тем, что Страна обетованная уже мертва. Было совершено то, что не решился сделать Д.Р.Р. Толкиен: человек объявлен естественным волшебным жителем. Тем самым с реальностью порвали окончательно.

Выделим поэтому такие понятия, как «толкиеновское» фэнтэзи, близкое к волшебной сказке (далее ТФ), и «классическое фэнтэзи» (далее КФ).

Выделим следующие черты своеобразия русского фэнтэзи:

1. Развитие жанра отразилось в заметной разнице с каноническими произведениями 1960-х годов, в которых произошел отход от традиций волшебной фольклорной сказки. Отечественные же авторы начали свои литературные опыты именно с канонических произведений в стиле Дж. Толкиена (конец 1980-х – начало 1990-х гг.). Эволюция к современному состоянию фэнтэзи заняла всего лишь пять лет, и с 1994–1995 гг. продолжатели Толкиена повторяют путь развития цивилизации Земли: арбалеты, огненные шары (читай ядра), чудо-амулеты, убивающие мгновенно и уничтожающие целые материки.

2. Пытается заявить о себе такая разновидность фэнтэзи, как «фолькфэнтэзи». Ее особенностью стал интерес к русскому фольклору. Происходит стилизация западных стандартов под русскую мифологию и демонологию.

Выделим основные разновидности в «направлении» «фолькфэнтэзи». *Псевдоисторическое* фолькфэнтэзи приближается по жанру к историческому роману, так как отличается от него упоминанием о языческих богах, приводит примеры их могущества. Вмешательство же богов в судьбу героев может быть истолковано и реалистически: не приказывать пчелам напасть на врагов, а выпустить из ульев вблизи незнакомых по запаху людей и т.п. («Кольцо великого магистра» К. Бадигина). В том же произведении происходит и вовсе невозможная вещь для фэнтэзи – главный языческий жрец (аналог мага) мастер Бутрим втайне не верит в существование богов. *Техно-фолькфэнтэзи* находится на стыке «технопанка» и «классического» фолькфэнтэзи. Лешие, домовые, Баба-Яга и Кощей Бессмертный находятся в мире XX века и представ-

ляют фэнтэзи в произведении. По сути дела, это «технопанк», только в псевдофольклорной обработке (сочетание магии и техники). Общей чертой этой разновидности является «очеловеченье» образов, позаимствованных из славянской демонологии, придание им других (порой самых противоположных) свойств. Лешие и домовые покидают места своего обитания и устраиваются на работу, колдуны и вампиры помогают милиции ловить преступников, оборотни составляют элитное подразделение спецназа – «Дельта» («Сын дракона, внук дракона» А. Больных). Баба-Яга работает в местном отделении милиции в качестве «детектора лжи» («Тайный сыск царя Гороха» А. Белянина). Юмористическое фольклорное фэнтэзи использует фольклорные, литературные и современные черты для создания комического эффекта, не заботясь о правдоподобии или даже логике. Созданный мир сложно отнести к какой-либо разновидности. Это сплав фантастического и реального, где фэнтэзийными являются отдельные явления (например, использование магии, наличие богов). Таким образом, подобное направление можно отнести к фэнтэзи лишь по формальному признаку. А. Бушков («Анастасия») придает черты французских мушкетеров средневековым рыцарям с русскими именами. Такие рыцари владеют магией, пользуются символикой СССР и являются пародией на феминистское движение. Также появляется черта, позволяющая отнести это произведение к течению «технопанк» – использование элементов одежды 20-го века (джинсы), остатков «древней» цивилизации (остовы самолетов, бензин, самодвижущиеся машины). Для мифологической подоплеки взяты сведения из псевдодревнерусской истории: «и разбил Великий Бре сатанинские полки Злых Татаровей у священного холма Бородино...». Собственно фольклорное фэнтэзи часто называется «фольклорным» направлением, стилизуясь в большинстве случаев и по содержанию. Наиболее частыми являются стилизации названия: сказка, быль. Так, Е. Власова озаглавила весь сборник рассказов «Сказка о...». Но стандартные фольклорные сказочные образы отсутствуют, и повествование построено на фэнтэзийных образах: «Сказка о вампирше», «Сказка о дочери волшебника», «Сказка о леди Тумана». По форме же – это философские притчи на фэнтэзийном материале и форме.

3. Такое течение фэнтэзи, как «технопанк» (с его разновидностью «киберпанк»), так же как на западе, благополучно скончалось, но в России остались обильные следы «технопанка» во вновь создаваемых произведениях (формальное сочетание техники и магии, где техника играет случайную роль). Заметим, что технику в средневековой обстановке нельзя рассматривать как явление НФ, поскольку последняя предполагает некоторую долю правдоподобия, пусть и в футурологическом плане. «Технопанк» в этом смысле «абсолютно» фантастичен (А. Тюрин, А. Лазарчук, В. Васильев, О. Авраменко). А. Бушков прямо называет магию наукой, волшебство которой свято лишь для черни. Всем же управляет точный анализ «мутации ген природы», при котором создать из воздуха здание – означает найти какую-то закономерность в строении мира («Сварог-1,2»).

Иногда «технопанк» занимается параллельным сосуществованием техногенной цивилизации и Волшебной Страны («Хроники Черного Замка» Р. Афанасьева, «Проклятие Диавардов» А. Бачило). Взаимопроникновение миров является следствием их однородности, разница малозаметна: вымирающая в лепрозории одновременно являются фэнтэзийной расой, над которой тяготеет проклятие могущественного мага; маги, живущие в Черном Замке, на самом деле – путешественники, беглецы из гибнущего мира машин.

«Киберпанк» – это течение технопанка, которое занимается описанием и разработкой отношений, возникающих между человеком и информационной структурой, когда эти структура выходит из-под контроля человека. «Кибер-

панк» включает сеть Интернет в обиход как разумное существо либо человека в структуры Сети. Электронное пространство наделяется свойствами времени, места. Такой подход к созданию миров позволяет отнести «киберпанк» к жанру фэнтези. Отличием является следующее: «строительный материал» для фэнтези был реален (средневековые реалии и мифология как отправная точка), поэтому опосредованная связь с действительностью сохранялась. «Киберпанк» же пытается создать свой мир на неизвестной, а потому и чуждой основе («Принц Госплана» В. Пелевина).

Как явление литературы, это было скорее всплеском, нежели тенденцией. К 2000 году эти две разновидности стали угасать, реализуясь следами техники в КФ. Причем, чтобы не нарушить средневековые реалии действие подводится вплотную к 16–17 векам (например, ткацкие станки), избегая огнестрельного оружия («Анастасия» А. Бушкова). Порох часто появляется как едкий порошок для вспышки, «горючий песок», используется «греческий огонь».

4. Разновидность жанра НФ – «боевая фантастика» (Ю. Петухов, И. Гетманский) – в отдельных случаях примыкает к «технопанку». Развитие техники Земли в будущем перерастает понимание обычного человека, и вновь появляются Избранные (черта «технопанка»). Планетарный масштаб отступает перед некими Силами, присутствующими везде, когда расстояние между звездами становится условным. Мир вновь обретает целостность (черта фэнтези), и оказывается, что им управляют вовсе не законы логики. Появляются образы Тьмы и Света, Закона и Хаоса, что позволяет воспринимать научно-фантастическую оболочку лишь как декорации для мира, который создается заново (В. Головачев).

Материалом для общих теоретико-литературных выводов стали произведения классического фэнтези (КФ), где характерные черты жанра проявлялись наиболее ярко. Необходимыми нам показались уместные параллели с толкиеновским фэнтези (ТФ), где впервые был поднят вопрос о теории жанра, а также с пограничными явлениями фэнтези. Последнее служит целью оттенить своеобразие КФ.

Рассмотрим идейный план произведений русского фэнтези.

Цели героев

1. Для ТФ характерна власть над разрушающимся миром (конкретной землей), одобренная порцией христианской морали. После приведения окружающего в порядок и потери «невинности» жизнь продолжается. Другие миры возможны, но овладение ими слишком сложно, да и мораль запрещает, т. е. экспансия останавливается этикой.

2. В КФ власть достигается ради власти, когда важен сам процесс. Если для толкиеновских героев обладание властью – тяжелое бремя, то здесь – власть становится новым идолом мира. Даже могущественные Силы не хранят Равновесие, а готовы забыть о нем, обречь мир на катастрофу ради вселенского господства.

3. Овладение «формирующими» («Сын сумерек и света» О. Авраменко) в «технопанке» (таинственными информационными процессами Сети в киберпанке – «Техники Киева», «Сердца и моторы» В. Васильева) не меняет сути дела – все это лишь средство для достижения «классической» фэнтезийной цели – власти над миром. Отметим, что истоки «киберпанка» («Принц Госплана» В. Пелевина) примыкают в этом смысле к НФ, так как ставят вполне философские задачи осмысления своего места в мире, постижения запутанных противоречий современности. К «киберпанку» это произведение позволяет отнести углубление в компьютерный антураж, создание Виртуальной Реальности, пусть и во сне.

Мифология

1. Главным мифологическим подтекстом в ТФ является противостояние

Добра и Зла. Строго очерченные границы не позволяют героям идти на компромисс, так как это автоматически переносит их в противоположный лагерь. Последствия такого шага сказывались вполне эпически – поколениями народ отщепенца так и считался отверженным (гоблины, орки у Толкиена). Кроме этого, в ТФ заметна абстрактность борьбы персонажей на чьей-то стороне. Люди – игрушки в руках загадочных сил, инструмент. Целью героя становится угадать предназначение и слиться с волей этих сил – тогда успех будет обеспечен. «Своеволие» возможно, но карается полной неудачей всех планов «непокорного».

2. КФ сохранило приоритет «границ», но добавило массу оттенков «серого», что косвенно отражает тенденции XX века к психологизации прозы. Стало возможным искать свою позицию в противостоянии Сил, а кара или награда за это распространялась на действительно виновных (стандартно злобные гоблины и орки могут быть нейтральными к бывшим врагам, а иногда и помогать им). Подлинно эпическая бесстрастность заменилась «пристрастностью» авторов XX века. Эмоции нередко нарушают все планы судьбы и являются новым фактором в развитии мира. Либо человек успешно вмешивается в планы богов (и даже предначертанные судьбой), либо боги становятся подобиями людей. Тогда и Темный Властелин вызывает жалость, так как его Зло проявляется в нарушении этических границ, а иногда является средством для достижения благих целей (продолжение «Властелина Колец» Н. Перумова).

К. Еськов пошел еще дальше. Он попытался создать эпос, полностью противопоставленный пафосу «Властелина Колец» Толкиена. Теперь герои, да и сам автор, целиком на стороне Саурана и Темных Сил. Чтобы избежать фэнтезийного «сатанизма», идеалы были перевернуты с ног на голову, а эльфийские источники о зверствах орков названы ложью: «Свободный Человек вежливо, но твердо отверг родительскую опеку Небожителей и начал жить своим умом». Таким образом, очевидные богоборческие мотивы реализуются в довольно оригинальной оболочке.

Заметим, что влияние литературного процесса XX века оказалось в этом смысле недолговечным, и к концу 90-х годов КФ вернулось к положениям времен Толкиена. Человечность приобретает отвлеченный характер, герои сами становятся богами или убивают их. Добро возводится в ранг идеологии, ему ставят памятники, а за «отклонение» от официального взгляда следует наказание, более сильное, чем со стороны Зла. Характерно появление богоборческих и даже сатанистских мотивов, когда Злу находят оправдание (более поздние «Летописи Хьерварда» того же Н. Перумова).

3. «Технопанк». Заметно следование этого направления фэнтези общим закономерностям КФ. Различному состоянию мира придается божественность: присутствует Закон, который в своем стремлении подчинить себе весь мир действует в лучших диктаторских традициях; Хаос (традиционный взгляд ТФ с примесью христианского отвращения и ужаса в духе Данте); Сумерки (занимающие компромиссную позицию, а потому и наиболее выгодно смотрящиеся) («Сын сумерек и света» О. Авраменко). В. Васильев дополняет это структурное «троемирие» еще одной полностью нейтральной силой – высшей урбанизированной цивилизацией, ставящей отвлеченный эксперимент («Клинки»). Но аналогом технологических артефактов становятся магические предметы (мечи), что, как известно, полностью совпадает с традициями ТФ и КФ. Таким образом, «триумвират» остался неизменным, поскольку механическое расчленение одной из Сил нововведения не составляет.

Рассмотрим образы произведений русского фэнтези.

Чудовища. Эта группа выделена в единое целое в силу своих ярко выраженных отрицательных качеств. Немаловажной стала ориентация на «негуманоид-

ность» (отсутствие основных признаков человеческой расы) и единичность (отсутствие вариаций генов в потомстве). Последнее не исключает появление чудовищ группами и даже полчищами. Речь идет об осознании себя как единого разумного целого, что свойственно народам в фэнтэзи. Общим является подразделение чудовищ на два вида: «телесных» и «духов». Внутри направлений они могут различаться: а) по размерам и ужасности производимого впечатления (ТФ); б) в сторону изощренности разновидностей (КФ). Вот яркий пример «доступно ужасного»: «Голова Скользяго была похожа на голову кобарской рептилии, начисто лишена всякой растительности и покрыта мелкой чешуей грязно-зеленого цвета... Длинный и острый крысиный нос оканчивался блестящим раздвоенным жалом» («Странствия Сенора» А. Дашкова).

КФ, конечно, использует стандартных великанов, демонов, но придает им черты примитивности. Более опасными становятся те монстры, у которых спрятаны первичные признаки Зла, а внешняя безобидность оказывается часто роковой для дилетанта-мага. Так, А. Дашков создает «черного лебедя», смертоносные удары клюва которого остановить не в силах опытный воин. Методично монстр выклеывает глаза у человека, и даже отрубленная голова не мешает «аисту» двигаться («Звезда Ада»).

Тот же автор делает еще одно нововведение: появляются существа, ранее бывшие людьми («Странствия Сенора»). Здесь акцент сделан на психологическом эффекте брезгливости: «у ног Сенора копошилось уродливое существо с человеческими головой и торсом, переходящим в короткое и толстое змеиное тело. У существа не было ног. Младенческие ручки бессильно скребли по полу». Подобное состояние в ТФ являлось следствием несправедливой жизни, постепенной деградации («Человек-пес» у Толкиена). КФ достигает этого направленными магическими опытами магов над их врагами. Роль судьи, вершителя судеб берет на себя человек.

«Нежить». ТФ трактует «нежить» как неповоротливых, дурно пахнущих созданий разной степени «поднятости» из могилы. Их свойствами является неуязвимость для обычного (немагического) оружия и патологическая ненависть ко всему живому. КФ в данном случае не отступило от стандарта, развиваясь в сторону разнообразия. Ведьма как злой дух, а не тело, способна не только поднимать мертвеца, но и вселиться в него. Причем управление идет не только телом (традиция ТФ), но и воспоминаниями, чувствами. Такое создание, «нава», пытается заманить живого мужа подальше от магического костра («Ведьмин век» у М. и С. Дьяченко).

Оборотни. Старинное использование оборотничества в КФ и ТФ имело два плана. Один из них стал всеобщим – человеческий, а со вторым было сложнее. Это мог быть представитель животного мира (чаще волк – «волколак»), растительного (друиды). Человеческий облик являлся основным, и долгое пребывание в другом виде влекло наказание – потерю себя как человека. Общеизвестны также повышенные физические возможности и долголетие оборотней, патологическая боязнь ясеня и осины, креста и серебра.

Оборотничеству ТФ всегда придавала отрицательный характер (едва ли не единственным исключением является образ Берена у Толкиена в «Хоббите»). Второе тело служило темным силам, так как было сильнее человеческого. КФ рассматривает оборотничество как еще один способ существования, проявление множественности форм. И если ранее оборотень считался изгоем среди людей, так как выделялся волшебностью превращений, то КФ считает такое волшебство обыденным, и для его сотворения не нужно прыгать через пень. Это стало формой жизни всего мира.

Иногда оборотень мог совмещать более двух личин, что приравнивается к потенциальному магу («Звезда Ада» А. Дашкова). Главный герой этого произ-

ведения – Люгер-стервятник мог находиться в трех личинах: человека, стервятника, пса. Смерть обитателей мира Люгера в одном теле означала лишь то, что жизнь продолжалась в двух оставшихся. Имеющие от рождения два тела считаются примитивными дикарями с агрессивными устремлениями (хорошо известные еще из ТФ оборотни-волки).

«Технопанк», со своей традицией изменять свойства привычных вещей, разнообразил палитру. Теперь появились люди-драконы, люди-скелеты и т.п. («Сын дракона, внук дракона» А. Больных).

«Новорожденные».

1. КФ часто создает свой набор чудовищ, не имеющий аналогов в ТФ. Е. Вартанова придумывает глубоководное животное, взбирающееся на палубу кораблей и убивающее прикосновением – йоко («Рон»). В. Вотрин упоминает об опасном чудовище бинфэне – двуголовой вепре («Человек бредущий»). Н. Перумов придумывает хоботяр (существо, размером со слона, но состоящих только из ноги и хобота), жуков-стеноломов (увеличенная копия жуков-навозников), шестипалых зубачей (смесь огромного комара и пасти акулы), клювокрылов (небольших птеродактелей), червей в руку толщиной, броненосцев (увеличенный земной аналог) и «просто» ногогрызов, брюхоедов, гловопастей...

Так, баньши – это дух, созданный тьмой. Во всем он является противоположностью драконам, порождениям огня. Это предвестник смерти, и крик его, раздающийся утром и вечером, сокращает жизнь всех слышавших его.

Нередки и заимствования из мировой мифологии, литературы: сфинксы; Призрак, который бродит по Европе, циклопы, сирены, Дикая Охота.

2. «Технопанк» использует технику или ее аналоги, когда создается пространство или описывается время мира, но чудовища традиционны для КФ. Различия касаются их функций, внешнего облика. Так, О. Авраменко вводит псевдохристианский образ Карателя – Карающего Ангела. По своим функциям он явно ассоциируется с Неназываемым в христианстве, а потому вполне относим к разряду чудовищ («Сын сумерек и света»). Его задача – уничтожение, а не возмездие, что дает возможность Тьме использовать Карателя в своих целях. Не менее неоднозначен образ Хозяйки Источника. Изначальной установкой является служение источнику чистой энергии, но скука меняет ее, и нормой уже становится требование человеческих жертв, чтобы совершить обряд.

А. Больных на помощь спецотряду КГБ приводит ангелов, херувимов, «престолов» наряду с вампирами, упырями, вурдалаками. Все они подчиняются колдуну-человеку и также используются для карательных целей («Сын дракона, внук дракона»). Вредоносным является уже факт их присутствия в боевых операциях; дело усугубляет слияние монстров в отряд, что многократно усиливает эффект (в КФ и ТФ все это были существа-одиночки, отступление от гармонии Волшебной Страны, ошибки магов). Теперь перед нами политизированное объединение, являющееся частью государства. Таким образом, Злу придается законный характер, а демонология становится наукой.

3. В «киберпанке» компьютерные программы-убийцы наделяются мифологическими свойствами, что проявляется в ряде названий: Цербер, демоны. Информационные ловушки при этом сравниваются с сетями пауков, где, по сути, пауком является уже человек («Сердца и моторы» В. Васильева). Тяготение к фэнтэзийным аналогам очевидно, что позволяет не выделять такие образы как новое явление. Новыми чудовищами становятся также и разумные машины («дикие грузовики», «самовыращивающиеся танки», «неприрученные линкоры»). Они являются придатками Виртуальной Реальности, ее рецепторами, слугами.

Герои-люди.

1. Отметим в «классическом» фэнтэзи разработанную систему челове-

ских образов, так или иначе связанных с колдовством. Представителем светлых или неоднозначных сил является волшебник. Темным оттенком окрашены названия «колдун», «чернокнижник», а «варлок» является исчадием ада. В целом, это могут быть а) представители Сил; б) помощники-друзья; в) враги.

2. В КФ нет второстепенных персонажей, как у ТФ. Каждый из героев – точка на линии судьбы мира. Эпичность достигается не ограничением важности того или иного персонажа, а обстановкой, мифологическим подтекстом. Встреченный торговец на улице может оказаться тем, кто через 20 лет спасет жизнь главному герою.

В. Вотрин в «Человеке бредущем» делает Каскета, обычного вора, вершителем судьбы всего мира. Когда Локи, бог из скандинавской мифологии, доберется до священной рощи, погибнут последние защитники мира перед лицом Хаоса. Боги сделали все, чтобы это не произошло, но не учли маленькой детали. Каскет в своем странствии увидел пустоту мира, шаблонность и ограниченность людей, магов и богов и подсказал дорогу Локи к священной роще.

3. «Технопанк» (так же, как и «киберпанк») «солидарен» в свете вышесказанного с ТФ, так как одним из характерных признаков направления является «избранность» персонажа благодаря его врожденным способностям. В мирах О. Авраменко Властелины рождаются в прогрессии 1/1000 обычных людей. В. Васильев наделил «техников» долголетием, передающимся генетически, и даже вывел новую расу будущих богов – «лонгеры» (долгоживущие смертные). Путешествующие в мире Сети без обязательных для всего человечества приспособлений не нуждаются в них благодаря редкому сочетанию генов.

Характерно видоизменение некоторых типажей волшебников в «технопанке». Небезызвестные вампиры, появившиеся еще в готических романах, становятся энергетическими. Таким образом, вред наносится уже не физическому телу, а астральному. Само театральное действие запугивания и укуса сохраняется, но даже процесс борьбы с вампирами становится метафизическим. Охотник более не полагается на чеснок или крест, а сам переходит в астральное тело и, по сути, производит те же действия – выпивает душу. Палач поэтому сам становится похожим на свои жертвы («Огонь повсюду» А. Белаша, «Астрал» Р. Афанасьева).

Позаимствованные «технопанком» образы из реалий XX века благодаря ассоциативным связям дублируют оригинал, не создавая, в принципе, нового. Известный конфликт гвардейцев кардинала и мушкетеров короля (А. Дюма) сохраняется в повести А. Бушкова «Анастасия». Только теперь гвардейцы называются Красными Дьяволятами, носят нашивки Советской Армии и распевают песню пионеров «Взвейтесь кострами...». Диссиденты у Бушкова также являются изгоями, так как «кушают из духа противоречия неприличную пищу» – кукурузу. Необычность сочетаний создает эффект, но не Волшебную Страну. Именно поэтому «технопанк» остался лишь бурным всплеском в фэнтези, попыткой гротескного отображения современности.

Рассмотрим пространственно-временные черты произведений русского фэнтези.

1. *Магический арсенал.* Магия (в узком смысле) представляет собой действия волшебника, которые меняют мир с целью захвата или удержания власти. Чары же – действия волшебного существа. Они отличаются от магии, так как создают вторичный мир в Волшебной стране на определенное время. Практически, это аналог искусства

И магия, и чары объединяются общим понятием «заклинания». В ТФ заклинания основаны на использовании определенной стихии, часто «благоклонной» для определенного народа. Слова священны, передаются в неприкосновенности как святыня. В КФ волшба абстрактна, черпает энергию из

«воздуха». Ее слова можно творить, переписывать. Иначе какой стихии «предписать» заклятье «лояльности», накладываемое на раба его господином?

Заклинания подразделяются на заклятья, боевую и защитную магию, эльфийскую магию, магию работ (кузнеческую, строительную и т.д.), школы стихий, древнюю магию. Отличия есть и по технике колдовства: мастера иллюзий, некроманты, призыватели духов, друиды, целители... Как видим, разграничение заклинаний будет надуманным из-за неоднородности материала. Ограничимся поэтому лишь упоминанием характерных особенностей заклинательного процесса для каждого из направлений фэнтези.

ТФ обязательно требовало каких-либо пасов руками или других действий, что находится в русле фольклорной традиции, когда ведьмы собирают корешки и травы. Как правило, движения лишь дополняют магические действия артефакта (посоха, меча) и отдельно такого же эффекта не вызывают (вечная боязнь волшебников потерять какую-нибудь могущественную вещь). КФ абстрагировало этот процесс, и большинство действий производится «в уме». О трудности колдовства читателю скупо сообщает лишь бледность, испарина, остекленевший взгляд. Труд мага стал интеллектуальным, теперь для него необходимо понимание сути строения мира, и простое владение артефактом не дает гарантии успеха. Наоборот, в неумелых руках такой предмет может стать разрушителем мира. Неизбежное углубление в процесс колдовства создает причудливые формы «дородовой магии», с помощью которой заклинание воздействует на плод. В результате получаются «особи» с заданными свойствами (непостижимо быстрые воины клана Ястребов у А. Дашкова в «Звезде Ада»).

В «киберпанке» чудесными являются действия людей, работающих в Сети. Для обычного человека необходимы различные приспособления, обеспечивающие контакт с ней. «Кудесники» связываются с Сетью ментально посредством словесных формул, приравниваемых к заклинаниям КФ.

2. Артефакты – это всегда единичные предметы. В ТФ важны отрицательные артефакты, так как положительные служат средством их уничтожения. В КФ положительным артефактам уделено больше внимания, так как неправильное их использование может означать конец мира. Часто поиск вещи становится целью всей жизни положительного (или около) героя (традиция М. Муркока). В ТФ встречаются факты сотворения артефактов. Для людей это недоступно, и сделать волшебный меч, кольцо Силы могут народы, сами являющиеся волшебными. КФ артефактам большого значения не придает, так как предпочитает пользоваться заклинаниями.

Артефактами могут быть предметы быта: кубок-зеркало у Е. Венгеровой, выполняющий старые функции сказочного «свет-зеркальца»; кристаллы того же назначения («Рон»). Функции артефакта могут выполнять самоцветы, камни, вобравшие за века существования колдовскую силу. «Звезда Ада» А. Дашкова – рубиновый самоцвет в форме капли. При соединении его с загадочным «небесным драконом» мир возвратится в Хаос.

Общей тенденцией «технопанка» является стандартизация и регламентация магии, сведение ее к роду профессии. Влияние единообразия бетонных коробок XX века отразилось во всякого рода запретах: «использование магических приемов без лицензии запрещено» («Техник Большого Киева» В. Васильева); «практическое колдовство без патента и надзора властей было запрещено»; маги работали в «региональном институте паранормальных исследований» («Огонь повсюду» А. Белаша). В последнем случае даже президент страны – колдун средней руки.

Этот аналитический обзор жанра фэнтези, разумеется, выборочен и дает представление лишь об основных тенденциях в его развитии и современном

состоянии. Но, учитывая не разработанность к настоящему времени общей концепции данной литературоведческой (точнее: литературно-критической) проблемы, мы позволяем себе надеяться на определенный интерес, который статья может вызвать у читателей, несмотря на глубоко личный взгляд на некоторые черты пока еще молодого, но перспективного жанра фантастической литературы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Харитонов Е.В. Фантастика на страницах периодики: (Опыт библиографии). Вып. 1: 1990–1991. М., 1992. – 82 с.
2. Соболев С. О фэнтези // Двести, 1995, № 6. С. 51.
3. Мороз О. Споры, размышления // Танелорн, 1995, №2. С.31.
4. Толкиен Дж.Р.Р. Сильмарион. Статьи и письма. М., 2000. – 428 с.

SUMMARY

The article deals with the questions of how fantasy genre exists in modern literature. Such brunches of the genre as «classical fantasy», «folkfantasy», «technopank», «kiberpank» are analyzed.

Поступила в редакцию 5.01.2002

УДК 882 (091)

А.В. Карпенко

Эволюция строфических форм поэзии О.Э. Мандельштама

Естественной единицей стихотворной речи является стих; стихи группируются в сложные единства – строфы. «Строфа, – по мнению Б. Томашевского, – есть высшее стиховое единство, осуществляемое средствами организации в ритмические группы звучащего (ритмико-интонационного) материала речи» [1]. С точки зрения М. Гаспарова, «строфа – группа стихов, объединенных каким-либо формальным признаком, периодически повторяющимся из строфы в строфу» [2]. К. Вишневский считает, что «одним из признаков строфического стиха является его цикличность», при которой легко выделяются фрагменты, «которые при наложении друг на друга совпадают» [3]. Таким образом, строфа – это сочетание строк по определенной рифменной формуле, чаще всего повторяющееся в стихотворении. Наряду с понятием «строфа» М. Гаспаров предлагает термин «строфоид», то есть «строфа непостоянной длины» [2, с. 425]; стихотворения, состоящие из строфоидов, представляют собой промежуточные формы между строфическими и астрофическими стихами.

Строфика – наиболее автоматизированный отдел поэтики; процессы изменения в области строфики идут очень медленно, и появление новых строф всегда обращает на себя внимание. Но новые строфические формы, как правило, остаются строфами единичного употребления и редко используются другими поэтами, если они не закреплены поэтической традицией. Тем не менее, строфический репертуар намного разнообразнее, чем метрический, «в отличие от более или менее стабильной метрики, строфика постоянно находится в движении» [3, с. 140]. Наряду с самыми распространенными видами