

УДК 811.161.1+УДК 811.162.3

## СОВРЕМЕННОЕ ФЭНТЕЗИ КАК МУЛЬТИЖАНРОВОЕ КУЛЬТУРНОЕ ЯВЛЕНИЕ

© 2011 г.

*И.Д. Винтерле*

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

vinterle\_irina@mail.ru

*Поступила в редакцию 24.02.2011*

Ставится проблема взаимодействия современной литературы фэнтези с другими видами искусства и современными технологиями. Дается анализ феномена мультимедийного явления на основе фэнтезийной литературы.

*Ключевые слова:* фэнтези, экранизация, комикс, фанфикшн, мультижанровое явление.

Сформировавшийся в XX веке жанр фэнтези сегодня активно развивается, взаимодействуя с другими видами искусства. На основе фэнтезийной литературы появляются совершенно новые мультижанровые культурные явления, включающие в себя не только текстовое произведение, но и киновоплощение, иллюстрации, виртуальный мир компьютерных игр и т.д. Вокруг наиболее заметных и интересных книг, написанных в жанре фэнтези, развивается коммерческая индустрия.

Прежде всего, литературный оригинал получает экранное воплощение. Именно экранизация позволяет создать по-настоящему полномасштабную индустрию вокруг фэнтезийного произведения. Книгу каждый читатель может воспринимать по-своему, выстраивая свою образную систему, своё представление авторского мира; фильм предлагает единый для всех визуальный ряд. С одной стороны, это ограничивает возможности восприятия произведения в целом: поскольку интервал между публикацией книги и выходом фильма очень мал, а реклама крайне навязчива, читатель почти не имеет шанса построить свой собственный образный ряд, ему приходится воспринимать исключительно тот, что предлагается на экране. Навязчивые кинообразы ограничивают работу воображения, и ценность книги как самостоятельного произведения существенно уменьшается. С другой стороны, экранизация книги способствует возрастанию интереса к литературе, а превращение фэнтези в новое мультижанровое явление демонстрирует огромные возможности этого жанра.

Причин, по которым именно фэнтезийные произведения становятся основой для появления сложных комплексов с большим количе-

ством разнородных составляющих, несколько. Во-первых, современное фэнтези почти всегда предполагает острый сюжет, приключения, необычные фантастические миры и необычных персонажей, что, безусловно, делает фэнтези как жанр привлекательным для кинематографа и разработчиков компьютерных игр. Во-вторых, вся фэнтезийная литература в определённой степени основана на игре с действительностью, бегстве в иллюзорный выдуманный мир. Фэнтези почти всегда предлагает читателю волшебный мир, который интереснее реальности. Но современному читателю недостаточно бегства в фантастическую вселенную только лишь с помощью текста и собственного воображения; наоборот, происходит перенос придуманного, сказочного мира в привычную жизнь. Современные технические возможности – освоение виртуального пространства, 3D-технологии – позволяют всё большему количеству смелых фантазий стать ближе к реальности. Проблемы эскейпизма эти попытки создания «настоящей воображаемой вселенной» не снимают. Напротив, они только подчёркивают желание современного человека вернуться в мир игры, «мир детства, свободного от прагматизма обыденной жизни, где социальные права и обязанности не довлеют над человеком» [1, с. 343].

Комплекс, создаваемый на основе фэнтези-книг, может быть достаточно широким и разнообразным, в зависимости от того, что способен предоставить литературный оригинал. Помимо собственно текста, современное фэнтезийное произведение может включать в себя следующие составляющие:

1. *Экранизация.* Популярность фэнтези-фильмов, в том числе экранизаций, во многом обусловлена тем, что они осваивают наиболее

привлекательные для аудитории возможности современного кинематографа: компьютерные спецэффекты и 3D-формат.

2. *Комикс, графическая новелла на основе книги или её экранизации* – новое, но постепенно набирающее популярность явление. Понимание возможностей комикса как жанра в современной культуре существенно изменилось. Японская манга продемонстрировала, что комикс не ограничен рамками приключенческих историй о супергероях, в нём может присутствовать сложный сюжет и психологизм. Так, в 2010 году корейский художник Юнг Ким адаптировал к жанру графической новеллы роман Стефани Майер «Сумерки».

3. *Официальный саундтрек к фильму (Official soundtrack, OST)*. Зачастую саундтрек ассоциируется не только с фильмом, но и с произведением в целом, с представленным там вымышленным миром. Кроме того, в самом литературном оригинале могут быть ссылки на определённые музыкальные композиции. К примеру, автор «Сумеречной саги» С. Майер в послесловии к своим романам неоднократно упоминала британскую группу «Muse», а на официальном сайте опубликовала своеобразный «саундтрек к книге» – список композиций, которые она связывает со своим произведением. Таким образом, в сознании читателей и зрителей мир «Сумерек» ассоциируется с конкретными песнями и музыкальными композициями.

4. *Компьютерные игры* стали сегодня почти обязательным составляющим элементом любого фэнтезийного мира. Виртуальная реальность предоставляет возможность не только увидеть вымышленный мир, но и стать участником происходящих там событий. В зависимости от художественных особенностей литературного оригинала, игры могут быть различных типов. Вселенная «Властелина Колец» позволила создать несколько разных по жанру игр. К примеру, «Властелин Колец: Возвращение Короля» (RPG/приключения) предлагает игроку выбрать одного из восьми персонажей романа и участвовать в событиях последней части трилогии. При этом каждый герой обладает своими индивидуальными характеристиками, своими преимуществами и недостатками. Другой пример успешной игры, основанной на вселенной произведений Толкина, – игра в жанре стратегии «Властелин Колец: Война Кольца». Здесь игрок получает возможность управлять не одним героем, а целыми отрядами и армиями, разворачивать военные кампании. Взгляд на Средиземье уже не индивидуальный, как бы «изнутри» происходящих событий, а отстранённый, изда-

лека, игрок сам моделирует обстоятельства. Благодаря такому подходу, авторы игры смогли добавить новые детали (все девять всадников-кольценосцев получили имена), предоставить игроку возможность альтернативных вариантов развития событий (игрок может проводить кампании как за Братство Кольца, так и за Саурона). Другая особенность этой игры заключается в том, что она, используя визуальный ряд фильма Питера Джексона, основана в гораздо большей степени на книге, чем на экранизации. Некоторые миссии, касающиеся Минас Итиля и Дол Гулдура, основаны прежде всего на событиях, описанных в литературном оригинале.

Разные подходы к игре на основе книг Толкина стали возможными, прежде всего, в силу своеобразия литературного оригинала. С одной стороны, тщательно проработанные индивидуальные характеры, последовательные описания приключений разных отрядов героев сделали возможным использование жанра ролевой игры. С другой стороны, элементы героического эпоса в литературном оригинале позволили создать игру в жанре стратегии, которому присуща масштабность.

Фэнтезийные компьютерные игры всегда осваивают самые новые технологии. Так, игра по мотивам книги Дж. Роулинг «Гарри Поттер и Дары Смерти» и её экранизации предполагает использование специального джойстика, особого дистанционного способа управления. Благодаря ему персонаж на экране может повторять часть движений за игроком. «Гарри Поттер и Дары Смерти» стала одной из первых игр, где была применена данная технология. К этому располагал сам сюжет оригинала: игрок получил возможность в буквальном смысле «управлять» волшебной палочкой, а сближение фантастического, вымышленного мира с реальностью стало ещё теснее.

5. *Артефакты вымышленного мира*. Фантастические миры зачастую становятся настолько интересными и привлекательными для читателей и зрителей, что предпринимаются попытки перенесения хотя бы части воображаемого мира в реальность. Первым опытом такого воссоздания фантастической реальности стали ролевые игры на основе мифологии Толкина. Сегодня традиция ролевых игр не утрачена, а спектр произведений, по которым проходят эти игры, стал гораздо шире. Но к этому любительскому способу переноса волшебного мира в реальность прибавилась профессиональная, коммерческая практика. Она основана на существовании узнаваемого образного ряда экранизации, и может включать в себя выпуск сувенирной про-

дукции, коллекционных фигурок, любых артефактов того или иного фэнтезийного мира. Наиболее широко в этом направлении представлен мир Гарри Поттера, что связано, прежде всего, с художественными особенностями романов Роулинг. Во-первых, магический мир в историях о «Гарри Поттере» неразрывно связан с миром привычным, обыденным, у них множество точек соприкосновения, благодаря чему многие предметы и даже географические объекты имеют двойственное значение: одно – в реальном мире, другое – в волшебном (переулок в Лондоне, платформы 9 и 10 на вокзале Кингс-Кросс, телефонная будка как вход в Министерство Магии). Во-вторых, автор уделяет огромное внимание деталям, мелочам, быту магического мира. Подробно описана еда (особенно – сладости), одежда, особенности книг, волшебных палочек и т.д. Предметный мир Гарри Поттера оказался одним из самых удобных и интересных для частичного воплощения в реальности. Так, существует особая торговая марка «Harry Potter TM», и среди продуктов, выпускаемых под этим знаком, поклонники могут найти практически всё, о чём читали в книгах, – от драже «Берти Ботс» до метлы или мантии.

6. *Туризм* сегодня тоже является частью индустрии вокруг фэнтезийного мира. Иногда декорации не разбирают по завершении съемочного процесса, а оставляют как подлинную часть волшебного мира в реальности. Так, поклонники «Властелина Колец» могут обнаружить в Новой Зеландии Средиземье, созданное там режиссёром Питером Джексоном. В тех случаях, когда речь в произведении идёт о действительно существующих географических объектах, дополнительно создавать ничего не нужно – достаточно лишь поддерживать интерес поклонников. Так, сегодня существуют Лондон Гарри Поттера, Форкс как город Беллы Свон и Эдварда Каллена, героев «Сумеречной Саги», множество маленьких городов штата Мэн как часть миров Стивена Кинга. Поддержание литературного и экранного мифа даёт возможность всем желающим побывать там, где жили герои их любимых произведений.

7. *Литературные дополнения.* В тот момент, когда автор объявляет о завершении работы над определённой книгой и официально объявляет о финале произведения, в читательской среде непременно возникает вопрос: а возможно ли продолжение? В самом жанре фэнтези изначально заложена своеобразная «сериальность», обусловленная тем, что фэнтезийный мир можно расширять и дополнять практически до бесконечности. Это – одна из причин, по которой

различные продолжения, «сиквелы» в данном жанре – распространённое явление. Многие авторы, не предлагая сюжетно прямых продолжений, углубляют и развивают те или иные фэнтезийные миры за счёт развития побочных линий сюжета или выведения на первый план второстепенных персонажей основного текста. Так, в 2010 году Стефани Майер выпустила роман «До рассвета. Короткая вторая жизнь Бри Таннер». Главной героиней этого произведения стала Бри, персонаж, появившийся лишь в нескольких главах основных романов «Сумеречной саги». Майер же использовала ещё один приём, дополняя выдуманный мир своих произведений. Пятой книгой саги принято считать роман «Солнце полуночи», в котором все события первой книги, «Сумерки», изложены от лица Эдварда Каллена. Роман не был окончен, так как часть рукописи попала в сеть Интернет, и автор объявила, что приостанавливает работу над книгой на неопределённый срок. Тем не менее «Солнце полуночи» – официальная часть «Сумеречной саги», сюжетно не прибавляющая практически ничего нового, однако существенно расширяющая представления читателей о фантастическом мире «Сумерек».

Герои Джоан Роулинг в романах о Гарри Поттере неоднократно упоминают книги, распространённые в магическом мире. Ссылки на несуществующие книги – не редкое явление в литературе (примером может быть «Некрономикон» Говарда Лавкрафта), но не часто авторы полностью пишут и издают такие книги. Серию романов о «Гарри Поттере» дополняют три книги, как бы взятые из самого мира Гарри Поттера: «Квиддич сквозь века» – об истории самого популярного магического спорта, «Фантастические животные и где их искать» – учебник от имени магозоолога Ньюта Скамандера и «Сказки барда Бидля» – сборник сказок, играющий одну из ключевых ролей в последней книге серии «Гарри Поттер и Дары Смерти». В данном случае книги – не только произведения литературы, но и артефакты из мира Гарри Поттера. Так, учебник ««Фантастические животные и где их искать», по замыслу Джоан Роулинг, обладает следующей историей: книга была заказана автору в 1918 году, в 1927 была напечатана; её автор, Ньюта Скамандер, утверждает, что лично собирал информацию для неё на всех пяти континентах. На сегодняшний день учебник выдержал уже пятьдесят второе переиздание. Данная версия книги, предназначенная для продажи в мире магглов, была перепечатана с личного учебника Гарри Поттера, и, помимо основного текста, в книге можно найти множество ком-

ментариев, сделанных самим Гарри, Роном и Гермионой.

«Книга принадлежит Гарри Поттеру.

1. Совместно с Роном Уизли, потому что его собственная развалилась.

2. Почему бы тебе не купить новую?

3. Пиши в своей книге, Гермиона» [2, с. 2].

8. *Фанфикшн (fan fiction)*. Фанфикшн – разновидность творчества поклонников популярных произведений искусства; произведения в рамках данного направления принято называть фанфиками. Таким образом, фанфик – это производное литературное произведение, основанное на каком-либо оригинальном произведении (как правило, литературном или кинематографическом), использующее идеи его сюжета и (или) персонажей. К фанфикшну можно отнести и фан-арт – рисование изображений по мотивам популярной произведений, создание новых образов в рамках той или иной выдуманной вселенной. В отличие от предыдущих составляющих фэнтезийной индустрии, творчество поклонников не является коммерческим, оно распространяется и популяризируется, как правило, в рамках фанатских сообществ. В отличие от официальных литературных дополнений, которые обычно не продолжают основной сюжет произведения, фанфик может представлять собой продолжение, развивать побочные сюжетные линии, пародировать оригинал, строиться вокруг второстепенных персонажей, предлагать «альтернативное развитие событий». Появление большого числа фанфиков сегодня объясняется, прежде всего распространением интернета и развитием социальных сетей. Поклонники той или иной фэнтезийной вселенной могут общаться практически без помех, объединяться в сообщества, размещать в интернете своё творчество, обсуждать его друг с другом в режиме реального времени. Таким образом, внутри различных сообществ происходит постоянное развитие, дальнейшее достраивание фэнтезийных миров; фактически каждый поклонник из предлагаемого набора продолжений, дополнений и иллюстраций может выбрать что-то для себя и

дополнить основной, «канонический» текст. Кроме того, у всех фанатов появилась возможность самим добавить что-то к произведению и стать в определённой степени «соавторами» какой-нибудь фантастической вселенной.

Переход литературного текста в мультижанровое явление современной культуры — неоднозначное явление, поскольку появление коммерческой индустрии на основе произведения искусства непременно упрощает его, в большей или меньшей степени подстраивает под «среднего потребителя». Но при этом у текстов, попавших в фэнтези-индустрию, появляется шанс на дальнейшее, совершенно новое развитие, в том числе и в других видах искусства. Таким образом, можно говорить о том, что читатель, обращаясь к современному фэнтези, имеет дело не столько с литературой, сколько с некими мультимедийными произведениями, где неразделимы текст, видеоряд, компьютерные игры, музыкальное сопровождение и т.д.

#### Список литературы

1. Мончаковская О. Феномен фэнтези и критерии оценки жанра в эпоху постмодерна. // Проблемы истории, филологии, культуры. 2008. № 19. С. 324–349.
2. Роулинг Дж. Фантастические животные и где их искать. М.: РОСМЭН, 2010. 210 с.
3. Арутюнян С. М. Экранизация литературных произведений как специфический тип взаимодействия искусств: Дис. ... канд. филос. наук. М., 2003.
4. Вяткин А. История фэнтези в кино // Мир фантастики (электронная версия журнала). 2003. № 1. <http://www.mirf.ru/Articles/art315.htm> (дата обращения – 19.04.2011).
5. Карелин А. История кино. Проблема экранизации // Мир фантастики (электронная версия журнала). 2004. № 15. <http://www.mirf.ru/Articles/art506.htm> (дата обращения – 19.04.2011).
6. Невский Б. История кино. Экранизации фэнтези-литературы // Мир фантастики (электронная версия журнала). 2004. № 9. <http://www.mirf.ru/Articles/art107.htm> (дата обращения 19.04.2011)
7. Сапковский А. Вареник, или Нет золота в Серах Горы // Дорога без возврата: повести, рассказы, эссе. М., 1999. С. 419–420.

## MODERN FANTASY AS A MULTIMEDIA CULTURAL PHENOMENON

I.D. Vinterle

This author discusses the problems of modern fantasy literature and its interaction with other arts and modern technologies, and gives an analysis of multimedia cultural phenomenon based on fantasy literature.

*Keywords:* fantasy, screen version, comic book, fan fiction, multimedia cultural phenomenon.