

Публикации аспирантов

УДК - 82.09

Артамонова К. Г.

Литературный институт им. А.М. Горького (г. Москва)

ПАРОДИЯ НА СТЕРЕОТИПНОЕ ФЭНТЕЗИ: КОНЦЕПЦИЯ «ТУРИСТИЧЕСКОГО ВИЗИТА В СКАЗОЧНУЮ СТРАНУ» В ТВОРЧЕСТВЕ ДИАНЫ УИНН ДЖОНС

K. Artamonova

Maxim Gorky Literature Institute (Moscow)

PARODY OF FANTASY CLICHÉS: THE CONCEPT OF “ADVENTURE TRIPS TO FANTASYLAND” IN DIANA WYNNE JONES’S WRITING

Аннотация. В конце XX в. книги в жанре фэнтези стали пользоваться повышенным читательским спросом, вследствие чего появилось большое число эпигонских произведений, созданных на основе нескольких образцовых романов. Отклик на этот процесс можно найти в творчестве английской писательницы Дианы Уинн Джонс, спародировавшей в некоторых своих произведениях клише жанра фэнтези. Так, по-своему интерпретируя образы и мотивы популярных поджанров фэнтези, Джонс создала ироничный роман «Темный властелин Деркхольма».

Ключевые слова: эпическое фэнтези, героическое фэнтези, клише, общие места, эпигоны, пародия, ирония

Фэнтези как жанр возник недавно, в прошлом столетии. По определению В.Л. Гопмана, фэнтези – «вид фантастической литературы (или литературы о необычайном), основанной на сюжетном допущении иррационального характера. Это допущение не имеет «логической» мотивации в тексте, предполагая существование фактов и явлений, не поддающихся, в отличие от научной фантастики, рациональному объяснению» [3]. Таким образом, фэнтези фактически приравнивается к литературной сказке, от которой данный жанр до сих пор недостаточно четко отграничен. Так, некоторые отечественные исследователи игнорируют термин «фэнтези» и относят классику этого жанра к литературной сказке (Н.Н. Мамаева

Abstract. At the end of the 20th century, there was a keen demand for fantasy fiction which led to many epigones deriving their writing from several classic fantasy novels. Some of the works by a British author Diana Wynne Jones can be regarded as a response to this process, while in her writing she caricatured many fantasy clichés. Thus, in her ironic novel Dark Lord of Derkholm she gave a brand new interpretation of the common tropes of popular fantasy subgenres.

Keywords: high fantasy, sword and sorcery, cliché, common tropes, epigones, parody, irony.

в статье «Светлее алмазов горят в небе звёзды» называет литературными сказками произведения родоначальников фэнтези Дж. Р. Р. Толкина и К.С. Льюиса [4]). Зарубежные литературоведы признают, что «жанр фэнтези – это необычайно сложный для определения термин» (перевод наш. – К. А.) и предлагают отличать его по единственному характерному признаку: действие фэнтези происходит во *вторичном*, вымышленном автором *мире*, отличным от нашей реальности [6, с. 396]. Тем не менее, большинство писателей и критиков [М. Муркок, У. Ле Гуин, Л.С. де Камп, Р. Желязны и др.] сходятся во мнении, что жанр фэнтези существует, и относят момент его зарождения к 20-30-м гг. XX в.

К 60-м гг. XX в. в жанре фэнтези выделились два первых *поджанра*, завоевавших наибольшую популярность у читателей и ставших доминантными направлениями жанра: *эпическая* и *героическая фэнтези* [М. Муркок, Ф. Лейбер, Л.С. де Камп, Дж. Клют, Дж. Грант и др.]. Эти поджанры, с которыми у широкого круга читателей по сей день ассоциируется термин «фэнтези» (несмотря на то многообразие направлений, которое теперь представлено в этом жанре¹), имеют между собой много общего. В первую очередь, их отличает специфический хронотоп: действие происходит в вымышленном мире, напоминающем своими бытовыми реалиями отдалённую эпоху в истории человечества. В силу того что эпическая и героическая фэнтези почерпнули свои образы и сюжетные ходы из произведений средневековой литературы: рыцарского романа, баллады, героического эпоса, – основным хронотопом для них стало европейское средневековье². Также необходимыми элементами как эпической, так и героической фэнтези являются магия и сражения. Героическая фэнтези имеет второе название, которое отражает значимость этих

двух признаков, – фэнтези «*мечи и магии*». Её отличает авантюрный сюжет с множеством перипетий и коллизий. Главные герои этого поджанра – отважные воины, за приключениями которых в мире, полном волшебства, читатель может следить на протяжении целой серии разрозненных рассказов и новелл. Фэнтези «*мечи и магии*» близка к рыцарскому роману и допускает выстраивание слабо связанных друг с другом фабул вокруг одних и тех же персонажей. Классический пример фэнтези такого типа – произведения Р.И. Говарда о воителе Конане из Кимерии³, которые породили множество продолжений и подражаний, созданных другими авторами⁴.

Эпическую фэнтези отличает мотив, объединяющий все произведения этого поджанра: мотив угрозы существованию вторичного мира со стороны сил зла. Сюжет эпической фэнтези выстраивается вокруг основной миссии его героев: найти способ уничтожить врага, наделённого сверхъестественными силами, и избавить свой мир от его власти. Зарубежная литературная критика предлагает обозначать такого рода миссию термином “quest” [6] («квест»), который в последние годы используется и в русском языке, особенно среди поклонников компьютерных игр. “Quest” можно перевести как «поиски приключений», а также как «иска-
ние» или «дознание»: как правило, для того, чтобы одолеть антагониста, героям нужно выведать, в чём заключается его сила. На пути к своей цели они так же, как герои фэнтези «*мечи и магии*», переживают опасные приключения, но кульминация и развязка произведений этого поджанра характеризуются гораздо более сильным героическим пафосом, и в происходящие события оказывается вовлеченым весь волшебный мир, а не только отдельная его часть (в отличие от

3 См. рассказы и повести из цикла о Хайборийской Эре, например: «Алая Цитадель», «Башня Слона», «Королева чёрного побережья» и др.

4 Произведения о Конане в разное время создавали Лайон Спрэг де Камп, Лин Картер, Эндрю Оффут, Карл Эдвард Вагнер, Роберт Джордан, Пол Андерсон, Стив Перри и др.

1 Например, «научная фэнтези» (“science fantasy”), «тёмная фэнтези» (“dark fantasy”), «технофэнтези» (“technofantasy”) и др. [6]

2 См., например: «Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкина, «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса, романы и повести У. Ле Гуин.

фэнтези «мечи и магии», герои которой разрешают лишь локальные конфликты). Самым известным и, по мнению многих критиков, образцовым произведением в поджанре эпической фэнтези является трилогия Джона Рональда Руэла Толкина «Властелин колец».

Успех пионеров эпической и героической фэнтези породил плеяду как довольно интересных и самобытных подражателей¹, так и эпигонов. Во второй половине XX в. на основе разработанных в первых фэнтези мотивов и образов были созданы не только бессчётные романы, повести и рассказы², но и кино-, теле- и мультфильмы, ролевые и компьютерные игры³, а также произведения изобразительного искусства и даже тексты песен целого ряда рок- и металл-групп⁴. Популяризация этих поджанров привела к снижению качества создаваемых в них произведений. Образы и мотивы, кочующие из одного романа, фильма или телесериала в другой, полностью утратили свою оригинальность и превратились в клише, стереотипные сюжеты уже более не предполагали неожиданных поворотов и развязок, ходульные персонажи лишились живых психологических характеристик. По мнению авторов-составителей “The Encyclopedia of Fantasy”, многочисленные произведения в этих поджанрах превратились в «анти-фэнтези», потому как их стали создавать люди, лишённые фантазии или творческого воображения [6, с. 396].

Своеобразная реакция на этот процесс представлена в творчестве английской писательницы Дианы Уинн Джонс (1934-2011 гг.). В 1996 году она опубликовала книгу “The Tough Guide To Fantasyland”⁵. В названии

этого «путеводителя по Сказочной стране» содержится аллюзия на серию путеводителей по разным странам мира “Rough Guides”, выпускаемых британским издательством *Penguin Group*.

Книга представляет собой *развернутую метафору*: чтение как путешествие в «страну» авторского воображения. Джонс предлагает воспринимать это «путешествие» буквально – как туристическую поездку. Соответственно, читатели будут именоваться «туристами», а авторы – «менеджментом». “The Tough Guide To Fantasyland” построен по принципу словаря: в нём перечисляются все основные образы и мотивы поджанров эпического и героического фэнтези в алфавитном порядке. В начале книги Джонс приводит краткое руководство для туристов «Как пользоваться этой книгой» и даёт от лица «менеджмента» некоторые пояснения. Первым делом турист должен найти карту – она прилагается к любому «турпакету» – и изучить её. Кarta воображаемой страны давно стала общим местом для поджанра эпической фэнтези. В частности, карты литературной вселенной Толкина, Средиземья, приводились в прижизненных изданиях «Властелина колец». Появление карты в романе Толкина было оправдано авторским замыслом: в предисловии писатель утверждает, что создал «Властелина колец» на основе «Алой книги», летописи Средиземья, и приведённые им карты принадлежат Бильбо Бэггинсу, одному из героев романа [5]. Однако последователи Толкина скопировали эту находку писателя формально, и стилизованная под средневековую карта под обложкой эпической фэнтези стала одним из необходимых элементов этого поджанра⁶.

Ознакомившись с картой, «турист» Джонс должен прибыть в пункт, в котором начнётся его путешествие, встретиться с попутчика-

1 Л.С. де Камп, Л. Картер, К. Вагнер, Т. Уильямс, Р. Джордан, Дж. Р.Р. Мартин и др.

2 См., например: серия «Наследники Толкина» издательства «Азбука», Т. Брукс, К. Паолини, Н. Перумов, Н. Некрасова, Н. Васильева и др.

3 См., например: фильмы «Подземелье драконов», игры “Dungeons&Dragons”, “Forgotten Realms”, манга «Берсек» и др.

4 См., например: Led Zeppelin, Blind Guardian, Rhapsody, Camelot, Avantasia и др.

5 «Краткий путеводитель по Сказочной стране». На русский язык книга не переведена.

6 См., например: Сапковский А. Без карты ни шагу. Советы для авторов, пишущих фэнтези. [Электронный ресурс] // Электронная библиотека [www.modernlib.ru]. URL: http://www.modernlib.ru/books/sapkovskiy_andzhey/bez_karti_ni_shagu/read_1/ (дата обращения: 29.11.2011).

ми, закупить на местном рынке всё необходимое (неудобную «средневековую» одежду, меч, лошадь) и отправиться в тур под руководством «гига» (местного мага), в случае необходимости консультируясь с «путеводителем». В конце предисловия – стандартная для турагентства фраза: «Желаем приятного путешествия. Спасибо, что выбрали наш Менеджмент».

Далее следуют словарные статьи, каждый новый блок которых предваряется «гномическим изречением» («Gnomic Utterance»), начинающимся с соответствующей буквы. В словосочетании «гномические изречения» обыгрываются два варианта возможной этимологии слова «гномический» – от «гнома» или «гном» (гномы – одна из «рас» волшебных существ, которые неизменно фигурируют практически в любой эпической фэнтези). А сами «изречения» пародируют присущую авторам фэнтези манеру вводить в реплики своих героев пафосные (и зачастую бесмысленные) высказывания вымышленных «мудрецов» древности. Например, на букву G Джонс приводит такую «цитату»: «Грозят сады великими опасностями. Королю Дорасу II было видение в саду, и, узрев семерых будущих владык, он споткнулся о вазон» (перевод наш. – К. А.) [7, с. 31].

В словарных статьях Джонс в *сатирическом* ключе описывает все самые распространённые штампы эпической и героической фэнтези (эпической в большей мере). По мнению Джонс, авторы фэнтези слишком категорично разделяют своих персонажей на «добрьих» и «злыx»: «Добрые – все и вся, кто находится на вашей стороне... Большинство остальных существ ваши враги – а значит, они злы. Если вы сталкиваетесь с кем-то/чем-то, кто не является ни тем, ни другим – например, с лошадью или нейтральным богом, – можете смело его игнорировать» (перевод наш. – К. А.) [7, с. 34]. Перипетии сюжетов строятся по определённым канонам: если герои присоединяются во время пути к торговому каравану, на него обязательно нападут разбойники, если герой попадёт в раб-

ство, его с 50%-ной вероятностью заставят участвовать в гладиаторских боях и т. д. Различать «добрьих» и «злыx» персонажей можно не только по их функциям в повествовании, но и по «цветовой кодировке»: чёрный – признак злобности, рыжие волосы – признак магических способностей, карие глаза – признак храбрости и чувства юмора [7, с. 17]. Помимо этого Джонс обращает внимание и на присущие фэнтези языковые штампы, которые она обозначает ОМТ – “official management term” («официальный термин менеджмента»). По наблюдениям писательницы, одним из самых популярных ОМТ является выражение “reek of wrongness” – герои «чуяют опасность» каждый раз, когда им предстоит очередная перипетия. Джонс иронизирует, что, вероятно, в Сказочной стране у опасности действительно есть какой-то специфический запах [7, с. 64].

Высмеяв в “The Tough Guide To Fantasyland” клише эпической и героической фэнтези, Джонс чуть позднее продолжила тему «туризма в Сказочной стране» в своём собственном фэнтези-романе «Тёмный властелин Деркхольма» («The Dark Lord of Derkholm», 1998 г.). Название романа вызывает у читателя, знакомого с эпической фэнтези, ассоциации с целым рядом произведений, написанных в этом жанре. Но уже на первых страницах книги Джонс обманывает ожидания читателя, настроенного на привычную организацию сюжета. В её Сказочной стране нет Тёмного властелина, кровожадных чудищ и злых колдунов – напротив, разные народы у неё живут в мире, добрые волшебники занимаются животноводством и сельским хозяйством, а в деревни проведено электричество. Но всем дружелюбным существам, населяющим Сказочную страну, приходится каждый год принимать у себя туристов, которых посыпает через магический портал предприниматель мистер Чесни, и разыгрывать для гостей традиционный сюжет эпической фэнтези. Волшебникам приходится по очереди исполнять роль Тёмного властелина: превращать свой дом в мрачную Цитадель и

театрально «погибать», когда очередная партия туристов доберётся до его «логова». Часть волшебников берёт на себя функции «гидов» (мистер Чесни требует, чтобы у них непременно были длинные бороды и магические посохи), колдуны предстают перед «туристами» в образах чародеек-снобазнительниц, драконы прячут заранее распределённые со-кровища... Пережив вместе с гидами тщательно спланированные «приключения», туристы так же через портал отправляются домой. Таким образом, развернутая метафора из *“The Tough Guide To Fantasyland”* превращается в «Тёмном властелине Деркхольма» в метафору *реализованную*.

В своём романе Джонс сохраняет ядро сюжета эпической фэнтези: её герои стремятся спасти свой мир, но не от стереотипного Тёмного властелина, а от мистера Чесни. Каждый год мистер Чесни (в его образе можно усмотреть сатиру на эпигона, пишущего фэнтези) составляет новый план туроров, по которому жителям Сказочной страны приходится то снести целую деревню, то вытоптать плодородную долину, то вывести на поле боя и позволить убить ни в чём не повинных людей. Его туры разрушительны, и обитатели Сказочной страны пытаются придумать способ от него избавиться. В конце романа им удаётся это сделать – то есть Джонс по традиции завершает своё произведение победой добра над злом. Но сам роман имеет мало общего с шаблонной эпической фэнтези.

Джонс использует те же «готовые формы», к которым прибегали многочисленные авторы фэнтези, но значительно их преобразует, что позволяет сделать вывод о присутствии в её произведении элемента *пародии*. Главным её приёмом становится *ирония*, позволяющая осуществить намеренное *снижение пафоса*, присущего эпической фэнтези. Она вводит в канву фэнтезийного повествования аллюзии на злободневные современные темы социального характера. Так, жители сказочной страны не поднимаются на мистера Чесни с оружием в руках, а устраивают митинги и забастовки под лозунгом «Туры долой!». Вол-

шебницы, которых заставляют наряжаться соблазнительницами, жалуются на «дискриминацию по половому признаку», а маги-гиды сетуют на «хроническое переутомление в результате сверхурочных работ». Роль Тёмного властелина исполняют незадачливый волшебник Дерк и его находчивые дети, которые вместо «кожистых летунов», запланированных мистером Чесни, насылают на лагерь туристов агрессивных гусей. Среди главных действующих лиц оказываются летающие свинки, ворчливый старый дракон и юные грифоны, не лишённые подростковых комплексов.

Объектом пародирования становятся и *стилистические особенности* жанра фэнтези. Одним из общих мест эпической фэнтези стало наделение авторами своих героев своеобразной речевой характеристикой: в их речь вводятся архаизмы, устаревшие обороты и выражения со стилистически возвышенной окраской. Причём зачастую, по замечанию писательницы У. Ле Гуин, использование подобных слов и фраз неуместно и создаёт комический эффект [8]. Джонс намеренно добивается этого эффекта. Все ее персонажи говорят на современном разговорном языке, но в определённые моменты им приходится пользоваться пафосными формулами: «Мы знаем твоё слабое место! – неуверенно проблеял Странник. – Твоё время истекло, Тёмный Властелин!» [2, с. 415], – что лишь подчёркивает нелепость обстоятельств, в которые они поставлены.

Джонс не допускает того однозначного разделения героев на «злых» и «добрых», которое предполагает стереотипная фэнтези. Писательница наделяет своих персонажей реалистичными психологическими характеристиками и правдоподобно мотивирует их поступки, а также намеренно обманывает читательские ожидания относительно своих героев. Демон, которого по ошибке вызывает Дерк, жесток и коварен, но для его озлобленности есть объективная причина: мистер Чесни захватил его супругу, и демон не знает, как её спасти. По всем внешним признакам

«добрый» волшебник оказывается алкоголиком и главным приспешником бизнесмена. А несимпатичные герои из числа туристов, в том числе родственники мистера Чесни, в конце романа помогают наказать злодеев.

В произведении присутствуют все основные признаки эпической фэнтези. Действие романа происходит во вторичном мире, у героев есть миссия по его спасению, и они могут победить антагониста, лишь узнав секрет его силы (мистер Чесни управляет сказочной страной при помощи демона). Основным действующим лицам приходится пройти через перипетии героической фэнтези: пленение, гладиаторские бои, спасение девушки, попавшей в руки к разбойникам. Среди персонажей романа встречаются представители вымышленных народов и сказочные существа, которые неизменно фигурируют в большинстве произведений эпической и героической фэнтези: эльфы, гномы, драконы, грифоны. Однако писательница по-новому обыгрывает знакомые читателю сюжетные ходы, даёт своим типичным для фэнтези персонажам неожиданные характеристики и преподносит клише жанра в ироническом ключе.

Таким образом, по-своему интерпретируя канон эпической и героической фэнтези, Джонс создаёт остроумную *пародию* на эпи-

гонские творения, написанные в этих поджанрах, и вместе с тем предлагает читателю оригинальный роман с неожиданными поворотами сюжета, яркими образами и обаятельным юмором.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Алексеев С.Т., Володихин Д.М. Фэнтези [Электронный ресурс] // Энциклопедия Кругосвет [www.krugosvet.ru]. URL: www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/literatura/FENTEZI.html (дата обращения: 28.11.2011).
2. Джонс Д.В. Темный властелин Деркхольма. – М., СПб., 2005. – 640 с.
3. Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А.Н. Николюкина. – М., 2001. – С. 1161-1164.
4. Мамаева Н.Н. Светлее алмазов горят в небе звёзды (Английская литературная сказка как явление) // Известия Уральского государственного университета. – 2000. – № 15. – С. 96-106.
5. Толкин Дж. Р.Р. Властелин колец. Трилогия. Кн. 1. Хранители кольца. – М., 2002. – С. 5-6.
6. Clute J., Grant J. The Encyclopedia of Fantasy. London, 1997. 1076 p.
7. Jones, Diana W. The Tough Guide to Fantasyland [Электронный ресурс] // Библиотека электронных книг [allbooks.org.ua]. URL: www.allbooks.org.ua/uploads/files/222019.pdf (дата обращения: 19.10.2011).
8. Le Guin, U. From Elfland to Poughkeepsie. // Sandner, D. Fantastic Literature: A Critical Reader. Westport, 2004. P. 144-155.