

О. С. Мончаковская

**Фэнтези
как разновидность
игровой
литературы**

Феномен литературы фэнтези¹, актуализировавшаяся в современной массовой беллетристике, привлекает читателей и исследователей начиная с 60-х годов XX века. Однако, несмотря на колоссальное количество художественных текстов и исследовательских работ, до сих пор не выработан критерий эстетической оценки произведений фэнтези. По-прежнему стоит вопрос о жанровом определении и причинах популярности фэнтези у читателя. В то же время за прошедшие полвека на рубеже XX–XXI вв. мы можем заметить радикальные изменения, которые произошли на уровне отношения автора и читателя к фэнтезийным текстам, которые, как следствие, повлекли за собой изменения на уровне формы и содержания художественных произведений.

Соотношение высокой и массовой культур, проблема оригинальности и сохранения традиции в эпоху постмодернизма, всеобщих заимствований и цитации требует пристального внимания литературоведения, выработки и использования разных подходов в изучении фэнтези не только как литературного явления.

Массовая культура резко отличается от прежних низовых форм тем, что она опирается на достижения самой передовой тех-

нологии даже в большей степени, нежели элитарные формы искусства XX века. Используются

мощные потенциалы социологии, психологии, менеджмента, политологии и других общественных и антропологических дисциплин. В последнее время произведения фэнтези, входящие в ранг массовой беллетристики, приобрели необычайную популярность. Имена Д. Р. Р. Толкиена, У. Ле Гуин, А. Сапковского, Р. Джордана, Т. Гудкайнда, Т. Уильямса, М. Брэдли и других авторов стали культовыми. Между тем, несмотря на почти полувекое функционирование этой литературы, обилие маргинальных и эпигонских текстов, интерес к ней не угасает ни у авторов, ни у читателей. Географический и языковой ареал фэнтезийной литературы расширился от Англии и США до Канады, Австралии, всех европейских стран, включая Россию, и даже Востока (Япония).

Иногда литературоведы и критики изображают авторов массовых романов как оппонентов серьезной литературы, причем антитеза «массовое — элитарное» приобретает антагонистическую окраску. Однако «тенденция к размежеванию «серьезной» и «развлекательной» литературы не стала доминантой всей эволюции современной культуры. Напротив, послевоенная литера-

тура Запада стала местом встречи «высокого» и «массового», а постмодернизм узаконил тенденцию к слиянию серьезного и развлекательного начал»².

Суть самого понятия «массовая беллетристика» удачно вскрывает А. В. Михайлов. По мнению автора, для такого рода литературы будет характерна «самотождественность текстов — процессов — именно того качества, которое сам процесс чтения обращает в нечто, безусловно, занимательное и доставляющее большое удовольствие, а результат чтения — в нечто бесплотно эфемерное». При этом от читателя требуется «полнейшее и некритическое доверие к тексту»³. Важнейшей закономерностью сегодняшней литературной деятельности является обязанность нравиться. Естественно, писатели всегда старались писать занимательно, но только в XIX–XX вв. в известной степени законом стала рыночная конкурентоспособность, «рентабельность» искусства. Не только можно, но и нужно «рукопись продать». Необходимость добиваться успеха вела к снижению эстетических критериев. Однако этот же закон объяснял достаточно высокий художественный уровень классиков «развлекательных» жанров. Спрос обостряет конкуренцию, а рост грамотности сокращает число потребителей китча. Вместе с тем, рассматривая все нюансы эволюции массовой беллетристики, следует признать тенденции ее сближения с канонами традиционной «серьезной» литературы. Даже писатели, которые имеют возможность не думать о рыночном успехе, отнюдь не отворачиваются от находок создателей бестселлеров. В развитии беллетристики конца XX — начала XXI веков отмечаются политизация и «кинематографичность» сюжетов; художественное освоение новых производственных процессов и явлений в экономике, появление образов банкиров и торговцев. В описаниях проникают яркие сцены насилия, эротизм. Резко возрастает интерес к прогнозированию, к футурологическим построениям.

Еще Ортега-и-Гассет, ставя вопрос о «дегуманизации искусства», обращает внима-

ние на игровое начало, лежащее в основе творческого процесса. О роли игры, которая постепенно переходит в пространство серьезного искусства, писали и Й. Хейзинга, и Г. Гадамер, у нас — ценные суждения высказаны современным философом Т. Апиныан. Основных вопросов два: как игровое начало культуры реализуется в фэнтезийных текстах и в какой степени игровая суть массовой литературы, в состав которой входит и фэнтези, отражается на критериях ее эстетической оценки.

Общеизвестно, что игра с действительностью, лежащая в основе фэнтезийных текстов, — это игра в иллюзорный мир, бегство от реальности, свидетельствующее об известном инфантилизме или, скорее, затаенном желании вернуться в мир детства, свободного от прагматизма обыденной жизни, где социальные права и обязанности не довлеют над человеком. Играя, читатели могут легко найти себя в субкультуре, объединиться в группы «по интересам», стать «толкиенистами» или «поттероманами», ощутив некую свободу от навязываемой обществом условности взаимоотношений. В этом явно усматриваются черты «пуэрилизма» (термин Й. Хейзинга от лат. *puer* — «мальчик», «юноша») — незрелого сознания, легко управляемого в коллективе сильным лидером.

Однако внутри этого сознания зреют черты атлетической доблести, романтизма, неутилитаризма, которые исследователь Т. Апиныан определила одним словом — «героизм». Литературный герой и героиня читательского сознания несут в себе сходные черты ответственности и безответственности. Понятие о чести, определение для себя культурного идеала (как правило, синтез исторического, национально-конкретного и общечеловеческого), путь к подвигу и самопожертвованию формируют в стабильном обществе определенный этический стереотип: исключается конформизм, пассивность, коварство. Герой-пассионарий жертвует личными интересами и даже жизнью ради социума. Гордость, самоотверженность, мужество, активность и великодушие, преодоление об-

стоятельств и преодоление себя, красота и сила, техническая оснащенность — вот идеал современного героя. Но в то же время героизм имеет и обратную сторону: культ - героического — показатель кризиса (социально-экономического, идеологического, военного), из которого общество могут вывести лишь герои миссионеры. Активная часть общества идет за героическим идеалом, возбуждаясь, ослепляясь, не замечая, что становится игрушкой в руках сильных мира сего. Поскольку есть еще и антигерой — злодей с теми же качествами, который действует не только в книге, но и в реальности. «Для эстетики героический злодей — персонаж трагедии, выражение демонического соблазна, проверка нравственных устоев публики; для философии — иллюстрация извечной борьбы добра и зла, Бога и Дьявола, предмет для обсуждения роли личности в истории и противоречивости человеческой души»⁴.

Героическое проявляется в сюжетах фэнтезийных книг как *агон* (от греч. $V(T <$ — «борьба», «состязание»). Этот социально-психологический и общекультурный феномен — организованный способ существования героизма. Агональное начало прослеживается в войне (битве, бое, схватке, дуэлях), сексе, спортивных играх и состязаниях, диалогах (словесных поединках), политических играх. Именно агон создает необходимые азарт, страсть, неопределенность результата — напряжение, которое будет являться одним из условий получения чувственного и эстетического удовольствия, которое читатель ищет в фэнтези.

Здесь необходимо отметить еще одну черту игрового характера текстов фэнтези. В современной постмодернистской литературе агональный диалог читателя с текстом (автором) следует понимать не только как ожидание победы над партнером, но и как игру на образованности.

Существенная черта литературы фэнтези — уход от реальности — обозначена в литературоведении как *эскапизм*. Как правило, действие романов фэнтези разворачивается

на фоне квазифеодальной средневековой действительности. Но меньше всего писателей интересует конкретная история. «Круг интересов писателей жанра фэнтези находится не в области исторического контекста средневековой культуры, но в области мифологии, которая не имеет связи с конкретным историческим временем, но с «перво-временем», временем до времени, вечным, незбылемым временем мифа. Каждый из писателей, отдавших должное жанру фэнтези, заявит о себе прежде всего как о создателе своего собственного мифа, в котором будут узнаваться элементы средневековой мифологии, но не конкретные исторические события, в действительности произошедшие когда-то. Средневековье в таких книгах — это средневековье идеальное, вневременное, внеисторическое. Эскапизм как творческий принцип, лежащий в основе жанра, призван перенести читателя из конкретного исторического контекста в вечное «время времен», дабы приобщить его к первоосновам культуры, заложенным в мифе»⁵.

Игровой мир обладает особым настоящим. Читатель априори принимает для себя реальность условного мира, который конструирует автор фэнтези, и берет на себя сознательную функцию игрока. Эти миры фэнтези весьма разнообразны, но, как правило, идеально продуманы, потому что осуществление игры требует некой игровой зоны, времени и пространства, в границах которой осуществляется игровое действие. Однако если мы говорим о способе деятельности читателя как вступающего в интеллектуальную игру с автором, то ему также необходима психологическая отстраненность от обыденности, изоляция в некоем внутреннем мире-пространстве. Для читателя это игра значениями, символами и мифами, игра с «узнаванием», которое возводит здание контркультуры.

Не случайно игра в литературе появляется в периоды культурного пограничья, в переломные эпохи, когда особенно остро ощущается хрупкость человеческого существования, призрачность счастья, неста-

бильность. Хотя в игру уходят и от скуки, от благополучия и пресыщенности, как на сегодняшнем цивилизованном Западе — в поисках остроты ощущений.

В жизни на всякую реально существующую ситуацию наложено большое количество ограничений. В этом смысле перемещение в мир условного бытия становится альтернативой реальной жизнедеятельности, аналогом свободного творчества. Это творчество может реализовываться путем игровых объединений. Литературные сообщества, содружества, близкие по духу и творческим ориентациям, создавали еще мыслители Возрождения, писатели-романтики. В настоящее время их создают, как правило, представители молодежной субкультуры. «Толкиенисты», к примеру, реализуют игру как карнавальное действие. Вспомним, еще М. М. Бахтин писал о презентативной функции игры, где игра и игра-праздник воспринимались как сакральное, как шанс узнать или выиграть будущее.

Есть и особая форма — виртуальные сообщества, так называемая «субкультура читателей», которая может быть реализована в собственном творчестве — изобразительном («фанарте»), кинематографическом (создание «клипов» и «гифок»), литературе «фанфикшн», являющейся не только проявлением постфольклора (Васильева Н.), но и одним из способов критической рецепции игрового текста.

На текст такой читатель смотрит как на игрушку, точнее, глазами игрока, задумавшего свою игру и подбирающего для нее подходящий инвентарь. Игра с текстом становится аналогом свободного творчества, реализуемого через читателя-игрока. Этот читатель должен обладать определенным опытом, возможностями и устремлениями, талантом и желаниями, владеть техникой и психологией игры, которая определит его как читателя определенного типа. В его работе с текстом проявляется не только желание получить или снять напряжение и, как следствие, испытать удовольствие, но прежде всего получить возможность самовыра-

жения и самореализации через понимание — интенсификацию умственной интенции при строительстве своей картины мира, конструировании своих категорий мироотношения и миропонимания. «Игра-творчество в контркультуре особенно настоятельно стремится вовлечь в эту игру большее число людей. Вместе с тем истинный контркультурный авангард под личиной игры скрывает серьезные намерения — обновить жизнь, посредством игровых форм наполнить ее новым, как полагает любой Мессия, положительным, прогрессивным содержанием»⁶.

Какова механика получения удовольствия от чтения фэнтезийной литературы, в том числе и эстетического? Одно дело следить за игрой, другое — играть самому и третье — не только играть, но и быть знатоком и ценителем правил игры.

Еще в первой половине XX в. в небольшом эссе «О читателях книг» Г. Гессе рассуждал о трех типах читателей. Один в процессе чтения просто следит за развитием сюжета и сопутствующих персонажей, другой создает свой личный ассоциативный ряд, третий пытается разглядеть очертания самого писателя и его соответственный характер в контексте отражения его в содержании книги, вскрывает умело запряженные приемы, заставляющие нас сопереживать вымыслу. Естественно, ни один человек не остается, как правило, в пределах одного типа даже в процессе чтения одной и той же книги.

В эпоху постмодерна искусство организуется как особого рода язык. Игра для него одно из средств упорядочения материала — способ построения художественного произведения. Но связь «форма — содержание» становится не только вопросом структуры, но и координации и организации впечатления, производимого на читателя разного типа. Когда и как конструкторская игра, ориентированная на восприятие, становится настоящим искусством, втягивающим в свое поле и создателя-автора, и реципиента-читателя? Постмодернистский текст — это «многоуровневое письмо или строится по его синтетическим принципам: под инфор-

мацией, доступной каждому, лежит информация, доступная человеку хорошо образованному — способному узнать цитату, оценить авторскую аллюзию, конструкцию текста; еще глубже — информация, доступная профессионалу, т.е. посвященному, любящемуся самим процессом делания. Тут-то и наступает черед игре: удовольствие от авторской творческой игры, удовольствие от процесса «чтения»⁷.

В результате толкования, интерпретаторства, стараниями автора и «магией чтения» рождается особый мир, не менее волшебный, чем тот, который сознательно создают авторы фэнтезийных книг. В своем воображении «читатель» (понятый типологически, изоморфно понятию «текст») играет роль и персонажей, и автора, и себя, читателя, одновременно. Литература конца XX — начала XXI вв. охотно предоставляет такую возможность, зачастую возводя ее в единственный способ функционирования современно-го литературного пространства.

На первый взгляд, кажется, что отсюда следует тезис об «элитарности нового искусства», провозглашенный еще Ортегой-и-Гассетом. Это так и не так. Эстетической задачей автора становится обращение ко всем трем типам читателей.

Первый тип (назовем его «непрофессиональный», «стихийный» или «эмпатический») будет следить за динамикой сюжета, драматизмом разворачивающихся событий, взаимоотношениями героев. Его «мифологическое сознание» на уровне архетипа⁸ будет «считывать» все знакомое, что относится к условному миру. В этой «доступности» таится особая опасность. Если автор только на этом и остановится, создав легко «узнаваемую модель», то мы будем иметь дело с китчем, «литературным дизайном» (термин В. А. Лукова), который создан по законам упрощения, заимствования апробированных находок. В нем нет истинной простоты, часто даже вычурность и стилизация охотно подчеркивается, напоминая публике об уже имевшем признании. Китч всегда серезен, в нем нет самоиронии, которая пред-

полагает отношение, интеллектуальный позыв. Яркие монстры на обложках, рекламные буклеты — вся атрибутика паратекста также ориентирована только на читательский рынок. Перераста поле «низкой» культуры китч сможет только в случае наличия в нем черт «лубочности» (народности), которые пройдут испытание временем.

Второй тип — читатель «второго уровня» («ассоциативный» или «массовый» читатель) балансирует на уровне «высокой» и «низкой» культуры. Именно ему адресовано большинство фэнтезийных книг. Постмодернистский художник, творящий для этой категории, действует как мастер, составляющий «банк образов», которые могут быть использованы совершенно свободно, как с отсылкой к академическому канону (прежде всего мифу) так и без нее, порождая разные тексты в читательском сознании. Именно здесь кроются истоки техники цитации, римейков, симулякров и прочих изобретений постмодерна. Читатель получает право на любую концепцию действительности; право на эксперимент и моделирование, на свободу творчества и изобретательство. Корни виртуальной фанфикшн-литературы кроются в возможности культурной игры в обществе, признающем полилог, использующем гипертекст, строящийся на текстах. В этом поле проявляется интерес к языку, использование игры знаков, игры символами, постмодернистским цитированием.

Здесь также кроется своя опасность. Литература фэнтези, построенная на игре с сакральным, зачастую склоняется к нигилизму, потере Абсолюта, конструированию нового Абсолюта, являющегося лишь бледной подражательной копией. Насмешливость над мифологическим сознанием приводит к потере жизненных опор, смешению с профанным. Смерть, кровь, реклама, смех, блуд и абсурд сосуществуют в одних плоскостях. Философская доктрина художника — его лично-субъективный предметный мир — зачастую не обладает оригинальностью, а является, при всем его цитатном блеске, лишь компиляцией великих идей.

Если же художник не скрывает своего «бегства в игру», то это наводит на подозрение, что мы имеем дело с отчетливо сформулированной экзистенциалистами мысли об «опостылевшем бытии».

Только единицам авторов удается преодолеть барьер «высокой» литературы и обратиться к искусству для посвященных. Несмотря на конечную обращенность к третьему типу читателя («профессиональному» или «элитарному»), авторы тем не менее не впадают в гиперэстетизм, ведущий к непониманию. Особенность их творчества в «двойном кодировании»⁹, многоуровневом письме, рассчитанном на разную компетентность читателя. Таким образом, помимо трех типов читателя, мы имеем дело в некотором роде с несколькими типами авторов в зависимости от того, насколько им удается преодолеть те опасности, которые подстерегают их на пути к потребителю-реципиенту.

Автор, ориентированный на читателя «третьего уровня», может использовать, к примеру, всевозможные способы мистификации, ложные цитаты, отсылки к несуществующим книгам. И это не будет «мошенничеством», «нечестной игрой», попыткой «поймать на эрудиции». Сама установка на текст как на игру как бы нейтрализует, разрушает этические критерии добра и зла, главным становится сам процесс игры с текстом. Текстуальная игра порождает удовольствие не только от прочтения (проигрывания) текста, но и от его конструирования, заключенного в эффекте сотворчества публики. Особого рода наслаждение дает ощущение собственного «профессионализма» — профессионализма игрока: свободы распоряжаться текстом, получать ожидаемый эффект.

Говоря о сути художественного постмодернистского метода Ж.-Ф. Лиотар называет его «игрой с исчерпывающей информацией»¹⁰. Задачей автора становится не открытие ранее неизвестной информации или способа ее овладения, а предложение новой организации уже имеющихся и всем ранее доступных сведений. Причем количество ин-

формации принципиально превышает возможности пользователя, здесь: читателя.

Опираясь на знание «структурной поэтики сюжетосложения», зачастую филологи и лингвисты творят собственные тексты по законам литературной игры, в том числе и фэнтезийные. Такие тексты в литературном потоке XX века французы издавна иронично называли «профессорская литература». Ее яркие представители среди фэнтези-авторов — Дж. Р. Р. Толкиен, А. Сапковский, С. Бауэр. Они творят в пределах принятых литературных традиций (в широком смысле, принадлежности к системе литературных жанров, тематической и образной связи с литературным направлением, фольклором, мифом, национальной и интернациональной традиции, а также с традициями других видов искусства и духовной деятельности), но в это же время пытаются преодолеть замкнутость этой традиции и сместить акцент на те уровни функционирования текста, где чаще всего проявляется его дискурсивный характер.

К примеру, имитация документа должна создать у читателя иллюзию подлинности описываемых событий, требующих от читателя самой высокой степени гуманитарной образованности, как у А. Сапковского. Или выстраивание за традиционной системой образов понятную филологу нетрадиционную систему мотивов, как в романах Г. Г. Кэя, создание секретного кода «карт Таро» и законов лабиринта, помогающего расшифровать текст Р. Желязны. Большое место в работе над такими произведениями занимает у автора собственно литературоведческая, исследовательская работа, результаты которой нередко непосредственно представлены в тексте.

Как утверждает американский исследователь Дж. Кавелти, литературу фэнтези вполне можно отнести к разряду *литературных формул, или схем*. Эта заданность является воплощением некоей *алгоритмичности нашего современного мышления* (Е. Жаринов). Схематизированное искусство не перестает быть искусством и дает человеку шанс вы-

жить и сориентироваться в действительности. Причем схематизация литературы — это не изобретение только современной массовой культуры, нечто подобное существовало уже в предшествующие эпохи и, в частности, в античной, средневековой литературе.

Говоря о фэнтези как о литературе, в основе которой лежит схема, необходимо иметь в виду, что и автор, и читатель желают разрушить модель-штамп, природа которого заявлена еще до чтения, или затруднить создание данной модели, если она должна быть выстроена в процессе чтения. Художник жаждет создать новую модель мира, свое понимание структуры действительности, а читатель в ходе «дистраивания» и «домысливания» целого по ходу чтения текста не должен раскрыть эту модель до тех пор, пока не увидит слово «конец», иначе не получит удовольствия.

¹ В настоящей работе сохраняется название термина, принятое в словарной статье «Литературной энциклопедии терминов и понятий» [ЛЭТП, 2003: 1161].

² Приключения, фантастика, детектив: феномен беллетристики / Под ред. Т. Г. Стру-

ковой и С. Н. Филюшкиной. Воронеж, 1996. С. 159.

³ Михайлов А. В. О Людвиге Тике, авторе «Странствий Франца Штернвальда» // Людвиг Тик. Странствия Франца Штернвальда. М., 1987. С. 279–340.

⁴ Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С. 99.

⁵ Приходько А. М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления: Дис. ... канд. филол. наук. М., 2001. С. 163.

⁶ Апинян Т. А. Указ. соч. С. 320.

⁷ Там же. С. 357.

⁸ В понимании этого термина К. Г. Юнгом как свойственной общечеловеческой психике скрытой предрасположенности к некоторым идентичным реакциям; общим для всего человечества «инстинктам воображения и действия».

⁹ Термин Чарлза Дженкса, американского архитектора и архитектурного критика, обозначает двойную апелляцию автора — к массе и профессионалам.

¹⁰ Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. СПб., 1998. С. 125–126.