

*Н. А. Развадовская
(Минск, Белорусский государственный педагогический
университет им. Янки Купалы)*

ФЭНТЕЗИ А. САПКОВСКОГО: СИНТЕЗ МИРОВОЙ И НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУР

Феномен литературы XX в. – фэнтези – на сегодняшний день является не только литературным направлением, но художественным, охватившим и другие виды искусства – живопись (Б. Валлежо), музыку (в основном стиль hard rock, metall, heavy metall), кинематограф (экранизации бестселлеров Д. Толкина, К. Льюиса, Р. Говарда и т. д.), не говоря уже о компьютерных и ролевых играх.

Появившись на свет в начале XX в. и к его концу обретя огромную популярность, фэнтези до сих пор остается неизученным явлением, так как жанровая природа фэнтези обнаруживает типологический синкретизм. В силу подобного синкретизма границы понимания того, чем является фэнтези, невероятно расширены, что вызывает колоссальное количество дискуссий среди ученых. В современном литературоведении существует несколько тенденций идентификации фэнтези.

1. Фэнтези рассматривают как одно из направлений фантастической литературы, и в ее русле пытаются определить жанровые особенности фэнтези.

«В современном литературоведческом лексиконе все чаще встречается определение фэнтези (от “фантазия”), представляющее собой целую литературу, где границы реального, фантастического и ирреального, мистического размыты» [1, с. 156–157].

«Фэнтези – это описание миров подобно пещеру, миров с работающей в них магией, миров с четкой границей между Тьмой и Светом. Эти миры могут быть какими-то вариациями Земли в далеком прошлом, далеком будущем, альтернативном настоящем, а также параллельными мирами, существующими вне связи с Землей» [2, с. 158].

«В самом общем случае фэнтези – это произведение, где фантастический элемент несовместим с научной картиной мира» [2, с. 162].

«Фэнтези (англ. fantasy) – вид фантастической литературы, или литературы о необычайном, основанной на сюжетном допу-

щении 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, с. 1162].

2. Фэнтези отождествляют с научной фантастикой или же рассматривают как «промежуточное звено между рациональным и сверхъестественным, исключая ее (фэнтези) из фантастической литературы» [4, с. 18]. Отметим, что данная тенденция, возникшая из-за того, что оба жанра в начале XX в. развивались не параллельно, а соприкасаясь друг с другом, на сегодняшний день пошла на спад – слишком много различий обнаруживается между этими жанрами.

«Научная фантастика изображает возможные в будущем перемены, открытия, возможные в галактике миры и цивилизации, – в то время как фэнтези изображает нечто заведомо невозможное» [5, с. 35].

3. Фэнтези рассматривают в качестве разновидности литературной сказки.

«Это «...сказка. От научной фантастики этот жанр отличается отсутствием правоучения и потуг на мессианство. От традиционной сказки – отсутствием деления на плохих и хороших», – говорится в статье Ника Перумова [6, с. 321].

«По внешним параметрам фэнтези является разновидностью фантастической сказки» [6, с. 320].

О том, что фэнтези неразрывно связана со сказкой, и прежде всего, сказкой волшебной, писал С. Л. Кошелев в статье «Жанровая природа “Повелителя колец” Дж. Р. Толкина», обнаруживший в знаменитой эпопее реализацию 25 пропповских функций из 31. Этот же сравнительный метод был применен по отношению к анализу русскоязычной фэнтези А. Д. Гусаровой в статье «Формула фэнтези (Принцип героя)».

4. Фэнтези определяют как миф Нового времени.

«Мир фэнтези – это пропущенные через современное сознание и ожившие по воле автора древние мифы, легенды, сказания» [7, с. 205]. «Этот жанр возник на основе переосмысления авторами традиционного мифологического и фольклорного наследия. И в самых лучших образцах данного жанра можно обнаружить ряд параллелей между авторским вымыслом и мифо-ритуальными представлениями, легшими в его основу» [8, с. 13].

«Фэнтези – это своеобразное сращение сказки, фантастики и приключенческого романа в единую (“параллельную”, “вторичную”) художественную реальность с тенденцией к воссозданию, переосмыслению мифического архаичного и формированию нового мира в

ее границах. Расцвет фэнтези (неомифа) приходится на эпоху пост-модерна, эпоху эксперимента и поиска новых форм» [10, с. 12].

«В основе фэнтези всегда – либо переработанная каноническая система мифов, либо оригинальная авторская мифопоэтическая концепция, важнейший признак которой – создание вторичного мира (целостной картины мира и человека), где человек – микрокосм в системе макрокосма» [10, с. 22].

Как ни парадоксально это звучит, но в определенной степени правы все, поскольку в фэнтези присутствуют элементы практически всех литературно-эстетических направлений и течений, возникших на протяжении всей истории человеческой цивилизации. С. Шамякина в своей статье «Литература фэнтези: дифференциация понятия и жанровая характеристика» приводит интересную (хотя и спорную) формулу появления фэнтези: «миф – сказка – средневековый героический эпос + рыцарские романы – романтизм + готический роман = литературная сказка + приключенческий роман – неоромантизм + научная фантастика = фэнтези» [13, с. 111]. И действительно, фэнтези, сформировавшийся в XX в. как мечта о личной свободе человека от юридических, экономических законов общества, от рутины и обыденности человеческого существования, вобрала в себя назидательность и гуманизм сказки, эпичность и трагичность мифа, куртуазную «возвышенность» рыцарского романа. Но уникальность фэнтези не только в том, что она являет собой «плавильный котел» литературно-художественных направлений, стилей и жанров, но и в том, что будучи мультикультурной по своей сути, фэнтези (в большинстве своем) опирается на национальные традиции и несет в себе национальные духовные ценности, элементы национальной культуры и мифологии как проявление национального менталитета: «Фэнтези донельзя националистична. Опирается на мифы и легенды, на кровь, землю, плоть. Это миры битв за право жить по своим законам. Мы все забыли свои корни. Во многом благодаря фэнтези» [13, с. 117]. Именно поэтому в первом десятилетии XXI века появился термин «славянская фэнтези», а сам этот жанр успешно развивается на славянской почве (Россия, Украина и, конечно, Польша). К сожалению, среди мастерски написанных произведений все чаще попадаются вещи низкого качества, поскольку многие писатели демонстрируют абсолютное незнание славянской мифологии и культуры, что приводит не только к фактическим ошибкам в тексте (обет безбрачия, данный волхвами, абсолютно нехарактерен для славянского язычества), но и откровенному безвкусию и пошлости сюжета. Хотя польский писатель А. Сапковский утверждает, что создать истинно славянскую фэнтези вообще невозможно, поскольку о славянском

язычестве известно слишком мало, а мифы о славянских богах в чистом виде почти не сохранились. Однако эти мифы можно реконструировать на основе былин, сказок, легенд, обрядов и обрядовых песен, которые живы и поныне (Масленица, праздник Ивана Купалы и др.). Именно такой реконструкцией параллельно с учеными (академик Б. А. Рыбаков) и занимаются писатели-беллетристы, создающие истинную славянскую фэнтези: М. Семенова («Волкодав»), О. Григорьева («Ладога», «Колдун», «Берсерк»), Е. Дворецкая («Огненный волк», «Колодец старого волхва») и, конечно же, А. Сапковский (цикл произведений о ведьмаке Геральте).

Анджей Сапковский является, пожалуй, единственным польским писателем, создающим фэнтези. Справедливости ради следует упомянуть Ч. Кресса, Э. Боленску и Г. Демски, которые также работают в жанре фэнтези, но их произведения не получили такой популярности, как произведения А. Сапковского, чьи романы издаются не только на польском, но и на чешском, немецком, русском, белорусском и украинских языках.

Как и для любого художественного направления, для фэнтези характерны определенные «фундаментальные духовно-содержательные и эстетические принципы» [12, с. 232]. Количество этих принципов в работах исследователей варьируется (например, у С. Шамякиной их 11), но основополагающим, бесспорно, является один: конструирование «Вторичного Мира», при котором писатель создает культурный, исторический, географический антураж для описываемых событий. (Под «Вторичным Миром» Д. Толкиен, придумавший этот термин, подразумевал мир, созданный индивидуальным воображением человека и отличающийся от мира объективной реальности.) Творя свой собственный фэнтезийный мир, писатель может идти двумя путями: полностью или частично заимствовать реальную мифологическую (как вариант сказочных персонажей из реальных сказок) систему, либо придумывать собственные мифологические реалии и персонажей. Естественно, что А. Сапковский, работая в жанре фэнтези, в согласии со своей теорией, но подчиняясь базовому принципу этой литературы, придумывает свой «Вторичный Мир», выбирая при этом третий путь: он смешивает элементы реальных мифологических систем и мифологию, вымышленную им самим. В результате на страницах романов польского писателя сосуществуют как персонажи, широко распространенные в мифах западноевропейских и славянских народов, так и придуманные самим автором или другими создателями фэнтези.

Сюжеты романов о ведьмаке Геральте А. Сапковского достаточно типичны для фэнтези: воин-маг (также весьма распростра-

ненный в литературе (фэнтези или героя), созданный для того, чтобы защищать людей, путешествовать по миру, сражается с нечистью, защищает слабых, восстанавливает справедливость. Для того, чтобы сюжет был динамичным и интересным для читателя, А. Сапковский и включает в свои произведения реалии и персонажей, заимствованных из западноевропейских и славянских мифов, которые при этом либо свободно интерпретируются писателем, либо остаются неизменными. Подкрепим наше утверждение примерами, назвав несколько мифологических персонажей, чаще всего встречающихся в романах А. Сапковского.

1. Упырь – персонаж славянской мифологии. По мифологическим представлениям, это существо, убивающее людей и сосущее из них кровь или поедающее людскую плоть. Аналогом упыря в восточнославянских мифах является вурдалак, а в западноевропейских ему соответствует вампир. Но в XIX в. в народном сознании эти образы дифференцировались. А. Сапковский сохраняет не только сущность первоначального мифологического образа, но и его дифференциацию (роман «Последнее желание», глава «Ведьмак»). Также в романах А. Сапковского встречается брукса – португальский аналог вампира. В отличие от западноевропейских вампиров португальская брукса – существо исключительно женского пола, т. е. в бруксе превращались женщины, занимавшиеся черной магией. В произведениях А. Сапковского образ бруксы полностью соответствует мифологическому первоисточнику («Последнее желание», глава «Крупица истины»).

2. Русалки – персонажи, встречающиеся в мифах практически всех народов Западной и Восточной Европы, однако у них они разные имена (мавки на Украине, вилы в Сербии и Болгарии, шутовки на Урале и т. д.) и имеют разный внешний вид. Западно-европейские русалки (в англоязычных бестиариях употребляется слово «mermaid») внешне напоминают собой героинь сирен, в славянских мифах (в англоязычных бестиариях употребляется слово «rusalka») русалки имеют антропоморфный вид и ничем не отличаются от людей (рыбий хвост появился в поздней русской литературе под влиянием западной традиции). В романах А. Сапковского мы встречаем и русалок, и сирен, но эти образы существенно отличаются от своих мифологических первоисточников. Оба персонажа связаны со стихией воды, но русалки обитают в пресных водоемах (вероятно, в этом образе сливаются черты славянских русалок и древнегреческих нимф), чаще всего обладают обычной или непривлекательной внешностью и чаще всего враждебны людям («Последнее желание», глава «Крупица истины»). Сирены живут в море, отличаются красотой и нейтральны по отношению к

человеку, реже – дружелюбны (например, сирена Шъсеназ в романе «Меч предназначения», глава «Темного жертвенности»).

3. Леший (лесовик, лесник, лесун, дикий мужичок и т. д.) – персонаж славянской мифологии, имеющий разные обличья, но чаще всего его представляли либо в образе дряхлого старика, либо косматого чудика с козлиными ногами, рогами и бородой. Леший живет в лесах, является их хранителем, а потому требует, чтобы человек, входя в лес, уважал лесные законы и не причинял лесу вреда. К хорошим людям он доброжелателен, помогает выйти из леса, найти грибы, ягоды, плохим людям морочит и пугает. В романах А. Сапковского образ лесного практически полностью соответствует мифологическому первоисточнику («Последнее желание», глава «Край света»). Иногда в качестве синонима к слову «леший» писатель использует слово «силван», бывшее в римской мифологии именем бога лесов и дикой природы, т. е. силвана можно рассматривать как аналог славянского лесного (роман «Последнее желание», глава «Край света»).

4. Кикимора (шишимора, суседка, маара и т. д.) – преимущественно отрицательный персонаж славянской мифологии, один из видов домового (или жена домового), чаще всего живут в помещениях, но есть и болотные кикиморы. У разных народов кикимора имеет свой облик: это и безобразный карлик с маленькой головкой и длинным, тонким туловищем, и маленькая дочка, и сторбленная старушка, одетая в лохмотья, смешная и неряшливая, и девушка с длинной косой, одетая в одноцветную рубаху, и замужняя женщина в повойнике, и т. д. А. Сапковский чаще всего использует в своих произведениях образ кикиморы болотной, т. е. существа, живущего на болотах и нападающего на человека, в первую очередь на детей. В данном случае мы можем говорить о частичной трансформации мифологического образа, т. е. мифологическая кикимора не убивала, а похищала детей.

5. Эльфы – волшебный народ в германо-скандинавской и кельтской мифологии и фольклоре. Описания эльфов в различных мифологиях отличаются, но, как правило, это красивые, светлые существа, духи леса, дружественные для человека. Эльфы являются постоянными персонажами фэнтези, поэтому не удивительно, что и А. Сапковский использует этих персонажей в своих произведениях. Однако, в отличие от традиционной мифологической трактовки, эльфы у А. Сапковского враждебны по отношению к людям, ведь люди изгнали эльфов с их земель («Последнее желание», глава «Край света»).

6. Баба-Яга – персонаж славянской мифологии и фольклора, старуха-ведунья, иногда оборотень, по своим свойствам ближе

всего к ведьме. В. Я. Пронн выделяет три вида Бабы-Яги: дарительница, похитительница, воевательница [9, с. 111]. Таким образом, этот персонаж обладает двойственной природой, он совмещает в себе и доброе, и злое начало, тем не менее, злобность и агрессивность Бабы-Яги не являются доминирующими чертами (аналог славянской Бабы-Яги существует и в немецком фольклоре: фрау Холдс или Берта). А. Сапковский часто вводит в свои произведения этот типичный для славянской мифологии персонаж, но при этом лишает его традиционной амбивалентности: Баба-Яга у него становится сугубо отрицательной.

7. Гномы (дверги, дворфы, нибелунги и т. д.) – традиционные персонажи германской и скандинавской мифологии. Согласно мифам, это бородатые карлики, живущие под землей и славящиеся богатством и мастерством. Однако в литературе фэнтези в большей степени закрепились толкиеновский архетип гнома: воинственные бородачи, молодцеватые и грубые, своеобразное воплощение архетипа Фальстафа. Именно с такими гномами читатель встречается в романах А. Сапковского, однако вместо привычного для фэнтези слова «гномы» писатель использует польское название «краснолюды» (krasnoludki).

8. Домовой – у славянских народов домашний дух, мифологический хозяин и покровитель дома, обеспечивающий нормальную жизнь семьи, здоровье людей и животных, плодородие.

9. Почтицы (будихи, щекотихи) – в славянской мифологии ночные демоны, лишают детей здорового сна. Их представляют в виде привидений, летучих мышей или женщин, одетых во все черное. Согласно мифам, почтицами становились бездетные ведьмы.

Следует также упомянуть о том, что многие хорошие и известные персонажи западноевропейских мифов получают новые имена: греческих дриады простолюдины именуют духобабамы, оборотень становится доплером, векслином, подвойником, мимиком (по нашему мнению, последнее название заимствовано из компьютерных игр) и т. д.

Помимо заимствований из славянских и западноевропейских мифов А. Сапковский часто использует в своих произведениях мифологию Востока: мангхор (индийские мифы), гуль, джинны, ифриты, марида (арабские мифы); мифических персонажей, придуманных другими авторами, как, например, хоббит Д. Толкиена (в русских переводах – низунок, в оригинале А. Сапковского – низелок). Кроме этого, польский писатель придумывает собственных персонажей и дает им в большинстве случаев славянизированные имена, используя уже существующие слова или заимствуя их, или образуя новые: жряк, жагница, выворотень, глумец, мяляк, гравейр (вероятно, является видоизмененным словом «грайвер» –

персонаж компьютерных игр, аналог гуля), хиррик, вилухвост, риггер, водороски и т. д.

При конструировании «Вторичного Мира» А. Сапковский опирается не только на мифы, но и на сказки. При этом в отличие от многих авторов фэнтези польский писатель чаще всего использует не фольклорные сказки, хотя и их тоже (например, на фольклорно-сказочном мотиве предназначения построил сюжет романа «Меч предназначения»), а литературные. В своем творчестве А. Сапковский часто обращается к «готовым» сказочным сюжетам, при этом он никогда не использует прямую цитацию. Это аллюзия на знакомую с детства сказку, в которой писатель по-иному, сообразно собственному мировоззрению, расставляет идейно-эмоциональные акценты. Так, в главе «Осколок льда» (роман «Меч предназначения») упоминается сказка о Королеве Зимы, в которой читатель легко узнает сказку Г.-Х. Андерсена «Снежная Королева». Однако вложенная в уста героини романа, колдуньи Йеннифэр, сказка обретает другое звучание: Королева Зимы становится символом несуществимой мечты и неразделенной любви. Именно с Королевой Зимы идентифицирует себя Йеннифэр, а ведьмак Геральт, влюбленный в колдунью, – жертва, ищущая, но не находящая любви. Таким образом, А. Сапковский подводит читателя к мысли, что у любви ведьмака и колдуньи нет будущего.

В том же романе (глава «Немного жертвенности») А. Сапковский обращается еще к одной сказке Г.-Х. Андерсена – «Русалочка». И все же история любви сирены Шъееназ и короля Агловаля – это не история любви русалочки и принца, и не потому, что жертвенная любовь русалочки по сути своей безответна, а Шъееназ и Агловаль любят друг друга. Главное для А. Сапковского – ситуация выбора, в которой оказываются влюбленные: любовь, ради которой нужно поступиться устоявшимся образом жизни, или личный комфорт и собственнические интересы. А. Сапковский показывает, как мучителен этот выбор, поэтому сначала ни сирена, ни король не хотят уступать, но отказ от любви не только мучителен, но и разрушителен для них, и в итоге Шъееназ ради любимого превращается в человека: «А что это за любовь, когда любящий не может иногда хоть чем-то пожертвовать?» [11, с. 476]. В понимании А. Сапковского способность преодолеть эгоистичные желания есть проявление высшей любви, а подобная любовь не может не быть вознаграждена. Именно поэтому история Шъееназ и Агловаля имеет счастливый финал в отличие от «Русалочки» Г.-Х. Андерсена.

В «Крунице истины» (роман «Последнее желание»), рассказывающей о любви чудовища Пивелена и бруксы Версецы, без

труда обнаруживаются параллели со сказкой Лепренс де Бомон «Красавица и чудовище». Но знакомый сюжет А. Сапковский изменяет практически до неузнаваемости: волшебный цветок превращается в розу, необычность которой заключается лишь в синем цвете, разбойник Нивеллен превращен в чудовище за то, что участвовал в разграблении древнего святилища, а возлюбленная Нивеллена оказывается вампиром. Подобный прием не только позволил А. Сапковскому создать новый, оригинальный вариант известной сказки, но и вновь акцентировать внимание читателей на проблеме выбора. Нивеллен, узнавший о том, что его возлюбленная убивает людей, оказывается перед выбором: позволить Вереее убить Геральта и, следовательно, дать возможность и далее убивать, или же спасти ведьмака, уничтожив бруксу, свою любимую. Таким образом, Нивеллен вынужден выбирать между личным счастьем (любовь) и нравственными принципами (жизнь Геральта), и свой выбор он делает в пользу нравственных принципов. Нивеллен, пожертвовавший своим счастьем ради других, доказал, что он изменился, и тем самым заслужил награду: заклятье оказалось снято и Нивеллен превратился в человека.

Ситуация выбора вообще одна из принципиальных закономерностей фэнтези А. Сапковского. В этой ситуации рано или поздно оказываются все персонажи писателя, который последовательно доказывает, что выбор является главным моментом в жизни каждого человека, и все, что герой делает, лишь приближает его к выбору, который определит его дальнейшую судьбу. Но проблема выбора является также и основным принципом сказки. Выбор пути, он же выбор жизненного пути, необходим герою по той простой причине, что все «объединяется вокруг одной нравственной проблемы, которая и находится в центре волшебной сказки. Это проблема морального выбора, встающего перед героем и другими персонажами» [14, с. 100]. Именно этим мы объясняем тот факт, что А. Сапковский при создании своих романов часто обращается к сказочному литературному наследию.

Создание «Вторичного Мира» предполагает обязательное конструирование его культуры. Чаще всего культура «Вторичного Мира» – это «условное европейское средневековье» [13, с. 111]. Утверждение Д. Громова и О. Ладыженского как нельзя лучше характеризует мир, созданный А. Сапковским. Его цикл о Геральте действительно уводит читателя в средневековый мир, условность которого лишь в том, что государств, описанных Сапковским, – Ривиии, Цитры, Лирин, Аэдриа, Шильфгаарда – никогда не существовало. В целом же мир, в котором живет и действует ведьмак Геральт, – это мир Зрелого Средневековья. Польский писатель

вводит в свои произведения реалии, характерные для европейской культуры XII–XIII вв. Так, А. Сапковский упоминает трубадуров (Лютик, Эсси) и их поэзию (автор включает в романы стихотворения, напоминающие средневековые баллады, а также песни вагантов), рыцарей (Эйк из Денесле; Фальвик, граф Мойон; Тайлес из Дорндаля), куртуазно, говорит о появлении различных религиозных ересей, об университетах, где помимо богословия изучается философия, литература, медицина и право, о цеховой организации ремесел и т. д. Таким образом, перед глазами читателей действительно разворачивается картина жизни средневековой Европы. Однако А. Сапковский идет дальше, он насыщает свои произведения не только реалиями европейского, но и славянского и польского быта. Приведем лишь несколько примеров, их гораздо больше.

Крестьяне в романе именуется «кметами», термином, широко распространенным в Средние века у славянских народов и имеющим различные значения: в частности, в Польше кметами называли независимых крестьян, и именно в этом значении данное слово используется А. Сапковским. Сельского старосту зовут солтысом. Именно так в Центральной и Восточной Европе в Средние века называли главу деревни, в современной же Польше словом «солтыс» именуют главу нижней территориальной единицы.

Персонажи романов А. Сапковского частенько столуются и ночуют в трактирах, т. е. постоянных дворах (название произошло от польского «*traktjer*») или корчмах, т. е. питейных заведениях, которые были широко распространены у славянских народов.

А. Сапковский употребляет и другие слова (каганец, сермяга, сермяжник, вейт, копейчики и т. д.), при помощи которых в его романах создается славянский и польский колорит.

Таким образом, А. Сапковскому удалось решить поистине титаническую задачу – создать не только оригинальную национальную, т. е. польскую фэнтези, но и гармонично встроить ее в славянское и западноевропейское.

Литература

1. Минералова, И. Г. Детская литература: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / И. Г. Минералова. М., 2002.
2. Каплан, В. Заглянем за стенку / В. Каплан // Новый мир. 2001. № 9. С. 158–169.
3. Голман, В. Л. Фэнтези / В. Л. Голман // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. М. Николюкина. М., 2001. С. 1162.
4. Тодаров, Ц. Введение в фантастическую литературу / Ц. Тодаров. М., 1977.
5. Чернышева, Т. Природа фантастики / Т. Чернышева. Иркутск, 1984.
6. Перумов, Н. Я люблю пивом, а они любят пиво / Н. Перумов // Мир за неделю. 2000. № 4. С. 315–326.