

**МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. М. В. ЛОМОНОСОВА**

ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ

Кафедра новых медиа и теории коммуникации

Три гиганта фэнтезийной литературы

**Выполнила
студентка IV курса д/о 518гр.
Высокова Валерия**

ВСТУПЛЕНИЕ

Фэнтези – один из самых неоднозначных жанров литературы. Многие исследователи задаются вопросом: жанр ли это вообще? Откуда он берет свое начало, какова его история?

В самом деле, проблем с фэнтези достаточно. Начать с того, что некоторые считают, что фэнтези стало самостоятельным жанром в 1960х, другие упоминают ни много ни мало аж 1880 год, а самые категоричные наотрез отказываются признавать его.

Но года – не самое важное. Само слово «фэнтези» проблематично; уж слишком много определений оно имеет только в словарях, а помимо того, разные авторы вкладывают в него множество своих собственных мыслей и значений.

Другая проблема состоит в том, что фэнтези считается детской литературой и не воспринимается всерьез. Но ведь эти новые миры, более желанные, недостижимые, такие нужные, создают взрослые люди. Они вкладывают в эти творения взрослые, серьезные проблемы. И лишь то, что они прибегают к такому способу повествования, не дает исследователям права относиться к ним свысока. Детским в этих книгах является само видение, любопытное, жаждущее открытий сознание, но понять эти миры достаточно сложно. Я прочла «Волшебника Земноморья» в далеком детстве и, с уверенностью могу сказать, что в то время, в отрыве от своей приключенческой части, он показался мне почти неподъемным.

Главная беда этого жанра в том, что иногда он бывает забавным, но в миге, где мы живем, забавное априори не может восприниматься всерьез.

Итак, от чего стоит отталкиваться в попытках определить этот жанр?

В отличие от научной фантастики, которая научно обосновывает свои гипотезы и рассказывает о том, что, в принципе, может существовать в действительности, фэнтези повествует о том, чего быть не может. Фэнтезийные миры – это миры бесконечных возможностей, неограниченной протяженности и, конечно, свободы. В фэнтезийной литературе всегда можно проследить сказочные мотивы, ведь именно со сказки все и начиналось. Но объединять их не стоит, так как автор фэнтези обычно создает новый, неповторимый мир, со своей особенной географией, населением, жизнеустройством, даже языком.

Этот новый мир зачастую не имеет определенной пространственно-временной локации: прошлое, настоящее и будущее, параллельные реальности, невиданные звери и новые расы имеют неоспоримое право на существование.

Чаще всего в этом мире существует герой, который путешествует в поисках чего-либо, параллельно переживая множество приключений.

В своей работе я попыталась описать и сравнить три мира: мир Земноморья (Урсула Ле Гуин), мир Амбера (Роджер Желязны) и мир Дюны (Фрэнк Герберт).

МИР ЗЕМНОМОРЬЯ

Урсула Ле Гуин является открывателем одного из удивительных фэнтезийных миров – Земноморья. Ее мир – это острова, магия, удивительные существа и, конечно, волшебники. География Земноморья, богатая разнообразными символами, прописана очень тщательно. Читатель вполне может представить себе как устроен этот мир, какие острова входят в архипелаг, на какие Пределы делится Земноморье. На мой взгляд, это одна из наиболее важных характеристик фэнтези: читатель полностью погружается в новое измерение, начинает жить по его законам.

Главное правило Земноморья состоит в том, что основой магии являются слова и имена. Каждое слово должно быть тщательно обдумано и взвешено, ведь оно может как принести пользу, так и причинить вред. За каждую неосторожность приходится расплачиваться. Второе правило гласит: все в этом мире имеет секретное имя. Тот, кто знает истинное имя человека, существа или предмета, имеет над ним неограниченную власть. Все вышесказанное называется магией Истинной речи.

Язык Истинной речи принадлежит драконам, только они владеют им в совершенстве. От их языка произошло людское наречие.

Светская власть принадлежит Правительству, однако настоящая сила – знание – сосредоточена в руках волшебников. Вообще, большую роль играет природа: например, море (поскольку Земноморье – это цепь островов, то воды там предостаточно), не освоено человеком в полной мере, поэтому эта водная стихия связана со сверхъестественными силами. Никто не знает, что находится ЗА Пределами, ибо оттуда никто не возвращался.

Острова Земноморья не объединены никакой общей религией, но при этом обитатели этого мира могут взаимодействовать друг с другом, так как у них есть множество общих ритуалов, один из которых – праздник Долгого Танца, что проходит в день летнего солнцестояния.

Один из важных вопросов этой трилогии касается смерти и того, что лежит за ее чертой. Герои смотрят смерти в лицо без страха или отчаяния. Волшебники Земноморья должны поддерживать баланс, равновесие всего, в том числе жизни и смерти. Земноморье – дом и для добрых, и для злых сил.

На мой взгляд, мир Урсулы Ле Гуин достаточно суров, но при этом очень красив. Он подчиняется строгим правилам, нарушение которых приводит к страшным последствиям, но эта строгость делает его особенным, отличным от других фэнтезийных миров.

МИР АМБЕРА

Мир Янтарного Королевства принадлежит авторству Роджера Желязны. В отличие от Земноморья, указать на географическое расположение Амбера крайне сложно, ведь в своей Вселенной Амбер – начало начал, Истинный мир, а все прочие миры, в том числе и Земля, являются его Отражениями. По мере удаления от него, Отражения искажаются все больше и больше.

Между Отражениями можно перемещаться, но тут мы видим еще одно отличие от Земноморья: там практически все владеют магией, здесь же это искусство подвластно немногим. Перемещение требует абсолютного воображения, невероятной восприимчивости и нечеловеческого сосредоточения. Посему, путешествовать могут, к примеру, члены Королевской семьи.

Третье отличие касается религии: у обитателей Амбера есть всеобщая религия – это Культ Единорога. По легенде, само Янтарное Королевство было задумано Единорогом и отцом короля.

Добро без зла существовать не может, поэтому помимо мира порядка, каковым является Амбер, существует и мир Хаоса, с его Дворами Хаоса. Это непрерывно меняющийся мир, в котором нет ни капли постоянства. Он образован из осколков Отражений. Вместо Единорога в нем главенствует Змей, вместо Огненного Пути – Логрус, который может преодолеть кто угодно. Постоянна в этом мире только Бездна на краю мироздания.

Почему же именно Янтарное Королевство является Истинным миром? Причина в том, что только в Амбере имеется Огненный путь – лабиринт, пройдя по которому человек обретает власть над Отражениями.

Если в Земноморье были важны имена, то в Амбере их место занимают артефакты: Козыри, Спикарды и Судный Камень. С помощью Козырей члены королевской семьи общаются друг с другом, перемещаются друг к другу, подсматривают и подглядывают друг за другом. В этом прослеживается такая же амбивалентность, как и во всем мире Янтарного Королевства: Козыри используются как во благо, так и во вред. Спикарды – это магические кольца, которые дают магу энергию. Судный камень – самый могущественный артефакт, наделяющий своего владельца бесконечной силой.

Мир Амбера двоичен, изменчив, в нем белое не может существовать без черного, баланс достигается за счет постоянного противодействия сил.

МИР ДЮНЫ

К сожалению, с этим миром я знакома в меньшей степени, поэтому выводы делаю на основе внешних источников.

Как я поняла из прочитанного, к жанру фэнтези мир Дюны относится в меньшей степени. Фрэнк Герберт переносит действие своей Вселенной в космическое пространство, на планету Арракис (второе название которой, соответственно, Дюна). Важность этой планеты заключается в том, что она является источником некоей пряности, продлевающей жизнь и дающей гильд-навигаторам энергию для космических путешествий.

Люди в мире Дюны больше не пользуются услугами машин, они предпочитают развивать свои собственные способности, умственные и экстрасенсорные.

Несмотря на то, что действие разворачивается в далеком будущем, во Вселенной царит монархический аристократический строй, планетами управляют Великие Дома, а космическими путешествиями – Космическая Гильдия (к которой, как раз-таки, относятся гильд-навигаторы).

Высшей ценностью на засушливой планете является вода.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы я попыталась найти отличия между этими фэнтезийными мирами, теперь можно выявить и некоторые параллели. Для Урсулы Ле Гуин в ее Земноморье и для Роджера Желязны в Янтарном Королевстве первой важной темой становится тема истинности. Если у Ле Гуин это касается только языка, а истинность самого мира под сомнение не ставится, то у Желязны уже и сам мир борется за свою подлинность со множеством отражений. Это подводит нас ко второй теме: теме баланса добра и зла, которая прослеживается в обоих произведениях. Фрэнк Герберт очевидно не совсем вписывается в эту схему. Магия у него заменяется развитием внутренней силы человека.

По моему мнению, все три примера убедительно доказывают, что фэнтези – это не детская забава, а сложные многоступенчатые, удивительно красиво выписанные Вселенные, которые поднимают многие проблемы, а не просто служат для развлечения читателей.

БИБЛИОГРАФИЯ

Peter Hunt, Millicent Lenz «Alternative worlds in fantasy Fiction»

<http://arrakis.ru/index.shtml>

<http://www.amber.h11.ru/>