

Фэнтези — Lurkmore

Фэнтези (от англ. *fantasy* — *фантазия*) — поджанр ненаучной фантастики, свято любимый [ролевиками](#) и [графоманами](#). Границы жанра довольно размыты, и разграничить фантастику, фэнтези и сказку нередко сложнее, чем провести границу между [луркоёбами](#), [битардами](#) и [школьниками](#), а порой отнесение к тому или иному жанру зависит лишь от [воли](#) автора или критика.

История

I. Тёмные века Дотолкиенства

Об этих временах известно немного. Некоторые [эксперты](#) предполагают, что тогда и вовсе ничего не было. На самом деле фэнтези, конечно, было, только в таком виде, в котором нынешний читатель уже не разжует. Годный пример — легенды о [короле Артуре](#), которые отличаются от нынешнего героического фэнтези чуть более, чем названиями и именами.

Некоторые наивно полагают, что средневековые эпосы и рыцарские романы отличаются от фэнтези тем, что авторы верили в реальность своих героев. На самом деле, для своего времени [Кретьен де Труа](#) и [Томас Мэлори](#) были такими же борзописцами и киломэтрами, как сейчас [Боб Сальваторе](#) с тёмным эльфом Дриззтом. Кретьен, например, когда строгал сериалы, выдумывал новых героев, тупо заменяя имена и названия в старых романах (даже чужих). По некоторым данным, даже Эдды, предмет обожания [долбоверцев](#), писались [христианами](#), ни на грош в языческих богов не верившими. А уж «Калевала» — точно.

Первым же каноничным, то есть признанным литературоведами, жившими на сто лет позже, писателем современного фэнтези считается [Эдвард Дансени](#) (1878—1957), напейсавший бесчисленные сборники рассказов о фантастических мирах. А [Ходжсон](#) с его эпической «Ночной землёй» и вовсе считается повлиявшим не только на более тёмную сторону сабжа, но и на жанр ужасов в целом. Есть мнение, что в близкой к фэнтези манере писали также такие бумагомаратели, как Эдгар Райс Берроуз, Артур Мейчен и даже Майринк.

II. Древняя эпоха

Но первое по-настоящему известное и современное фэнтези сваял не кто иной, как [Роберт Говард](#), современник [Лавкрафта](#) (который подкидывал немало идей своему другу-неофиту). В те годы жанр ещё не получил красивого ярлычка Fantasy, а прозывался менее эстетичным, но более метким тэгом Sword & Sorcery. Рассказы Говарда о [Конане](#)-варваре ещё в тридцатые годы прошлого века стали популярны, хотя [настоящая слава к автору пришла после смерти](#). Всё это писалось для журналов, поэтому допускались только рассказы на одно приключение. Говард уже издал было по частям первый полноразмерный текст про Конана-варвара «Час дракона». Самое забавное, что по сюжету это вылитый «Властелин колец», только на десять лет раньше: Конан в роли Фродо, Ксальтотун в роли Саурана и Сердце Аримана в роли Кольца. Но тут автор невовремя впал в депрессию и [выбил себе мозги](#).

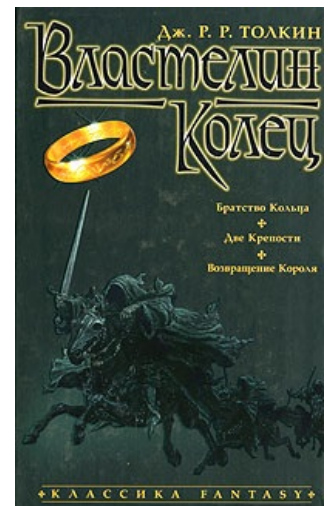
Занятно, что если структурно и сюжетно Говард полностью предвосхитил классическое фэнтези, то облик мира Sword & Sorcery во всём, что НЕ касалось милых его сердцу варваров, практически нигде больше не повторялся. Если классическое фэнтези - это условное средневековье с европейскими фольклорно-мифологическими мотивами и более чем вольным обращением с историческими реалиями, то мир Говарда - настоящая сборная солянка из более-менее достоверных исторических элементов, наиболее тяготеющая к поздней античности. Кроме того, задолго до этих ваших [поляков](#), Говард создал мир, где пафосная эпичность у героев и читателей ничего кроме смеха не вызывает и это не баг, а фича. Даром что Sword & Sorcery - жанр героический. Во мрачном мире Говарда нет места пафосным рыцарским соплям и серьёзному отношению ко всяким спасениям мира. В этом Говард, [на свою голову](#), слишком сильно опередил своё время.

Поэтому характерные черты жанра пришёл устанавливать всем известный филолог [Толкин](#) с «Властелином колец». Тёмный Властелин, Главный Артефакт, эльфы-гномы-орки, броджения по карте вымышленного мира с кучей странных названий, три пухлых тома непрерывного сюжета с войнушками и пока ещё крайне недоразвитым колдунством. Истинный культ.

Толкин заодно совершил прорыв в расширении целевой аудитории. В то время все книжки строго



Сила ночи, сила дня — одинаково хуйня. Забухай, ёпт!



[Коран](#). Так все начиналось...

делились на взрослые и детские, и угадайте, в какой категории издавались истории про гномов и колдунов? Например, в то же время друг Толкина [Льюис](#) создал свою «Нарнию», и её иначе как детскую не рассматривали, несмотря на философские глубины и умелый пиар христианства. Толкину же удалось протолкнуть своё творение как «для взрослых» за счёт [натуралистичного описания битв](#). В итоге дети её всё равно читали, но и взрослым было не стыдно читать то же, что и их дети. Результат — триумф инфантильно-подростковой литературы «для детей и взрослых», потом выразившийся в «семейном кино» и в большей части приключенческой фантастики. Даже «Нарния» переехала из детской литературы в разряд «общей». Одно время высоколбые мужи, испытывая [зуд](#) от того, что им нравится детская книжка, пытались даже вытащить Толкина из фэнтези в боллитру, используя [несокрушимую логику](#) «фэнтези — говно, а Толкин — нет». Но с выходом кинотрилогии, игр по её мотивам и пластиковых Леголасов в Гарри Мейл они вздохнули и признали Профессора попсой, которую можно клеймить.

Были в те старинные годы ещё и Мервин Пик с заунывным «Горменгастом», и Теренс Уайт с переделками Артурианы (замечательная тетралогия «Король былого и грядущего»), и Лайон Спрэг де Камп, и другие самобытные авторы, которых уже мало кто помнит. В основном, нынешняя фэнтезия — это приключения а-ля Говард в декорациях а-ля Толкин. Их и будем считать отцами-основателями.

III. Profitable

После внезапного успеха поклетбукового издания «[Властелина](#)» в [США](#) и переиздания силами Лайона Спрэга де Кампа работ о Конане вдруг выяснилось, что на фэнтези можно [стричь купоны](#). Издатели, прежде считавшие все эти «сказки» литературой для детей (что было недалеко от истины), начали массово выпускать фэнтезию. Поначалу, в шестидесятые, этим занимались фантасты крупного калибра: Урсула Ле Гуин, Майкл Муркок, Роджер Желязны и иже с ними. Для них это было не постоянным жанром для извлечения долларов, а свежим непаханным полем, поэтому многие из их книг являются дикой помесью НФ, фэнтези, альтернативной истории и ещё чёрт знает чего без малейшего следа Говарда или Толкина (потом это всё обозвали «Новой Волной» и на том успокоились). Но потихоньку стало ясно, что такое напряжение умишка читателя не так уж и необходимо.

В 1975 году тов. [Гари Гигахс](#) изобрёл настольную игру [Dungeons & Dragons](#), чем увековечил в золоте своё имя для настольных и компьютерных игр, но одновременно подложил жирную свинью под литературный жанр. Следующее поколение авторов, выросших на настолках, уже считало, что для написания крутого эпика на двести томов достаточно в своей жизни прочитать «ВК» Толкина и поиграть в «D&D». В итоге мозги у этого поколения оказались накрепко забиты фэнтезийной «[клюквой](#)», которая вскоре превратилась в чистый [рак, убивающий фэнтези](#).

С конца семидесятых эльфы, тёмные властелины и главные артефакты потекли широкой рекой. И если, например, Уэйс, Хикмен и Роб Сальваторе честно устроились в отдел игровых новеллизаций и не скрывали, что переключаются игроту на бумагу, то ещё большее число борзописцев занимались тем же самым без лицензии. У таких километров, как Терри Брукс, Гудкайнд или отечественные [Перумов](#) и Пехов, от D&D отличаются разве что имена, названия и 1-2 уникальных юнита расы. Именно в то время и укрепилось мнение, что фэнтези — это не[кошерно](#).

IV. Время пресыщения

Естественно, долго это безобразие продолжаться не могло, и к концу двадцатого века всё больше читателей смотрели на фэнтези как на говно. Поэтому традиционный эпос про Бобро и Осло с эльфами и драконами начал потихоньку издыхать. А на смену ему пришла целая куча новых разновидностей:

- «**Низкое фэнтези**» (**Low Fantasy**) — [Сапковский](#), Уильямс, Глен Кук, Камша, Аберкромби, Эрикссон, Скотт Бэккер. Не путать с Темным (Dark) Фэнтези. От предшественников отличаются претензией на достоверность, точнее - на условный реализм. Прекрасные принцессы и [благородные рыцари](#) здесь «реалистично» ругаются матом, насилуют селянок и подтирают задницу чуть ли не на балу, а главный герой вместо спасения мира предаётся забуханиям и половой ебле. Для поддержания реалистичности магичность мира колеблется от ничтожной до низкой. Плавно смыкается с исторической и псевдоисторической литературой, альтернативной историей и иже с ними. Очень ценятся [реконструкторами](#) за знание [матчасти](#) и атмосферу «настоящего» грязного-вонючего-потного-кровавого прошлого. По сравнению с героическим фэнтези имеет не такие предсказуемые сюжеты, иногда с описанием нехилых придворных интриг и тактики-стратегии. В таких книгах может быть куча сюжетных линий, так что любой, даже главный, герой может быть выпилен в любой момент, но сюжет продолжится как ни в чём не бывало, а позицию ГГ займёт другой персонаж, ранее фигурировавший на втором-третьем плане. Чем-то близок к этому направлению Сапковский, который пишет вполне обычное героическое фэнтези, но с еблей и довольно оригинальным [постмодернистским](#) глумом.

Ольга Брилева-Чигиринская прославилась среди толкинистов тем, что переписала один из сюжетов



Слева направо: Пендальф и его борода, Конан и ярость топора, негроэльф Дриззт и его кошка, Элрик и его чёрный фаллический символ, Артур и его корона, Робин Гуд и его [нэко-уши](#).

Толкина именно в таком стиле — мат, ебля, бухло и блевание вперемешку с высокими миссиями. Стоит отметить, что в лучших произведениях этого поджанра натурализм не особо размахивают, ибо он не самоцель, а лишь средство художественной выразительности. Как бы подразумевается, что герой в окантовке из крепкого словца и крепкого же бухла будет ближе и понятней читателю, чем воздушно-неземной эльф, про которого неизвестно даже, есть ли у него гениталии. Отметим, что сам факт принадлежности к Low fantasy ни в коем случае не является знаком качества, унылой дряни хватает и здесь.

- **«Темное фэнтези» (Dark Fantasy)** - может пересекаться с низким, но не обязано. От классического отличается примерно как Сорокаторик от Звездных Войн или Warhammer Fantasy от Властелина Колец. «Сага об Элрике» Муркока, «Черный отряд» Глена Кука, вышеупомянутая варха, [Мартин](#). В русскоязычном пространстве в этом жанре писали Олди (впрочем, они в самых разных жанрах писали) В классическом фэнтези победа добра неизбежна, и если уж Бильбо не донесет Кольцо Всевластья до Ородруина, то уж Фродо как-нибудь доберется. В темном фэнтези добро обречено быть угнетенным или, если авторы решили поиграть в философию, отсутствовать в принципе, взгляд на мир в целом пессимистичен, любая победа героев обречена быть или временной, или сопровождаться горчинкой. И так далее, и тому подобное.
- **New Weird** — Мьевиль, Гейман, Пулман, иже с ними. Основные критерии — максимально возможный отход от канонов жанра (Мьевиль, например, ненавидит Толкина), как можно больше глубинного смысла™, мир максимально логичен, но, как правило, логика своеобразная. Чем больше [постмодерна](#), тем лучше. А ещё там будет гомосексуальная ёбля, биологические основания появления вампиров, [компьютеры на волшебных кристаллах](#) etc. Мир получается, кстати, не особо приятным. Описывая роман в стиле New Weird, грамотный критик обязательно употребит слово «[кафкианский](#)». К слову, поздний Пратчетт плавно переходит в New Weird.
- **Юмористы**, то есть люди, отнесшиеся ко всей этой вакханалии с иронией и извлекающие из этого профит. По крайней мере, самый известный из них, [Терри Пратчетт](#), имел состояние немногим уступающее [Тёте По](#). А ещё у них был Роберт Асприн! Так или иначе, практически во всех произведениях жанра есть тот или иной юмор. Но если в «обычных» книгах он обычно подобран грамотно и уместно, то в романах, заявленных как юмористические, он нередко оказывается натужным, потому что где-то шутки просто не требуются, но жанр как бы вынуждает. В этой стране юмористические произведения нередко представляют собой поток [петросянищины](#) — например, [шутки, основанных на игре слов](#), или жопно-сортирной трансляции камедиклаба. Но даже над этим ещё можно посмеяться — о вкусах не спорят, угу. Куда хуже, когда «юмор» составляют бесконечные идиотские срачи между героями, или же когда герои изображаются [сказочными долбоёбами](#) и на каждой странице совершенно по-дебильному вляпываются в самые идиотские и нелепые ситуации. Вот за это, за намеренное и тотальное окартонивание персонажей, уже по-настоящему хочется взять и уебать. Очень неприятно осознавать, что авторы, считающиеся мастерами отечественной фантастики (например, Белянин), скатываются в сраное говно из-за любви к таким приёмам.
- **Городское фэнтези** — жанр-страдалец, прилепившийся к фэнтези случайно. Как [нью-метал](#) — не [метал](#), так и городское фэнтези, по идее, не фэнтези, а подвид т. н. «мистики». Проблема в том, что «мистика» — изобретение наших литературоведов, на Западе о ней и не слышали. Суть ГФ сводится к тому, что фэнтезийный мир — это наш, и эльфы — а чаще вампиры, маги или иная магическая хуйня — живут не где-то в Неверлэндии, а прямо в соседнем доме, только как правило [замаскированные](#). Да, твой сосед с дремлю на самом деле призывает Ктулху, вампир работает на станции переливания, на Лурке тебя троллят настоящие зелёные тролли, прикидываясь анонимусами, а в подворотне тебя поджидает гопник, который на самом деле замаскированный гоблин. Жанр неохватен и размыт, так как включает в себя чуть ли не весь вампирятник, многие «[супергеройские](#)» комиксы, а также большую часть New Weird. Из произведений этой страны наибольшую известность получили «Дозоры» [Лукьяненко](#) и «Тайный город» Вадима Панова. Из иностранных авторов колоритным примером является Джим Батчер, который на данный момент написал 14 книг. В Пиндостане «городское фэнтези» — один из основных жанров для телесериалов (взять хоть тот же уже 11-сезонный Supernatural), поскольку себестоимость съёмок для этого жанра относительно низка: не нужно тратиться на исторические костюмы и массивные средневековые декорации.
- **Прозевавшие поворот истории** — как ни странно, живут и не жалуются, штампуют все тех же [тёмных властелинов](#) и девочек-волшебниц с небольшими модернизациями (например, поменяв Бобра и Осло местами), и неплохо их продают. Вышеупомянутые Роулинг, Джордан (принял ислам), [Перумов](#), Пехов, тысячи их. Те, что поуспешнее, играют на пресыщенности мрачнякам, реализмом и прочими поздними веяниями, пытаются по мере сил попатчить врожденные пороки жанра.
- **Женское фэнтези** — поджанр, пишущийся бабами для баб же. Зачастую сюжет о противостоянии Бобра и Осла отодвинут на второй план, а ведущее место оставлено для духовных терзаний [главной героини](#) в деле поиска [ёбыря Принца На Белом Коне™](#). Квинтэссенция подобного бреда наглядно представлена в печально известном высере [Сумерки](#). Впрочем, любовные романы пишутся давно и небезуспешно, ибо их целевую аудиторию никто не отменял. Что плохого в том, что они нашли свою нишу и в жанре фэнтези? И вообще, подобные книги хотя бы поинтереснее обычных «реалистичных» любовных романов. Ибо в последних — либо одни сопли, либо остро-надуманная [драма](#), и при этом ни

приключений, ни загадок. А в фэнтезийных — всё это есть, пусть и носит второстепенный характер.

- В последнее время из данной разновидности всё чаще выделяют [Женское Юмористическое Фэнтези \(ЖЮФ\)](#), тем более, что поток книг подобной направленности с каждым годом только увеличивается. Первоначально был представлен вполне читабельной О. Громыко, но невообразимо загажен её последовательницами. Родоначалник многих надоевших штампов в фэнтези-среде, активно используемых [95%](#) молодых и талантливых авторов.
- **Техно-фэнтези** — фэнтези, но все эльфы и гномы — это такие реальные расы, порой — [вымершие](#) и оставившие после себя всякие [артефакты](#). Магия преподносится с научным (степень «псевдо» — варьируется в широких пределах) подходом. [Эльфы на космических истребителях](#), гномы в [силовой броне](#), космические корабли, далёкие галактики и параллельные миры. Чётких границ нет, всё укладывается в рамки вменяемости конкретного автора. Ярчайший пример — книги по [Warhammer 40000](#).
- В этой стране существует ещё особый поджанр «славянское фэнтези», состоящий из: [долбославия](#), [гой-еси языка псевдобылинного](#) и Конана с бородой и в лаптях. Волкодава вы уже узнали, но по уровню долбославности, евроазиатства и просто [фимоза](#) [Юрий Никитин](#) даст Семёновой сто очков форы. В этой категории встречаются годные книжки, но как правило, чем они годнее, тем меньше в них остаётся собственно фэнтези. Семёнова это поняла и пишет исторические романы с капелькой мистики; та же картина, но помноженная на годную матчасть, — у Елизаветы Дворецкой, ибо она кагбе из [реконструкторов](#). Если говорить о других авторах, то большинство остального славянского фэнтези относится к юмористическому (а чаще всего — пародийному), и так или иначе зиждется на персонажах русских народных сказок: Бабе Яге, Кощее, Змее Горыныче и всяких леших-водяных-кикиморах, выставляемых в самых разных ролях. Тут уже всё зависит от оригинальности автора (именно оригинальности, а не склонности оригинальничать), а также от его умения шутить, а не петросянить.
- **Лит-РПГ**. Теоретически не является специфически фэнтезийным жанром, но на практике как правило относится именно сюда. Упор делается на взаимодействие ГГ и ролевой системы, пародирующей классические системы прокачки персонажа из условно-ролевых игр типа Diablo, WoW и т.п. Часто сопровождается попаданством в игровой мир. Слава богу, в этой стране на бумаге публикуется редко, но вот на сайтах условных писателей типа Author Today встречается в количестве, чем зачастую раздражает. Последнее время за жанр старательно взялись японцы. Ну как последнее, Sword Art Online начал выходить в 2002м, но последние годы пошел вал ранобэ, манги и аниме на эту тему, начиная с Overlord'a.

V. Будущее?

Очень смутно и туманно, но пока существуют такие писатели, как Сапковский, Мартин и ещё несколько, жанр не скатится в говно полностью.

Любимый жанр графоманов

«Неизбежный закон фэнтези: всю книгу все куда-то идут. »

[Sad, but true](#). Сейчас любой [школьник](#), сыгравший в пару [RPG](#), начитавшийся того же [Толкиена](#) и насмотревшийся попсового [аниме](#), начинает мнить себя эрудитом в области фэнтези, способным что-либо написать.

Жанр и правда кажется простым и доступным любому нубу. В научной фантастике надо придумывать допущение, вокруг которого всё вращается, в детективе — [хитрый план](#) преступника и запутанный сюжет, романтику мальчишки не читают, триллеры на Руси вечно путают с боевиками и детективами, а приключения спецназовцев обычно популярны у мужиков постарше. А фэнтези выглядит вообще просто: создал персонажа, нарисовал карту и пошёл пересказывать [Колобка](#) в знакомом антураже.

Помимо школьников, писательство фэнтези популярно у духовно богатых дев. Судя по всему, так они хотят убежать от серой действительности, где все парни мудаки, препода в школе или институте — козлы, а подружки — дуры. Их героини, чаще всего, являются стереотипными [мэрисьюхами](#). Подобные барышни, самое смешное, отличаются куда большей плодовитостью на текст, чем школьники, и способны высирать целые многомегабайтные талмуды. Гнездом непуганых дур является печально известный сайт «Самиздат». Там можно видеть кучи [хвalebных комментариев от читателей мужского пола](#), но что-то нам подсказывает, что их интересуют сиськи автора, потому что её внешность представляют по ассоциации с описанной ей очередной эльфийской воительницей (что в действительности обычно далеко не так). И наоборот — попробуйте оставить негативный отзыв, даже полный здоровой и конструктивной критики, и получите тонны ненависти от автора и ее [хомяков](#).

[Винрарная пародия на женское фэнтези.](#)

К сожалению, практика показывает, что знание формы ушей у [эльфов](#), «эльфийского» языка и техники метания [фаерболов](#) не только не помогает, а ещё и мешает при написании хорошей книги.

Понятно, что для того, чтобы хоть что-нибудь написать в относительно серьезном жанре, просто необходим настоящий [ОБВМ](#) и хоть какое-то [знание предмета дела](#). И эти знания, увы, из игрушек и книжек почерпнуть достаточно трудно.

Как написать говнофэнтези

Специально для вас, графоманов, созданы несколько документов с инструкциями. Следуйте им в точности — и получится... Ну, свое ведь не пахнет, правда?

1. [Малый типовой набор для создания гениальных произведений в стиле фэнтези](#)
2. [Генератор фэнтези](#)
3. [КАК НАЗВАТЬ СВОЮ КНИГУ? Советы начинающему фантасту](#)

Но, увы, документы эти не новы, датируются они [девяностыми](#) годами, и устарели в главном: теперь полученные с их помощью книги не то, что не издадут, а и читать не станут. Никто. Даже самая нетребовательная аудитория. Даже сторож в том мухосранском издательстве, куда вы решите прислать подобное.

[Соответствующая статья](#) в педивикии, по сути, является описанием не жанра, а его штампов. Обратите внимание на обязательное присутствие [«квеста»](#) и [«борьбы тьмы и света»](#).

Как написать НЕ говнофэнтези

«Для писателя лучший институт — сама жизнь и никакие другие институты в том числе и литературный, не могут ее заменить. »

— Лев Шейнин

Доподлинно неизвестно. Как и для любого другого жанра, каждый второй читатель мнит себя экспортом и охотно даст любому автору over 9000 советов, но почему-то сами ничего путного написать не асиливает.

Некто Дэвид Дж. Паркер придумал тест, полный фимозга и взаимоисключающих параграфов. Тем не менее он может пригодиться: можно будет избежать самых протухших штампов и элементарно озаботиться знанием матчасти.

Итак:

- 1. На первых 50 страницах вашего произведения ничего важного не происходит?
- 2. Ваш главный герой — выходец из деревни, но родители его неизвестны?
- 3. Главный герой — наследник трона, но сам про это не подозревает?
- 4. Ваше творение повествует о [молодом герое](#), который вырастет, обретает невероятные способности и, наконец, побеждает супер-пупер плохого дядьку?
- 5. В вашем произведении рассказывается о походе на край света за древним артефактом, который спасёт мир?
- 6. А как насчёт такого, который способен этот самый мир погубить?
- 7. Сюжет вашей книги закручен вокруг древнего пророчества об [«Избранном»](#), который спасет мир, а с ним и всех остальных, возглавив силы добра?
- 8. Есть в вашем произведении хоть один персонаж, существующий исключительно для того, чтобы неожиданно появляться и снабжать персонажей информацией?
- 9. Один из ваших персонажей на самом деле замаскировавшийся бог?
- 10. Главный, злобный, супер-пупер плохой дядька втайне является [отцом главного героя](#)?
- 11. Вашим миром правит добродушный король, которого водит за нос злобный колдун?
- 12. Фраза «забывчивый маг» описывает хотя бы одного из персонажей вашего романа?
- 13. А как насчёт «могучего, но туповатого и добродушного воителя»?
- 14. А нет ли там «мудрого, загадочного волшебника, отказывающегося полностью посвятить персонажей в план действий, ввиду каких-то собственных, загадочных причин»?
- 15. Женщины в вашем произведении проводят уйму времени в тревогах о своём внешнем облике, особенно когда рядом появляется мужчина?
- 16. Хотя бы одна женщина введена в роман только затем, чтобы её вначале похитили, а потом спасали?
- 17. Хотя бы одна женщина существует в тексте только для того, чтобы представлять идеалы феминизма?
- 18. Подходят ли хоть к одной женщине в книге слова: «неуклюжая кухонная девка, куда лучше управляющаяся со сковородой, чем с мечом»?
- 19. А слова [«бесстрашная воительница, которой куда больше подходит меч, чем сковорода»](#)?
- 20. Можно ли хоть одного персонажа в вашей книге описать как «сурового гнома»?
- 21. А что скажете о полуэльфе, разрывающемся между своей человеческой и эльфийской кровью?
- 22. А не сделали ли вы эльфа и гнома неразлучными друзьями, просто в качестве

оригинального хода?

- 23. Все персонажи ростом менее полутора метров существуют только для комических ролей?
- 24. Вы уверены, что корабли служат только для двух дел: рыбалки и разбоя?
- 25. Вам неизвестно, когда начали использовать сеновязалку?
- 26. На нарисованной вами для романа карте существуют такие места, как «Выжженные Земли», «Лес Ужаса», «Пустыня Отчаяния» или хоть что-нибудь, содержащее слово «Погибель»?
- 27. Пролог вашего произведения невозможно понять, пока не прочитаешь всю книгу... а может быть, и потом — не очень?
- 28. Это первая книга в запланированной трилогии?
- 29. А что насчет пента- и декалогий?
- 30. Ваше произведение толще, чем нью-йоркская телефонная книга?
- 31. В предыдущей книге ровным счетом ничего не происходит, но вы объясняете это тем, что от развязки вас отделяет еще много книг?
- 32. Вы уже пишете приквелы к еще даже не начатым книжным сериям?
- 33. Вас зовут Роберт Джордан и, чтобы добраться до этого пункта, вы брехали как шелудивый пес?
- 34. История основана на приключении, которое вы отыгрывали в данжене?
- 35. В вашем произведении есть персонажи, перенесенные в сказочный мир из реального?
- 36. Хотя бы у одного из ваших главных героев в имени есть апостроф?
- 37. Хотя бы у одного из основных персонажей имя заметно длиннее трех слогов?
- 38. Вам не кажется странным, что, описывая двух персонажей из одной маленькой, изолированной деревушки, вы одного называете «Тим Умбер», а второго — «Белтузалантал аль'Гринскок»?
- 39. В вашем мире обитают орки, эльфы, дварфы и полурослики?
- 40. А «оркены» или «дварровфы»?
- 41. Названию одной из ваших рас предшествует префикс «полу-»?
- 42. В одной из частей вашего произведения персонажи срезают путь, спускаясь в древние шахты дварфов?
- 43. Вы описываете батальные сцены после того, как разыграете их в своей любимой RPG?
- 44. Вы сделали описание всех своих основных персонажей, ориентируясь на параметры в своей любимой RPG?
- 45. Вы пишете эту книгу по заказу от компании «Wizards of the Coast»?
- 46. Трактиры в вашем произведении существуют только для того, чтобы персонажам было где подрасться?
- 47. Вам кажется, что вам все известно о феодализме, но на самом деле это совсем не так?
- 48. Персонажи большую часть времени заняты тем, что путешествуют туда-сюда-обратно?
- 49. Один из ваших персонажей может рассказать остальным что-то, что поможет им в их путешествии, но не станет этого делать, поскольку не хочет, чтобы они загубили план?
- 50. Ваши волшебники произносят заклятия, в которых безошибочно угадываются «fireball» или «lightning bolt»?
- 51. Вы хотя бы раз используете в своем произведении термин «мана»?
- 52. Вы пользуетесь термином «чешуйчатая кольчуга»?
- 53. И, да помощи вам Небеса, неужели вы использовали термин «единицы жизни (hit points)»?
- 54. Вам неизвестно, сколько весят золотые монеты?
- 55. Вы уверены, что лошадь может целый день напролет скакать галопом?
- 56. В вашем произведении кто-нибудь: вначале два часа кряду рубится с врагами, облачившись в пластинчатый доспех, затем скачет на лошади еще четыре часа, после чего у него хватает сил учтиво соблазнить на постельные утехи похотливую официантку?
- 57. У вашего персонажа есть волшебный топор, молот, копье или еще какое-либо оружие, возвращающееся к нему после того, как он его метнет?
- 58. В вашей книге кого-нибудь протыкают насквозь ятаганом?
- 59. Кого-нибудь в вашей книге протыкают насквозь, несмотря на то что он облачен в пластинчатую броню?
- 60. Вы уверены, что все мечи весят не менее пяти килограмм?
- 61. Ваш герой влюбляется в неприступную прекрасную даму, которую в конце концов берет-таки приступом?
- 62. Большая часть шуток в вашем произведении основана на игре слов?
- 63. Ваш герой способен выдержать множество ударов фэнтезийным аналогом десятикилограммовой кувалды, но по-прежнему боится хрупкой девушки с ножиком?
- 64. Вы в самом деле уверены, что человеку, чтобы издохнуть, как правило, требуется больше одной стрелы в грудь?
- 65. Вы не имеете представления о том, что тушеное мясо готовится несколько часов и поэтому плохо подходит в качестве дорожной еды?
- 66. В вашем произведении встречаются кочевые варвары, обитающие в тундре и глушащие один бочонок медовухи за другим?
- 67. Вы уверены, что «медовуха» — это просто такое забавное название для пива?
- 68. В вашем произведении множество различных рас, каждая из которых обладает в точности одним государством, одним правителем, одной религией?

- 69. Наиболее дисциплинированное и многочисленное объединение людей в вашем мире — воровская гильдия?
- 70. Главный злодей казнит верных слуг за мельчайшие проступки?
- 71. Вы повествуете о воинах, которые постоянно лезут в драку, но таскают повсюду за собой барда, который совсем не умеет сражаться, зато классно играет на лютне?
- 72. «Всеобщий» — это официальный язык в вашем мире?
- 73. Все окрестности в вашем произведении напичканы гробницами и склепами, которые ломаются от всевозможных магических артефактов и которые никому не пришло в голову разграбить за прошедшие несколько сотен лет?
- 74. Ваше произведение по большому счету является плагиатом с «Властелина Колец»?
- 75. А теперь перечитайте предыдущий вопрос еще раз и отвечайте честно.

— Автор: Дэвид Дж. Паркер. Оригинал [тут](#)

Как можно увидеть, перечислено немало примеров из «Властелина Колец», «Forgotten Realms», «Dragon Lance» и «Звёздных Войн». Становится непонятно — то ли Паркер [считает всё это полным говном](#), то ли полным говном окажутся только произведения «последователей», [но не](#) первоисточники. Кроме того, многие весьма популярные произведения попадают хотя бы под отдельные пункты. Например, «Хроники Сиалы» Пехова. Возникает вопрос: [с какой стати](#) книги Пехова так хвалят на каждом первом форуме, если, согласно Паркеру, они являются говном? Причём хвалят не только хомячки, но и [профессиональные](#) литературные критики.

Наконец, легендарные и винрарные «Летописи Белгариада» Эддингса, состоящие из типовых тропов фэнтези чуть менее, чем полностью, но всё равно ставшие в один ряд с прочей классикой.

Итого: чтобы написать хорошую, годную книгу, следует озаботиться прежде всего элементарным знанием матчасти — знать и любить классиков жанра и тщательно выбирать используемые [тропы](#). Чтобы читатель, открывая твои «Хроники Васяна-Поработителя», обнаружил там эпические битвы, коварные интриги, немыслимую магию и красивых девок, а не мегатонны уныния и пересказ твоей последней партии в Героев.

Также спасут положение винрарные черты характера у героев. В конце концов, количество драматических ситуаций ограничено, а люди — бесконечно разнообразны. Сколько бы не ругали критики [деда в кепке](#), что угроза с севера/трон из чего попало/война Роз были сотни раз, люди сметают с полок книги и миллионами смотрят сериал ради Джона Сноу, Териона Ланнистера, Арьи с брательником и прочих винрарных обитателей Вестерроса.

Это, конечно, ещё не гарантия, что книга будет хорошей, но так всегда: кому-то удаётся, кому-то нет. Если бы все книги были фейлом, жанр бы уже отбросил коньки как таковой. Всё же, если вы пишете не в юмористическом ключе с изначальным намерением высмеять ту самую шаблонность, предсказуемость и т. д., постарайтесь хотя бы не повторять по-грубому вышеприведённые сюжетные ходы из «Dragon Lance» и других книг, попавшие в вышеуказанный список. Ибо то, что у авторов тех книг было их оригинальной идеей, у вас окажется убогим плагиатом.

Фагготрия

А что вы думали? Помимо графоманов, есть у сабжа и яростные поклонники.

Фаги банальные

Есть такой особый тип людей, которые не могут читать ничего, кроме фэнтези. Описывать их долго и скучно, лучшее определение они дают уже сами себе:

| [Мне про наш мир читать как-то неинтересно...](#)

Nuff said.

Фаги извращенные

Поклонники одного конкретного писателя (самый яркий пример — [толкиенисты](#)).

Именно эти милые личности способны до умопомрачения заёбывать аффтаров, других фагов и просто несчастных людей, которым не повезло оказаться рядом, рассуждениями о различной общепфэнтезийной и внутримировой хуйне, например о том, что в той книге борода [гнома](#) изображена неправильно.

Более тяжёлая форма заболевания — неприятие книг, написанных не данным конкретным автором или (если речь идёт о межавторском цикле) — не по данной вселенной/сеттингу.

Лучший способ общения — не лезть. Заебут.

Ролевики

В принципе личности довольно безобидные, хотя чаще всего также входят и в одну из предыдущих групп. Особо весёлые придумывают игры по только что прочитанным книгам, в результате чего вполне могут шокировать авторов, узнай те об играх своих фанатов.

Реконструкторы

Основная статья: [Реконструкторы](#)

Собственно любителями жанра не являются, притом мня себя великими его ценителями. Так же, как и фаги извращенные, способны часами сражаться о соответствии книги действительности (правда, споры ведутся уже не о гномах и эльфах, а о двуручных мечах за спиной, [конных арбалетчиках](#) и соответствии изображенной в тексте [катаны](#) реальной).

Игрушки

Основная статья: [RPG](#)

Некоторые компьютерные игры считаются принадлежащими к сабжу. К сожалению, здесь разграничение фэнтези/не фэнтези ведется именно по признаку: есть эльфы (гномы, феи, колдунство) или нет их. Если пытаются сделать RPG в другом антураже (например, научно-фантастическом), немедленно начинаются вопли «[это шутер, а никакое не RPG!](#)». И, как это ни прискорбно, так оно зачастую и оказывается.

Но если в игре сюжет ещё можно компенсировать [геймплеем](#), то что сказать о высерах, слепленных по мотивам?

Что хорошего?



А что же действительно хорошего в сабже?

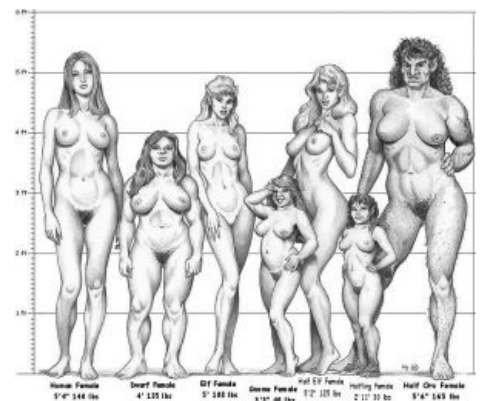
Во-первых, как место обучения писателей, он очень даже годен.

Во-вторых, безграничный простор для творчества. Не нравятся эльфы? Напиши своё фэнтези, где вместо эльфов какая-нибудь [Тау](#). Есть шанс, правда, вызвать этим бурление говн, но и это не так уж плохо.

В-третьих, быдло таки может насладиться описанием [секса с эльфийкой](#), и [тихо пускать слюни](#).

В-четвертых, [небыдло](#), жаждущее философии, очень часто может [отыскать](#) в книге какую-нибудь великую мысль.

И наконец: это же просто классно. Это такой же жанр, как и остальные, в нем полно годной литературы. Чего ж вам ещё надо?



И руки из-под стола вынь

Слюни подбери, быдло.

Ссылки

- [100 вещей, которые я сделаю, когда стану злым властелином](#)
- [Пан Сапковский, Пируг или Нет золота в серых горах](#)
- [Рысенок Дэн, Попробуйте сделать по-другому](#)
- [fantasy_proda](#) Фантастические таланты СамИздата. Собрание перлов и ляпов начинающих фэнтезистов.
- [Пять параметров мира фэнтези](#)
- [Что такое фэнтези](#)



[HAL9000](#) [Litprom.ru](#) [Raildex](#) [SICP](#) [Star Trek](#) [The Road](#) [X for Dummies](#) [А был ли мальчик?](#)
[Абанамат](#) [Американский психопат](#) [Аудиокнига](#) [Банановая республика](#) [Бармаглот](#)
[Бессмысленный и беспощадный](#) [Благородные доны](#) [Благородный дикарь](#) [Вау-импульс](#)
[Война миров](#) [Волшебник Изумрудного города](#) [Гамлет](#) [Ганнибал Лектер](#) [Гарри Поттер](#)
[Где и в какой книге Кастанеда пишет об этом?](#) [Голодные игры](#) [Город грехов](#) [Детектив](#)
[Дети против волшебников](#) [Джеймс Бонд](#) [Джеральд Даррелл](#) [Дискурс](#) [Донки-хот](#) [Дракула](#)
[Другие действия](#) [Д'Артаньян и три мушкетёра](#) [Жестокая Голактика](#) [Жук-антисемит](#)
[Журнализд](#) [Загробные колыбельные](#) [Закон Мерфи](#) [Зомби/В искусстве](#) [И животноводство!](#)
[И немедленно выпил](#) [Карлсон](#) [Киберпанк](#) [Клоун у пидарасов](#) [Книга Велеса](#) [Книга лучше](#)
[Книга рекордов Гиннесса](#) [Кола Брюньон](#) [Колобок](#) [Конные арбалетчики](#) [Космическая опера](#)
[Крапивинский мальчик](#) [Красная Шапочка](#) [Ктулху](#) [Кузинатра](#) [Либрусек](#) [Литературный негр](#)
[Литрес](#) [Лука Мудищев](#) [Машинный перевод](#) [Меланхолия Харухи Судзумии](#) [Мэри Сью](#)
[Мятеж на «Баунти»](#) [На деревню дедушке](#) [Начинающий писатель](#) [Наше всё](#)
[Не читал, но осуждаю](#) [Незнайка на Луне](#) [Неуловимые мстители](#) [Одномуд](#)
[Она металась, как стрелка осциллографа](#) [Остап Бендер](#) [Песнь Льда и Пламени](#)
[Пикейные жилеты](#) [Пирдуха](#) [Пирожки](#) [Поваренная книга анархиста](#) [Повелитель мух](#)
[Полный root](#) [Попаданцы](#) [Поручик Ржевский](#) [Постапокалипсис](#) [Постмодернизм](#)
[Призрак Оперы](#) [Приключения Буратино](#) [Приключения Чиполлино](#) [Про Федота](#)
[Простоквашино](#) [Пушечное мясо](#) [Реквием по мечте](#) [Рерайтинг](#)



Фэнтези

[Adventure Time](#) [Alignment](#) [Arcanum](#) [Avatar: The Last Airbender](#) [Baldur's Gate](#) [Daggerfall](#)
[Dark Souls](#) [Diablo](#) [Disciples](#) [DotA](#) [Dungeon Keeper](#) [Gothic](#) [Heroes of Might and Magic](#)
[King's Bounty](#) [Kyrandia](#) [Lineage II](#) [Master of Magic](#) [Might and Magic](#) [Oblivion](#)
[One does not simply X into Mordor](#) [Planescape: Torment](#) [Ragnarok Online](#) [RPG](#) [Skyrim](#) [Slayers](#)
[Warcraft](#) [World of Warcraft](#) [Аллоды](#) [Аллоды Онлайн](#) [Андед](#) [Борьба Бобра с Ослом](#)
[Бронелифчик](#) [Рей Брэдбери](#) [Вагнер](#) [Вампиры](#) [Вархаммер](#) [Волшебник Изумрудного города](#)
[Гарри Поттер](#) [Гном](#) [Лавкрафт](#) [Грибные Эльфы](#) [Дети против волшебников](#) [Дракон](#) [Зомби](#)
[Конан](#) [Конные арбалетчики](#) [Корованы](#) [Магия](#) [Морровинд](#) [Оборотни](#) [Орки](#) [Пейсатель](#)
[Ник Перумов](#) [Песнь Льда и Пламени](#) [Попаданцы](#) [Путеводитель по коридорам Ада](#)
[Роберт Говард](#) [Рыцарь](#) [Сапковский](#) [Стругацкие](#) [Тёмная башня](#) [Терри Пратчетт](#)
[Толкинисты](#) [Тролль](#) [Убить дракона голыми руками](#) [Фаербол](#) [Фанфик](#) [Фэнтези](#)
[Чарли и шоколадная фабрика](#) [Штаны Арагорна](#) [Эльф](#) [Эльф 80-го уровня](#)
[Это очень сильное колдунство](#)

ae:Fantasy urban:Fantasy tv:Fantasy