

# 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**.

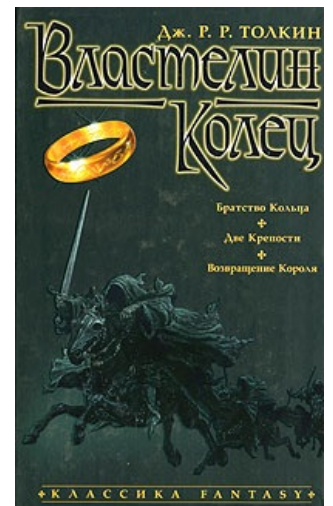
Занятно, что если структурно и сюжетно Говард полностью предвосхитил классическое фэнтези, то облик мира Sword & Sorcery во всём, что НЕ касалось милых его сердцу варваров, практически нигде больше не повторялся. Если классическое фэнтези - это условное средневековье с европейскими фольклорно-мифологическими 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 высоколобые 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 Harry Meal 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 покетбукового 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 непаханым 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 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 [некошерно](#).

### 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 может вместо спасения мира предаваться 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-воющего-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 Дризт и его кошка, Эрик и его чёрный фаллический символ, Артур и его корона, Робин Гуд и его [нэко-уши](#).

Толкина именно в таком стиле — мат, ебля, бухло и блеванье вперемешку с высокими миссиями. Стоит отметить, что в лучших произведениях этого поджанра натурализмом 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 Сорокаторник 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 извлекшие из этого профит. По крайней мере, самый известный из них, [Терри Пратчетт](#), имел состояние немногим уступающее [Tête Ra](#). 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 [петросянщины](#) — 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 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 Неверландии, а прямо в соседнем доме, только как правило [замаскированные](#). Да, твой сосед с дрелью 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 мрачняком, реализмом и прочими поздними веяниями, пытаясь 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. Родоначальник 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 каплей 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: Баба Яга, Кощей, 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 тэ пэ. 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 мальчики 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, преподы в школе или институте — козлы, а подруги — 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 **хвалебных 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 [девятидесятыми](#) 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, немислимую 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

Основная статья: [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?

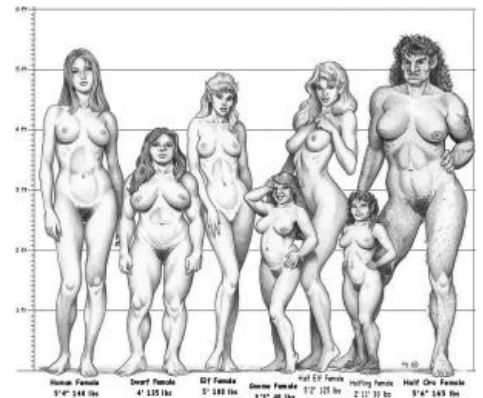
Во-первых, как место обучения писателей, он очень даже годен.

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](#)



Графомания



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 Гиннеса 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 Начинаящий 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 Рейайтинг



#### 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 Обратни Орки Пейсатель  
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада  
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт  
Толкинисты Троль 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