

УДК 7.036+316.325

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4\(9\)-248-283](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4(9)-248-283)

ФЕНОМЕН ФЭНТЕЗИ: КАК ЖАНР СТАЛ ОДНИМ ИЗ СТОЛПОВ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ



Павел Ленков,
Российский
государственный
педагогический университет
им. А. И. Герцена
(Санкт-Петербург, Россия).

Pavel Lenkov,
Herzen State Pedagogical
University
(St. Petersburg, Russia).

ORCID: 0000-0003-4195-6781
e-mail: p-lenkov@yandex.ru



Егор Шемонаев,
Российский
государственный
педагогический университет
им. А. И. Герцена
(Санкт-Петербург, Россия).

Egor Shemonaev,
Herzen State Pedagogical
University
(St. Petersburg, Russia).

ORCID: 0009-0006-3820-1467
e-mail: egorshemonaev@yandex.ru

Для цитирования статьи:

Ленков, П. Д., & Шемонаев, Е. А. (2024). Феномен фэнтези: как жанр стал одним из столпов современной культуры. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(9), 248-283. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4\(9\)-248-283](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4(9)-248-283)

Аннотация. В XX веке от фантастики отделился и обрел самостоятельность новый художественный жанр – фэнтези. Многие деятели культуры стали обращаться к эстетическим идеалам древности, Средних веков и европейского Возрождения, которые, в свою очередь, стали синтетической мировоззренческой основой для формирования нового жанра. В настоящей статье проводится анализ специфики жанра фэнтези и его места в современной массовой культуре. Определяются и анализируются магистральные пути развития жанра фэнтези с начала XX века до начала XXI века, который сочетает в себе синкретизм традиционных направлений аристократического эпоса, исторического романа и народного фольклора. Также исследуются сценарии превращения современной индустрии фэнтези в инструмент провозглашения, визуализации и изучения сложных тем морали и идентичности. Жанр полноценно отражает палитру современных социокультурных проблем, а его глобальная популярность во многом способствует межкультурному обмену. Особый интерес представляют произведения, имеющие литературный первоисточник и последующую адаптацию (фильм, видеоигра), на примере которых можно проследить их художественную динамику. Результаты исследования предлагают новые взгляды на современное межкультурное взаимодействие. Комплексный культурологический подход к исследованию фэнтези позволяет выйти за узкопрофильные рамки такого вида искусства, как литература, и проследить его активную и успешную экспансию в различные сферы культуры: кино, аниме и компьютерные игры.

Ключевые слова: фэнтези, литература, визуализация, компьютерные игры, музыка, массовая культура, культурологический подход, синкретизм, современная культура.

К вопросу о рождении жанра фэнтези

Принято считать, что возникновение современного классического фэнтези было обусловлено развитием фантастической литературы [Гопман 2001]. Однако, одним из самых ранних из известных нам сегодня прототипов произведений фэнтезийного жанра можно считать средневековый роман. Именно

он, органично вобрав «в себя существующие мифы и легенды (германского, кельтского, античного циклов) <...> стал одной из основ будущего жанра фэнтези» [Бахтин 1975: 85].

К слову сказать и сам средневековый роман имел с фэнтези общую тенденцию к заимствованию популярных литературных сюжетов. Первым таким романом в прозе стало произведение английского писателя сэра Томаса Мэлори «Смерть Артура» (около 1485 г.), считающиеся вершиной артурианского цикла и канонической формой легенд. Произведение Эдмунда Спенсера «Королева фей» (1590 г.) также наполнено привычными в сказочных романах действующими лицами, «однако знаменательно тем, что сказочные эльфы впервые выступают как активные персонажи и в центре повествования оказываются их взаимоотношения с другими расами» [Мончаковская 2008: 200].

С окончанием эпохи Возрождения образы Средневековья постепенно уходят в прошлое. Знаменитый «Дон Кихот» (1605 г.) Мигеля де Сервантеса уже высмеивает рыцарские предрассудки, нелепость рыцарских идеалов в реальной жизни, в том числе куртуазность и многие относящиеся к ней «рыцарские добродетели».

В середине XVII века отдельные писатели собирают и обрабатывают фольклорный материал, начинают писать сказки. Так появляются литературные сказки Шарля Перро, Мадам д'Онуа. Последняя ввела понятие «волшебная сказка», тем самым специально выделив отдельный в будущем жанр литературы.

С началом эпохи Просвещения и далее интерес к фантастическим сюжетам заметно угас. Многие писатели критиковали подобные далекие от реальной жизни фантастические элементы в художественной литературе. Однако, в это время становятся популярными приключенческие и сатирические романы Джонатана Свифта, Вольтера и других.

Писатели эпохи романтизма, в противовес духу рационализма и секуляризма эпохи Просвещения, по достоинству оценили старые традиции европейского романа и сказочные сюжеты, и переосмыслили многие произведения. Именно в это время формируется единый фантастический жанр в литературе, который можно характеризовать наличием волшебных, сказочных, научных допущений в сюжете.

В начале XIX века Э. Т. А. Гофман написал свои философско-мистические повести и рассказы «Золотой горшок» (1814 г.), «Эликсиры сатаны» (1815 г.), «Песочный Человек» (1816 г.), в которых он развернуто затронул тему столкновения человека и сверхъестественного. Английская поэтесса Сара Кольридж в 1837 году пишет свой «Фантасмион» – «первый роман-сказку на английском языке», как называли его современники.

Наконец, к началу XX века жанр фэнтези начинает обретать уже вполне привычную и нам форму. Джордж Макдональд создает «Принцессу и гоблина» (1872 г.) и «Фантастес» (1858 г.), непосредственно выстраивая их сюжеты на мифологической основе. Также он пишет критическое эссе «Фантастическое воображение» (1893 г.), где рассуждает на тему концепции «малых

миров», но так и не может найти компромисс между свободой воображения и аллегорией. Еще одним важным автором той эпохи стал У. Моррис с романом «Колодец на краю света» (1896 г.). Он был «большим поклонником средневековья и традиционных британских ремесел, поэтому стремился создать намеренно архаичный стиль повествования» [Мончаковская 2008: 200]. В произведениях Джорджа Макдональда и Уильяма Морриса впервые появляются классические для фэнтези, архетипические образы персонажей. В это же время появляются «Алиса в стране чудес» (1865 г.) Льюиса Кэрролла (псевдоним Чарльза Лютвиджа Доджсона), «Чудесный волшебник страны Оз» (1900 г.) Л. Фрэнка Баума. В этих произведениях элементы реальности, из которых построен ирреальный мир, образованы не только персонажами, ситуациями и локациями. В большей степени сюжет построен и на игре языка. Л. Кэрролл, например, сознательно убрал морализаторство и добавил сатирический элемент, что противоречило традиции детских сказок того времени.

Эдгар Аллан По и Оскар Уайльд также применяли элементы жанра фэнтези в своих произведениях, впоследствии оказавших значительное влияние на творчество Говарда Филлипса Лавкрафта и на развитие поджанра «темного фэнтези» или «фэнтези ужасов» как такового. По свидетельствам исследователей Г. Ф. Лавкрафт в своем творчестве во многом опирался на мрачноватые произведения Эдгара По.

В 1923 г. в литературе благодаря творчеству О. Уайльда появляется термин «фантаст». В своем же всемирно знаменитом

романе «Хоббит, или Туда и обратно» (1937 г.) Дж. Р. Р. Толкин использует термин «волшебная история». «Волшебная история» – способ освобождения, побега из неблагоприятной действительности. Побег (escape) – значимая тема толкиновского эссе <...> Фэнтези, бесспорно, – литература эскапистская, бросающая вызов теперешнему бытию. «Волшебные истории» Толкин считал «серьезной», взрослой литературой. По его мнению, «детскость» и сопряженная с ней наивная нравоучительность вкупе с излишней мягкостью губительны для подлинной «волшебной истории» [Толкин. Цит. по: Алексеев 2013: 310].

Появление литературного жанра фэнтези в массовой культуре специалисты связывают с публикацией произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец». «Хоббит» был впервые опубликован в 1937 году, а «Властелин колец» – уже в 1950-х годах [Толкин 2002]. Первая книга была, скорее, приключенческим фэнтези. А вторая – трилогия стала уже полноценным классическим эпическим фэнтези и образцом для всего этого жанра.

Однако официальное рождение самого жанра фэнтези принято отсчитывать с лекции Дж. Р. Р. Толкина, прочитанной им 8 марта 1939 года. В 1947 году профессор напишет на основе этой лекции эссе «On Fairy-Stories», в котором «фэнтези определяется как фантазия, вымысел, способность творить альтернативную реальность. Поэтому неудивительно, что для многих слово «фэнтези» стало нарицательным обозначением жанра» [Мыльников 2023: 2].

Однако главная волна его популярности и зарождение движения толкиенизма начались в конце 1960-х с публикации трилогии в США. Тогда же в массовой культуре окончательно закрепляется термин «фэнтези» (от англ. *fantasy* – «фантазия») [Гоголева 2006: 1161]. Неожиданный успех «Властелина колец» спровоцировал массовую публикацию фэнтези романов, наряду с «Хрониками Нарнии» (1956 г.) К. С. Льюиса, серией «Горменгаст» (1959 г.) Мервина Пика и «Земноморьем» (1968 г.) Урсулы Ле Гуин, что способствовало росту популярности жанра и во многом породило и современную волну фэнтезийной литературы.

К началу 1980-х фэнтези-литература стала самой продаваемой среди направлений фантастической литературы. Позже выделяется поджанр «городского» фэнтези, обретший популярность с выходом серии романов Дж. Роулинг о Гарри Поттере. Таким образом, жанр фэнтези постепенно развивался.

Параллельно с развитием фантастической литературы, фэнтезийность начинает проникать и в пространство изобразительного искусства. Это и не удивительно, ведь художники-романтики хорошо известные своим акцентом на эмоциях и возвышенном, часто изображают природу как мистическую и сакральную силу, которая вызывает благоговение и трепет у простого человека. Они также черпали вдохновение в исторических и мифологических сюжетах, активно включая в свои работы темы героизма, рыцарства и сверхъестественного.

Прерафаэлиты, с другой стороны, стремились возродить чистоту и простоту искусства до эпохи Возрождения, находя

резервы для своего творчества в средневековом и раннем ренессансном искусстве. Название группы было вдохновлено их восхищением искусством, предшествовавшим Рафаэлю. Ее приверженцы были известны неприятием академического искусства своего времени, которое они считали слишком искусственным и шаблонным. Братство прерафаэлитов представляло собой группу английских художников, поэтов и критиков, действовавшую с 1848 по 1853 год. Эти мастера были известны своим интересом к литературе, особенно к средневековым балладам и легендам о короле Артуре, которые они часто изображали на своих картинах, считая, что искусство и литература должны быть связаны, а картины обязательно должны рассказывать истории.

Викторианская сказочная живопись относится к художественному движению, возникшему в Британской Империи в викторианскую эпоху (1837–1901) и вдохновленному традиционными сказками и фольклором. Картины этого периода характеризовались сильным акцентом на повествовании, часто с очень подробными и богато украшенными изображениями фантастических сцен и персонажей. Одним из самых ярких представителей викторианской сказочной живописи был Джон Уильям Уотерхаус (1849–1917 гг.). В его работах часто использовались классические и средневековые сюжеты, а также темы, взятые из литературы Шекспира и Теннисона.



Фрэнк Бернард Дикси. Безжалостная красавица (1890 г.). Размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3ECuLi>

Таким образом, к началу XX века появляются первые образы многих магических существ – эльфов, гномов, драконов, которые затем станут обязательной частью фэнтезийного канона. Обращение мастеров к различным художественным стилям и культурным сюжетам во многом способствовало развитию синкретизма в искусстве. В то же время подобным образом развивался дизайн (например, эскизы к костюмам). Все это в будущем послужило основой для формирования образов фэнтези в аудиовизуальном искусстве.



Джон Уильям Уотерхаус. *La belle dame sans merci* (1893 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3ED9BV>

Свойственный эпохе романтизма интерес к истории проявился также и в музыке [Рычков 2013]. Многие знаменитые композиторы тогда создавали произведения, вдохновленные романтическими средневековыми и фольклорными мотивами. Так Рихард Вагнер создает цикл «Кольцо нибелунгов» (1848–1874 гг.) состоящий из опер: «Золото Рейна», «Валькирия», «Зигфрид», «Гибель богов», в котором он раскрывает свое видение знаменитого германского эпоса о скандинавских богах Асгарда, герое Зигфриде, драконах и других чудовищах. На севере Европы Эдвард Григ в 1875 году пишет музыку к поэме Генрика Ибсена «Пер Гюнт», в которой также можно наблюдать сочетание мотивов скандинавских легенд и восточных сказок.

Чем отличается фэнтези от фантастики и романа?

Рассмотрев эволюцию жанра фэнтези на основе анализа исторических предпосылок и различных художественных произведений, можно прийти к выводу, что прочная основа для его зарождения была заложена в европейском средневековом романе, который был значительно и весьма специфически переработан писателями XIX века, в связи с новым культурным видением эпохи романтизма, параллельно с зарождающимися жанрами волшебной сказки и фантастики. Отличительные черты жанра фэнтези сложились в Европе после Первой мировой войны, а с публикацией произведений Дж. Р. Р. Толкин фэнтези полностью отделяется от волшебной сказки и фантастики и становится самостоятельным жанром [Толкин 1992]. Кроме того, к середине XX

века формируется его образный и сюжетный канон, а к концу XX века фэнтези и вовсе превращается в метапредметный жанр, органично объединяющий различные направления искусства [Харитоновна & Гусарова 2021].

В лекциях, прочитанных в оксфордском университете в сороковых годах, а особенно в эссе «О волшебных сказках» (1947 г.) профессор Дж. Р. Р. Толкин окончательно «определяет, почему нужны волшебные сказки и мифы» [Маклаков 2013: 105]. Он констатирует, что существует дуализм: «простое» видение жизни и мира, разделение на «плохое» и «хорошее», что свойственно и верующим, и неверующим людям. Эта же структура характерна для сказок, но мир, очевидно, не вписывается в указанную конструкцию. Поэтому Дж. Р. Р. Толкин занимается не морализаторством, а игрой, создавая «вторичный» мир, а затем предлагает со стороны понаблюдать за эволюцией этого мира и существ в нем. Такой интеллектуальной и рефлексивной игрой и становится жанр фэнтези.

Поскольку Дж. Р. Р. Толкин был профессором Оксфордского университета, историком, литературоведом и филологом, то напрямую знакомился с многочисленными средневековыми текстами, переводил их и во многом на основе этого формировал свою фэнтезийную «вселенную». На основе финского, староанглийского и гаэльских языков Дж. Р. Р. Толкин создал для этого мира и свою особую языковую систему.

Благодаря ему, в мировой художественной культуре появилась, и стала классической, фэнтезийная структура. Одним из

главных изобретений профессора стали эльфы (англ. «Elves») – древняя раса, которая пришла в мир раньше людей. Это были существа утончённые, изящные, бессмертные, внеземной красоты, живущие в гармонии с природой, склонные к магии и искусствам, в первую очередь – к музыке и поэзии. Именно они и стали символом уходящей эпохи Старой Европы, с ее понятиями благородства, аристократизма, гармоничного сосуществования с природой. Их прообразом были Альвы из скандинавской мифологии.



Исход эльфов из людских земель. Кадр из фильма «Властелин колец: Братство Кольца» (реж. Питер Джексон, 2001 г.). Размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.kinorium.com/109309/gallery/screenshot/?photo=48902457>

Дварфы, или гномы (англ. «Dwarves») – низкорослая, коренастая, человекоподобная раса, взятая из скандинавских мифов о Свартальвхейме, где жили «дверги» или «цверги» – гномы из сказок. Они были отличными рудокопами, строителями,

ювелирами, кузнецами, инженерами. Но раса дворфов не интересовалась внешним миром, а потому предпочла зарыться в свои пещеры. В противовес эльфам Дж. Р. Р. Толкин создает орков (англ. «Orcs»), взяв за основу гоблинов (англ. «Goblins») также из скандинавской мифологии. Это уродливая и воинственная раса, которая уничтожает все живое на пути. В толкиновской вселенной орки – это искаженные и испорченные тьмой эльфы, которые полностью забыли свою историю и облик. Профессор сделал их символом безумного прогресса (индустриализации и капитализма), когда ради выгоды и прибыли уничтожается все вокруг. Полурослики, хоббиты (англ. «Halflings») – маленькие человекоподобные существа, которые предстают некими туземцами, которые ничего не знают о мире за пределами своих поселений. Они предстают миролюбивыми фермерами, которых бури внешнего мира зачастую обходят стороной.

Поистине культовыми во всем мире стали фильмы-экранизации произведений Дж. Р. Р. Толкина, созданные режиссером Питером Джексоном. В них был визуализирован самый страшный образ толкиновской вселенной, закрепившийся, массово используемый и ставший практически нарицательным, – орки. Но характерно то, что сам профессор вовсе не закладывал в них именно такой смысл. По замыслу автора, орки были невысокими, глупыми, довольно слабыми, боящимися солнечного света, подчиняющимися плетке и способными действовать лишь толпой. Самыми страшными, в том числе для обычных людей, были эльфы – бессмертные, вечно молодые, сильные и ловкие.

Дж. Р. Р. Толкин заложил в эльфов образ исчезающей из мира аристократии, окруженной аурой благородства и романтизма. В книге «Властелин колец» через взаимодействие персонажей ощущается благоговение, страх и восторг перед эльфами. Современному человеку уже не понять эти эмоции, да и он не может их испытать именно потому, что прошлое безвозвратно ушло, как эльфы, которые в конце истории навсегда уплывают на Блаженный Запад, оставляя после себя лишь вдохновленные и возвышенные легенды и истории. В фильме «Властелин колец: Братство кольца» (2001 г.) показано, как Боромир, храбрый и знаменитый военачальник Гондора, всерьез боится зайти в эльфийский лес и встретиться с эльфами. Образ орков в фильмах и современной культуре трансформировался ровно наоборот: в медиа прочно закрепился образ орка, как глупого, но большого, сильного и свирепого гуманоидного существа.

Точно так же отличается интерпретация образов хоббитов Фродо и Сэма в книгах и фильмах. В книгах они предстают как господин и слуга, но в современной массовой культуре аудитория не поймет такого прочтения и поэтому в экранизациях Фродо и Сэм показаны как лучшие друзья. В целом, образ полуросликов практически полностью списан с британских фермеров, которые жили в идиллических пейзажах Уэльса. Поэтому регион, где проживают хоббиты, называется «Шир» (переводится с англ. «The Shire» – графство). С другой стороны, название хоббитов приводит

читателя к сатирическому роману Синклера Льюиса «Бэббит» (1922 г.), где Бэббит – фамилия главного героя. Это имя стало нарицательным, для обозначения буржуазного человека, который ставит свое житейское благополучие и спокойствие выше всего остального. Дж. Р. Р. Толкин отводит хоббитам наставительную роль доблести маленького человека. Именно Фродо и Сэм добираются до Роковой горы и уничтожают кольцо всевластья, отказываясь от искушающей их власти. Когда Сэм берет в руки кольцо, голос темного владыки предлагает превратить весь мир в цветущий сад, на что хоббит задумывается и отказывается от власти, поскольку хочет вернуться на свое место и отвечать именно за него.



Саруман создает орков Урук-хай. Кадр из фильма «Властелин колец: Братство Кольца» (реж. Питер Джексон, 2001 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.pinterest.com/pin/414471971944218382/>

Нечеловеческое искусство

Восприятие и интерпретацию фэнтези в современной культуре можно проследить и на примере эльфийской архитектуры, которая не существовала в реальности, но получила широкое распространение в художественном творчестве. Можно увидеть дворцы Ривенделла из экранизации «Властелина колец», которые напоминают готическую и древнескандинавскую архитектуру. Показательно, что она соответствует образам самих персонажей: утончённая, возвышенная... В некоторых случаях прообразом для эльфийской архитектуры стал стиль модерн, многим представлявшийся пиком всего европейского искусства, после которого начались упадок и деградация. Для таких образов характерны плавные и гладкие формы, использование натурального камня и дерева и явный намек на максимальное единение с природой.



Интерьер эльфийской крепости Ривенделл. Кадр из фильма «Властелин колец: Братство Кольца» (реж. Питер Джексон, 2001 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.kinorium.com/109309/gallery/screenshot/?photo=48902457>

Да и эльфийская музыка нашла отражение в современной массовой культуре. Она восходит к традиционному молитвенному хоровому пению и аккомпанементу на фольклорных англосаксонских и германских инструментах. Направления современной музыки характеризуются эклектизмом и полистилизмом. В целом развитие музыкального искусства следует общим академическим направлениям конца XX века, где прежде всего надо отметить неоклассику, а также авангардную и экспериментальную музыку, минимализм, постминимализм, постмодернизм и им подобные течения.

Для распространения жанра фэнтези в музыке главную роль сыграл кинематограф. В 1990-х годах многие профессиональные студии (например, такие, как американская Immediate Music) стали впервые записывать специальную трейлерную музыку и музыку для кино. С технической, «инструментальной» точки зрения подобная музыка характеризуется движущимися, драматическими и эмоциональными мелодиями, массивными вставками духовых инструментов симфонического оркестра, а также хоровыми секциями. Во многом эпическая музыка строится на вариациях, непосредственно заимствованных из региональных локальных мотивов: кельтской народной музыки, скандинавской народной музыки, а также эмбиентной и электронной музыки.

Позднее многие композиторы (например, Ханс Циммер) популяризировали этот жанр и вышли за рамки киномузыки, развившись до самостоятельных эстрадных произведений. В конце XX века из эпической музыки выделяется направление «fantasy epic

music» – фэнтезийной музыки. Главным представителем, которого стал Говард Лесли Шор (англ. Howard Leslie Shore) – автор музыки к экранизациям П. Джексона. «В саундтреке Г. Шора к “Властелину колец”» происходит синтез симфонических традиций с более простой по языку популярной музыкой. Простота высказывания в этой трилогии требовалась еще и потому, что композитор желал подчеркнуть принадлежность описываемого мира к далекой древности. Подобно тому как Дж. Р. Р. Толкину удалось создать многогранный, но сведенный к единой концепции, мир, Г. Шору удалось наделить все образы Средиземья максимально емкими музыкальными характеристиками при несомненной близости их мелодического и гармонического строя» [Кэмпбелл 1997: 27]. Он известен использованием латыни и вымышленного эльфийского языка «квенья» (для кинотрилогии «Властелин Колец») в качестве текстов для песен и хоров.

Чтобы придать своей музыке совершенно новое, таинственное и магическое звучание, композитор использовал самые разнообразные и необычные инструменты. Кроме классического симфонического оркестра он активно применял народные инструменты: мюзет, дульцимер, саранги, лиру или свирель. Также из авангардной музыки Г. Шор позаимствовал использование немusикальных инструментов для композиции: наковальню и молоток, железные цепи и стальные пластины, шелест листьев и птичье пение для того, чтобы создать подходящую атмосферу для сюжета про орков или эльфов. Исполнение хора в

старых традициях непосредственно приближало слушателя к неким средневековым образам, григорианскому хоралу.

Славянский постмодернизм и деконструкция канона фэнтези

Теперь нам предстоит рассмотреть творчество Анджея Сапковского и его фэнтези-вселенную «Saga o wiedźminie» («Сага о Ведьмаке», «Ведьмак»). Одной из причин важности указанного цикла в мировой массовой культуре является характерный для него новый постмодернистский взгляд, реализованный автором сквозь призму восточноевропейской культуры на жанр фэнтези в целом. Уникальный подход А. Сапковского к повествованию, характеризующийся причудливым сочетанием фольклора, мифологических элементов и жесткого стиля повествования, а также многократно усиленный благодаря ошеломительному успеху сериала «Ведьмак» и адаптации этого сюжета в рамках франшизы видеоигр получил международное признание и преданных поклонников, особенно среди детей и подростков, в том числе и в России [Шихалиева 2019]. Способность писателя оживлять и перекраивать традиционные образы фэнтези, придавая им темный и зрелый тон, который находит отклик у современной публики, а также его виртуозное умение бросать вызов традиционным представлениям о героизме, сложности морали, социальных структур и последствиях выбора не только очаровали читателей во всем мире, но и способствовали значительному расширению дискуссий и споров о природе фантастической литературы.



Ведьмак Геральт из Ривии. Кадр из сериала «Ведьмак» (Netflix, 2019 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3ECvBk>

Сюжет рассказывает о приключениях Геральта из Ривии, одного из рода охотников на монстров, известных как Ведьмаки и путешествующих по опасному миру. Действие цикла разворачивается на безымянном Континенте, изначально пустом, который был заселен постепенно прибывающими в этот мир другими расами – эльфами, гномами и людьми. История начинается с момента, когда люди одержали победу над остальными народами и стали доминирующей расой. Все остальные народы живут в отдаленных, диких уголках континента, либо на полурабском положении в человеческих государствах. В мире «Ведьмака» представлена сложная политическая система, списанная с европейской, во многом – со Священной Римской

Империи и окружающих ее в европейском Средневековье стран: Польши, Чехии, Франции.

Как представитель постмодернистской эпохи, А. Сапковский активно и повсеместно играет со смыслами и архетипическими образами своих персонажей. Его эльфы – это не бессмертные и таинственно великолепные существа. Они не мудрые, но коварные, а также высокомерные и плетущие интриги против всех, готовые подлить яд в вино даже сородичу. Краснолюды (гномы в мире «Ведьмака») – пьяницы и дебоширы, но при этом очень трудолюбивые и способные к банковскому делу. Полурослики предстают в уже известных толкиновских образах – они показаны как фермеры, физически слабые и недалёковидные, которые не хотят соприкасаться с окружающими проблемами. А. Сапковский по-новому смотрит и на образ колдунов и колдуний, которые в этом мире являются важной частью сюжетных интриг. Они чаще пользуются пером и бумагой, нежели магией, которая, по аналогии с толкиновским сюжетом, постепенно уходит из этого мира. Главным нововведением автора становятся ведьмаки – мутанты, созданные магами, с помощью разных снадобий и ядов, которыми целенаправленно поили детей-сирот. Их создали, чтобы в первые века существования слабого человечества ведьмаки уничтожали чудовищ. Но потом надобность в них отпала, и по сюжету романов читатель встречает последних вымирающих представителей ведьмачьего ремесла.

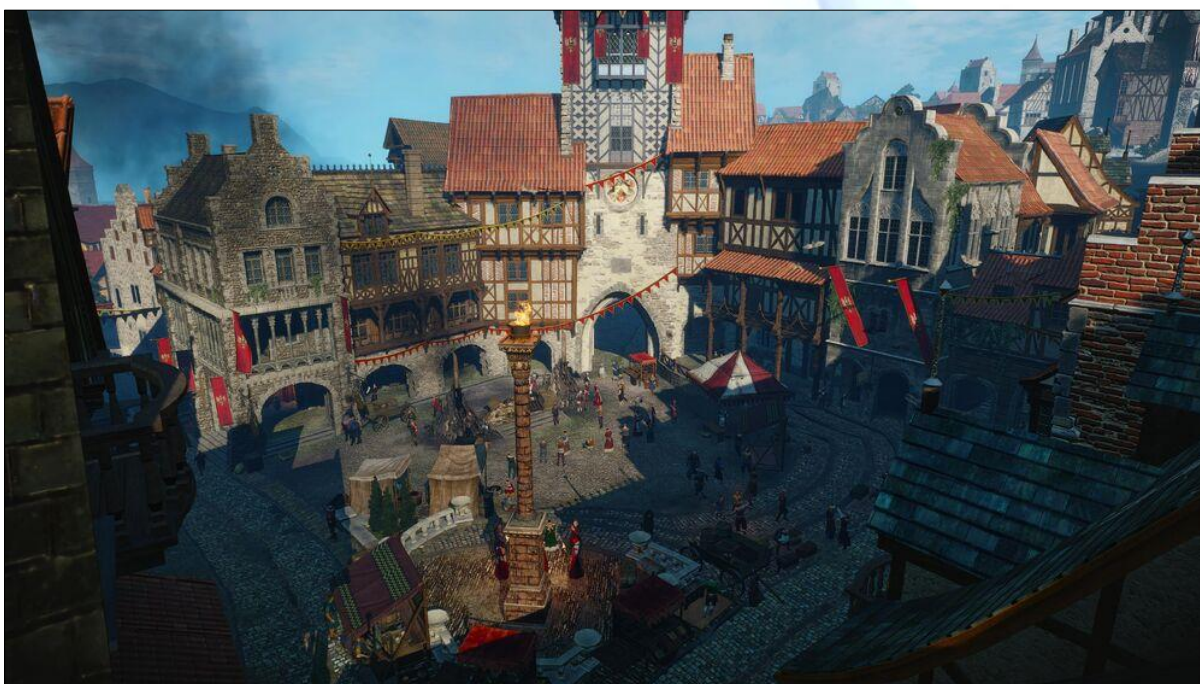
А. Сапковский строит свой сюжет [Сапковский 2002] с реалистичными описаниями жестокости и коварства, аллегорично

показывающими наш мир для дополнительного погружения в историю и отклика у читателей. В его поздних произведениях можно отметить явно проявляющуюся антимилитаристскую риторику, осуждение различных форм давления и угнетения.

Важным событием мировой игровой индустрии стала игра «The Witcher 3: Wild Hunt» («Ведьмак 3: Дикая Охота»), которая популяризировала в мире восточноевропейскую культуру, ярко представленную в игре. Хотя игра является коммерческим произведением, она в значительной степени опирается на реальные исторические, художественные и культурные элементы, вплетая их в богатый и захватывающий мир. Сеттинг игры создан по образцу средневековой Европы. Разработчики игры заявили, что провели обширные исследования средневековой истории и культуры, чтобы создать аутентичный и правдоподобный мир. Архитектура игры, одежда, оружие и даже язык отражают это историческое вдохновение.

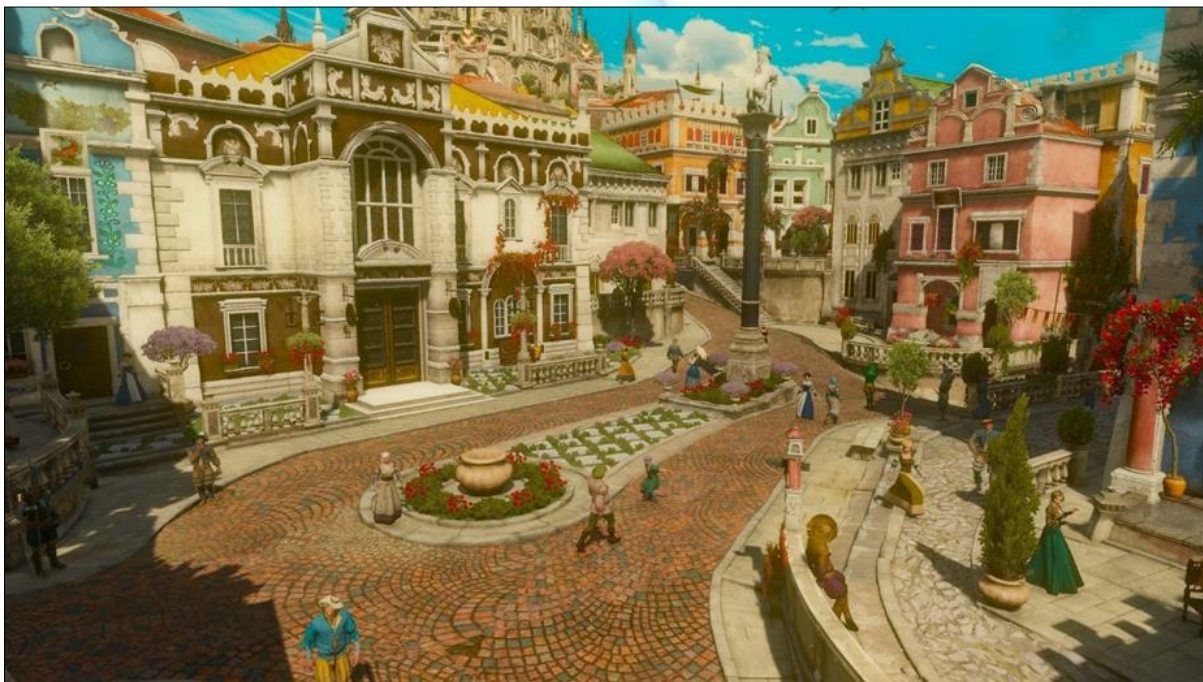
Игра отражает реальную историю и культуру разными способами. Во-первых, она показывает влияние разных народов и цивилизаций на формирование мира Ведьмака. Например, в ней можно посетить Новиград, который напоминает средневековый Гданьск или Амстердам, Скеллиге, который вдохновлен кельтской и скандинавской культурой, или Туссент, который поход на французский Прованс или итальянскую Тоскану. Во-вторых, игра показывает влияние исторических событий и конфликтов на жизнь

людей и общества. Например, в ней можно увидеть последствия Великой Войны между Нильфгаардом и Северными Королевствами, которая очень напоминает Первую или Вторую мировую войну, или Чуму Кота, очень схожую на Черную смерть в Европе.



*Площадь в городе Новиград. Кадр из игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» (2015 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3ECvSC>*

Архитектура игры варьируется в зависимости от региона и культуры. Например, в Новиграде можно увидеть типичные средневековые городские постройки, напоминающие чешские и польские города высокого средневековья. На Скеллиге же, наоборот, преобладают деревянные хижины и башни, построенные на скалистых островах. В Туссенте можно насладиться солнечным видом роскошных итальянских дворцов и замков, окруженных многочисленными виноградниками и садами.



Площадь в городе Боклер. Кадр из игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» (2015 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3ECvbk>

Музыка игры состоит из оригинальных композиций и аранжировок народных мелодий, исполненных на разных инструментах, таких как: скрипка, лютня, флейта, барабаны и другие. Показательно, что и музыка также адаптирована к регионам и ситуациям. Например, в Новиграде можно услышать городскую музыку с элементами джаза и блюза, в Скеллиге – композиции с элементами кельтской и скандинавской фолк-музыки, в Туссенте – дворянскую музыку с тональностями барокко, классики и романтики.

Сериял «Ведьмак», в свою очередь, стал предметом многочисленных споров поклонников и экспертов уже с момента своего выхода. Одним из основных спорных моментов была степень, в которой сериал отличается от исходного материала. Хотя адаптации часто допускают творческую вольность,

некоторые поклонники книг и видеоигр открыто раскритиковали сериал за слишком далекое отклонение от оригинальных сюжетных линий и характеристик. Еще одним источником низких рейтингов стал выбор актеров, особенно относительно изображения ключевых персонажей: Йеннифер, Трисс и Цири. В то время как некоторые фанаты высоко оценили игру актеров, другие же выразили недовольство отдельными решениями режиссеров и продюсеров по подбору актеров, утверждая, что они не соответствуют описаниям из книг.

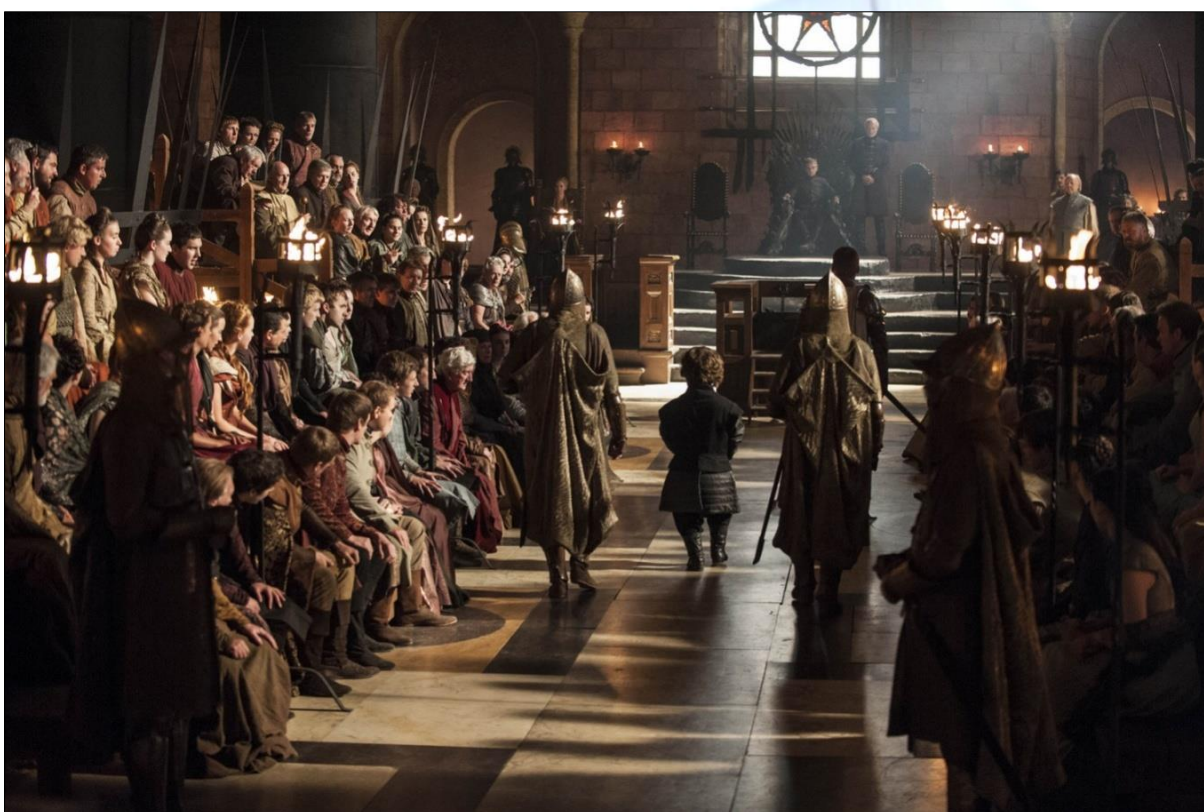
Нелинейная повествовательная структура первого сезона, в которой переплетаются несколько временных рамок, получила одновременно как похвалу, так и критику. В то время как некоторые зрители оценили сложность и глубину, которые он добавил к уже знакомому повествованию, другие нашли его запутанным и бессвязным, особенно если они не были заранее знакомы с исходным материалом. Как книги и видеоигры, сериал содержит изображения насилия и сексуального характера, что привело к спорам о его возрастной категории. Некоторые зрители хвалили сериал за суровый реализм, другие яростно критиковали его за неоправданное насилие или чрезмерную сексуализацию. Сериал также восприняли неоднозначно по поводу особенностей визуального представления полов и рас. Некоторые критики обвинили сериал в увековечивании стереотипов или отсутствии разнообразия в актерском составе и повествовании, в то время как другие защищали его как точную адаптацию исходного материала.

В целом сериал «Ведьмак» вызвал широкий спектр реакций как у зрителей, так и у критиков. К моменту выхода третьего сезона исполнитель главной роли Генри Кавилл (Геральт) покинул сериал. Многие оценивают, что четвертый и пятый заключительные сезоны вообще могут провалиться у зрительской аудитории. В результате сериал до сих пор остается привлекательной темой противоречивых дискуссий в мировых СМИ.

Последним примером успешной фэнтезийной франшизы возьмем творчество Джорджа Р. Р. Мартина и его произведения из цикла «A Song of Ice and Fire» («Песнь Льда и Пламени»), которая стала главным вкладом американского направления жанра фэнтези в современную массовую культуру и внесла новые реалистичные исторические тенденции, включение обсуждения политических и социальных проблем в повествование и постмодернистские изменения в структуру и функционал жанра. Показательно, что способность автора создавать яркие и захватывающие фэнтезийные сюжеты не только связано с исключительно развлекательной функцией, но и вызывает разнообразные дискуссии и дебаты в медиасреде, существенно повышая культурную значимость его работ [Штейнман 2020].

Одной из определяющих черт мира «Игры престолов» является упор на историческую достоверность. Писатель опирался на реальные исторические события и культуры, чтобы создать мир сложный и правдоподобный, но и одновременно фантастичный и реалистичный. Вселенная «Игры престолов» примечательна своим специфическим отношением к магии. Хотя она показана уходящей

из мира и используется относительно редко, но представляет собой мощную силу и играет достаточно важную роль во всей истории. Персонажи «Игры престолов» характеризуются сложностью, спецификой взаимодействия с различными политическими и социальными аспектами мира, переживанием различных трансформаций в результате чего они непрерывно показывают читателю достаточно неожиданные сюжетные повороты.



*Суд над Тирионом Ланнистером. Кадр из сериала «Игра Престолов» (HBO, 2011-2019 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://en.kinorium.com/406384/gallery/>*

На «Игру престолов» (причем, как на серию книг, так и на телесериал) большое влияние оказала культура постмодерна. Дж. Р. Р. Мартина интересовали другие фэнтезийные и научно-фантастические произведения, средневековая история, а также

культуры реального мира. Одна из ключевых отсылок в «Игре престолов» – средневековая история Европы. Писатель говорил, что черпал вдохновение в исторических событиях Войны Алой и Белой розы, которая произошла в Англии в конце XV века. На него также повлияли «Властелин колец», «Дюна» Фрэнка Герберта и «Умиращая Земля» Джека Вэнса.



*Королева Серсея на железном троне. Кадр из сериала «Игра Престолов» (НВО, 2011-2019 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3ECvtP>*

«Игра престолов» как сериал, отражает широкие культурные тенденции современного общества. Он получил высокую оценку за изображение сложных и нюансированных женских персонажей, а также за изображение политических интриг и поистине макиавеллистской борьбы за власть. Эти темы отражают интерес к

сложному и многоуровневому повествованию в современной популярной культуре.

Адаптация цикла Джорджа Р. Р. Мартина «Песнь Льда и Пламени» для телесериала «Игра престолов» получила широчайшее мировое признание, но также и подверглась целому ряду критических замечаний. По мере того, как сериал вышел за рамки опубликованных книг, он значительно разошелся с исходным материалом. Это привело к тому, что сценаристы в результате сами писали финал, прочерчивали сюжетные линии и оттачивали характеры персонажей, которые местами значительно отличались от тех, что описаны в книгах, часто к разочарованию фанатов. Особенно в последние сезоны, некоторые зрители видели, что темп сериала зачастую менял уже и сам темп повествования. Важные события и развитие персонажей, казалось, происходили слишком быстро, что приводило к потере глубины смысла. Арки некоторых персонажей были восприняты как непоследовательные или вовсе лишённые логики по сравнению с их изображением в книгах. Подвергалось также критике обращение в сериале с женскими персонажами, особенно с точки зрения неоправданной наготы и сексуального насилия. Некоторые зрители считали, что эти элементы использовались чрезмерно и часто ради шока, а не ради значимой повествовательной цели. Последний же сезон, в частности, получил крайне неоднозначные отзывы, причем многие фанаты выразили разочарование по поводу разрешения основных сюжетных линий и судеб персонажей. Часть фанатов сериала даже выступала с предложением сбора подписей для петиции о

пересъемке финального сезона. Но в результате, сериал «Игра престолов» все же стал эпохальным произведением, значительно повлиявшим на ключевые тенденции мирового сериалопроизводства.

Серия «Игра престолов» и ее исходный материал – серия книг Джорджа Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени» имеют глубокий смысл и значение в современной литературе и всей массовой культуре. По сути своей «Игра престолов» – это развернутое, фэнтезийно окрашенное исследование проблем власти, политических интриг и возможных последствий реализации властных амбиций. И книги, и сериал «Игра престолов» освещают реальные проблемы войны, неравенства, коррупции, а потому служат отличной жанровой художественной иллюстрацией природы политики и общества, проводя параллели с историческими событиями и современными социальными проблемами. «Игра престолов» в значительной мере подрывает традиционные фэнтезийные образы, избегая четких различий между героями и злодеями и изображая морально неоднозначных персонажей, бросающих вызов типичным жанровым условностям.

Заключение

Таким образом, можно со всей уверенностью сказать, что работы жанра фэнтези заняли важное место в массовой культуре. От литературы до кинематографа, телевидения и видеоигр, авторы фэнтези создали миры, которые покорили аудиторию по всему миру [Анисимова 2024]. Средиземье с его богатой мифологией,

детализированным мироустройством и запоминающимися персонажами проложило путь современному жанру фэнтези. Его влияние можно увидеть во многих произведениях от романов Терри Брукса и Роберта Джордана, до ролевых игр Dungeons & Dragons и World of Warcraft. Точно так же серия Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени» оказала значительное влияние на популярную культуру. Успех адаптации HBO под названием «Игра престолов» помог массово популяризировать жанр фэнтези и привлечь к нему более широкую возрастную аудиторию. Цикл А. Сапковского «Ведьмак» также оставил свой заметный след в массовой культуре. Мир польского писателя, вдохновленный славянской мифологией и фольклором, – мрачное и жестокое место, наполненное политическими интригами, моральной двусмысленностью и незабываемыми персонажами. А несомненный успех адаптаций видеоигр помог донести идеи творчества А. Сапковского до небывало широкой мировой аудитории. В России фэнтези также приобрело преданных поклонников, эти книги массово переводятся на русский язык и потому смогли приобрести значительную читательскую аудиторию. Постепенно формируется направление славянского фэнтези. Темы героизма, дружбы и борьбы между добром и злом перекликаются с отечественными культурными ценностями, что приводит к созданию фанатских клубов, организации форумов и мероприятий, сосредоточенных вокруг этих увлекательных произведений. Безусловно, следует констатировать, что сегодня фэнтези стало важнейшим культурным

феноменом и одной из главных составных частей современных креативных индустрий впечатлений.

Литература

- Алексеев, С. В. (2013). Фэнтези. *Знание. Понимание. Умение*, 2, 309–312.
- Анисимова, А. Л. (2024). Взаимосвязь киножурналистики и PR в формировании информационной повестки (на примере продвижения сериала «Король и Шут» сервисом «Кинопоиск»). *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(6), 167–196. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-167-196](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-167-196)
- Бахтин, М. М. (1975). Формы времени и хронотопа в романе. В книге: *Бахтин, М. М. Вопросы литературы и эстетики* (стр. 234–407). Москва: Художественная литература.
- Гоголева, С. А. (2006). Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези. *Наука и образование*, 3, 85–88.
- Гопман, В. Л. (2001). Фэнтези. В книге: *Литературная энциклопедия терминов и понятий* (стр. 1161–1164). Москва: НП «Интелвак».
- Кэмпбелл, Дж. (1997). *Тысячеликий герой*. Москва: РЕФЛ-бук; Киев: АСТ.
- Маклаков, И. А. (2013). Специфические особенности жанра фэнтези в творчестве Д. Толкина. *Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета*, 87, 758–769.
- Мончаковская, О. С. (2008). Феномен фэнтези и критерии оценки жанра в эпоху постмодерна. *Проблемы истории, филологии, культуры*, 19, 342–349.
- Мыльников, Д. Ю. (2023). Жанр фэнтези в зарубежном и российском кино Fantasy. *Проблемы жанрообразования*, 104–138.
- Рычков, К. Н. (2013). *Музыка в современном коммерческом кинематографе США (проблемы истории и теории)* [Автореферат кандидатской диссертации]. Москва.
- Сапковский, А. (2002). Нет золота в серых горах; Мир короля Артура; Критические статьи; Бестиарий. Москва: АСТ.
- Толкин, Дж. Р. Р. (2002). Властелин Колец: Трилогия. Москва: ЭКСМО.
- Толкин, Дж. Р. Р. (1992). О волшебных сказках. В книге: *Толкин, Дж. Р. Р. Волшебные истории* (стр. 103–160). Хабаровск: Амур.
- Харитоновна, Е. Р., & Гусарова, С. В. (2021). История и будущее жанра фэнтези. В книге: *Современные аспекты научных исследований: Сборник научных статей по материалам Всероссийской конференции в рамках проведения XXI научно-практических чтений, посвященных памяти философа и общественного деятеля А. Н. Радищева, Малоярославец, 23 мая 2021 года* (стр. 199–205). Малоярославец: Московский финансово-юридический университет.
- Шихалиева, Н. В. (2019). Деконструкция фэнтези: RPG как оптимальный формат экранизации "саги о Ведьмаке" А. Сапковского. *Кино. Речь. Культура* :

Материалы Международной студенческого форума, Санкт-Петербург, 25–26 мая 2018 года (стр. 118–123). Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения.

Штейнман, М. (2020). «Фэнтези – это зеркало реальности, в которой мы находимся». *LiveLib*. Режим доступа: <https://clck.ru/3ED5H6> (дата обращения: 15.03.2023).

Информация об авторах

Ленков Павел Дмитриевич – кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры истории религий и теологии. Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена (Россия, 191186, г. Санкт-Петербург, набережная реки Мойки, 48), ORCID: 0000-0003-4195-6781, p-lenkov@yandex.ru

Шемонаев Егор Александрович – магистрант кафедры теории и истории культуры. Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена (Россия, 191186, г. Санкт-Петербург, набережная реки Мойки, 48), ORCID: 0009-0006-3820-1467, egorshemonaev@yandex.ru

THE PHENOMENON OF FANTASY: HOW THE GENRE BECAME ONE OF THE PILLARS OF MODERN CULTURE

Pavel Lenkov, Egor Shemonaev

Abstract. In the 20th century, a new artistic genre, fantasy, separated from science fiction and gained independence. Many cultural figures began to turn to the aesthetic ideals of antiquity, the Middle Ages and the European Renaissance, which, in turn, became a synthetic ideological basis for the formation of a new genre. This article analyzes the specifics of the fantasy genre and its place in modern mass culture. The main paths of development of the fantasy genre from the early 20th century to the early 21st century are defined and analyzed, which combines the syncretism of traditional trends of the aristocratic epic, historical novel and folklore. Scenarios for the transformation of modern fantasy industries into a tool for proclaiming, visualizing and studying complex themes of morality and identity are also explored. The genre fully reflects the palette of modern socio-cultural problems, and its global popularity largely contributes to intercultural exchange. Of particular interest are works that have a literary source and subsequent adaptation (film, video game), using which their artistic dynamics can be traced. The results of the study offer new views on modern intercultural interaction. A comprehensive cultural approach to the study of fantasy allows us to go beyond the narrow framework of such an art form as literature and trace its active and successful expansion into various spheres of culture: cinema, anime and computer games.

Keywords: Fantasy, literature, visualization, computer games, music, mass culture, cultural approach, syncretism, modern culture.

References

- Alekseev, S. V. (2013). Fentezi [Fantasy]. *Znanie. Ponimanie. Umenie* [Knowledge. Perception. Art], 2, 309–312. (In Russ).
- Anisimova, A. L. (2024). Vzaimosviaz' kinozhurnalistik i PR v formirovanii informatsionnoi povestki (na primere prodvizheniia seriala «Korol' i Shut» servisom «Kinopoisk»). *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovaniy (EISCRT)* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 1(6), 167–196. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-167-196](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-167-196)
- Bakhtin, M. M. (1975). Formy vremeni i khronotopa v romane [The forms of time and chronotope in the novel]. In *Bakhtin, M. M. Voprosy literatury i estetiki* [Bakhtin M. M. Questions of literature and aesthetics] (pp. 234–407). Moscow: Artistic literature Publ. (In Russ).
- Gogoleva, S. A. (2006). Drugie miry: traditsii i tipologiya zhanra fentezi [Other Worlds: Traditions and typology of the fantasy genre]. *Nauka i obrazovanie* [Science and education], 3, 85–88. (In Russ).
- Gopman, V. L. (2001). Fentezi [Fantasy]. In *Literaturnaia entsiklopediia terminov i poniatii* [The literary Encyclopedia of terms and concepts] (pp. 1161–1164). Moscow: NPK «Intelvak» Publ. (In Russ).
- Kempbell, Dzh. (1997). *Tysiachelikii geroi* [The Thousand-faced Hero]. Moscow: REFL-buk Publ.; Kiev: AST Publ. (In Russ).
- Kharitonova, E. R., & Gusarova, S. V. (2021). Istoriia i budushchee zhanra fentezi [The history and future of the fantasy genre]. In *Sovremennye aspekty nauchnykh issledovaniy: Sbornik nauchnykh statei po materialam Vserossiiskoi konferentsii v ramkakh provedeniia XKhl nauchno-prakticheskikh chtenii, posviashchennykh pamiati filosafo i obshchestvennogo deiatelia A. N. Radishcheva, Maloiaroslavets, 23 maia 2021 goda* [Modern aspects of scientific research: A collection of scientific articles based on the materials of the All-Russian conference within the framework of the XXI scientific and practical readings dedicated to the memory of the philosopher and public figure A. N. Radishchev, Maloyaroslavets, May 23, 2021] (pp. 199–205). Maloyaroslavets: Moscow University of Finance and Law Publ. (In Russ).
- Maklakov, I. A. (2013). Spetsificheskie osobennosti zhanra fentezi v tvorchestve D. Tolkina [Special features of the fantasy genre in the works of D. Tolkien]. *Politematicheskii setevoi elektronnyi nauchnyi zhurnal Kubanskogo gosudarstvennogo agrarnogo universiteta* [Polythematic online electronic scientific journal of Kuban State Agrarian University], 87, 758–769. (In Russ).
- Monchakovskaia, O. S. (2008). Fenomen fentezi i kriterii otsenki zhanra v epokhu postmoderna [The phenomenon of fantasy and criteria for evaluating the genre in the postmodern era]. *Problemy istorii, filologii, kul'tury* [Problems of history, philology, culture], 19, 342–349. (In Russ).

- Myl'nikov, D. Iu. (2023). Zhanr fentezi v zarubezhnom i rossiiskom kino [Fantasy genre in foreign and Russian cinema]. *Problemy zhanroobrazovaniia* [Problems of genre formation], 104–138. (In Russ).
- Rychkov, K. N. (2013). *Muzyka v sovremennom kommercheskom kinematografe SShA (problemy istorii i teorii)* [Avtoreferat kandidatskoi dissertatsii] [Music in modern commercial cinema in the USA (problems of history and theory) [Abstract of the PhD thesis]]. Moscow. (In Russ).
- Sapkovskii, A. (2002). *Net zolota v serykh gorakh; Mir korolia Artura; Kriticheskie stat'i; Bestiarii* [Pure Gold in the Grey Mountains; The World of King Arthur; Critical articles; Bestiaries]. Moscow: AST Publ. (In Russ).
- Shikhaliyeva, N. V. (2019). Dekonstruktivnaia fentezi: RPG kak optimal'nyi format ekranizatsii "sagi o Ved'make" A. Sapkovskogo [Fantasy construction: RPG as the optimal format for the film adaptation of the "Witch Saga" by A. Sapkovsky]. *Kino. Rech'. Kul'tura: Materialy Mezhdunarodnoi studencheskogo foruma, Sankt-Peterburg, 25–26 maia 2018 goda* [Movie. Speech. Culture: Materials of the International Student Forum, St. Petersburg, May 25–26, 2018] (pp. 118–123). Saint-Petersburg: St. Petersburg State Institute of Film and Television Publ. (In Russ).
- Shteinman, M. (2020). «Fentezi – eto zerkalo real'nosti, v kotoroi my nakhodimsia» ["Fantasy is a mirror of the reality I find myself in"]. *LiveLib*. Available at: <https://clck.ru/3ED5H6> (accessed: 15.03.2023). (In Russ).
- Tolkin, Dzh. P. R. (2002). *Vlastelin Kolets: Trilogiia* [The Lord of the Rings: The Trilogy]. Moscow: EKSMO Publ. (In Russ).
- Tolkin, Dzh. R. R. (1992). O volshebnykh skazkakh [About fairy tales]. In *Tolkin, Dzh. R. R. Volshebnye istorii* [Magic stories] (pp. 103–160). Khabarovsk: Amur. (In Russ).

Author's information

Lenkov Pavel Dmitrievich – Candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of History of Religions and Theology. Herzen State Pedagogical University (48, Moika River Embankment, St. Petersburg, 191186, Russia), ORCID: 0000-0003-4195-6781, p-lenkov@yandex.ru

Shemonaev Egor Alexandrovich – Graduate student of the Department of Theory and History of Culture. Herzen State Pedagogical University (48, Moika River Embankment, St. Petersburg, 191186, Russia), ORCID: 0009-0006-3820-1467, egorshemonaev@yandex.ru

For citation:

Lenkov, P. D., & Shemonaev, E. A. (2024). The phenomenon of fantasy: how the genre became one of the pillars of modern culture. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(9), 248–283. (In Russ.). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4\(9\)-248-283](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4(9)-248-283)