

Рафэль Люка

И С Т О Р И Я Ф Р А Н Ш И З Ы

ВЕДЬМАК



От фэнтези
до культовой игровой саги



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные игры

Рафаэль Люка

**Ведьмак. История
франшизы. От фэнтези
до культовой игровой саги**

«ЭКСМО»

2019

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Люка Р.

Ведьмак. История франшизы. От фэнтези до культовой игровой саги / Р. Люка — «Эксмо», 2019 — (Легендарные компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-181215-7

Сегодня этот облик известен любому игроку: белые волосы, два клинка («серебро для монстров, сталь для людей»), кошачьи зрачки. За какие-то двадцать лет Геральт из Ривии, герой саги «Ведьмак», из персонажа польского фэнтези превратился в звезду одной из самых успешных и амбициозных игровых франшиз. С момента выхода первой части «Ведьмак» стал настоящим международным феноменом. С его помощью студии CD Projekt RED удалось совершить невозможное — продать необычную эстетику, саундтрек и культуру Восточной Европы аудитории, привыкшей к штампам из Dungeons & Dragons. В книге рассказывается история уникального триумфа CD Projekt и «Ведьмака», полная хаоса и ошибок, которые чуть не погубили студию. Автор опирается не только на уже опубликованные (порой исключительно на польском) статьи, документы и интервью, но и на ранее неизвестные свидетельства очевидцев, рассказанные языком, далеким от формального. Понравилась книга? Поставь бумагу на полку! Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-181215-7

© Люка Р., 2019

© Эксмо, 2019

Содержание

Предисловие	7
1. Чернила, бумага и киноплёнка	8
Бумажный Геральт	9
«Ведьмак» высаживается во Франции	13
Адаптировать «Ведьмака»	17
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Рафаэль Люка
Ведьмак. История франшизы. От
фэнтези до культовой игровой саги

Селине и Эзре

Марку за его бесконечное терпение



© А. А. Полунина, перевод на русский язык, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023



Предисловие

Сегодня его облик и особые приметы знакомы любому игроку: белые волосы, два меча («серебро для монстров, сталь для людей»), зрачки, как у кошки. За какие-то двадцать лет Геральт из Ривии, герой саги «Ведьмак», из персонажа польского фэнтези стал звездой одной из самых успешных и амбициозных западных RPG-франшиз.

22 марта 2018 года CD Projekt, разработчик и издатель видеоигр, объявила, что продажи игр трилогии о ведьмаке достигли 33 миллионов копий¹. С тех пор как десять лет назад первая часть вышла на PC, «Ведьмак» превратился в настоящий международный феномен. По мнению некоторых игроков, CD Projekt RED стала преемницей более авторитетных студий: теряющей хватку BioWare и Obsidian Entertainment, которая так и не стала коммерчески успешной. В начале 2018 года читатели Game Informer² отдали третьей части серии первое место в списке 300 лучших игр всех времен. Игру «Ведьмак 3: Дикая Охота» оценили выше, чем Mass Effect 2, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Final Fantasy VII, The Elder Scrolls V: Skyrim и Red Dead Redemption.

Как и шутеры Metro украинского разработчика 4A Games, «Ведьмак» сумел совершить невозможное: продать мир, эстетику, саундтрек и культурные отсылки родом из Восточной Европы американизированной аудитории, привычной к штампам из Dungeons & Dragons. Более того, в сердцах некоторых игроков Геральт сместил с самого почетного места более старые игры.

Это история исключительного триумфа CD Projekt и «Ведьмака», история о Польше, которая открыла границы и сама стала открытием для ролевиков и геймеров, история хаоса, который чуть не погубил студию, – обо всем этом мы расскажем в данной книге.

Мы будем опираться не только на уже опубликованные – порой исключительно на польском – статьи, документы и интервью, но и на ранее неизвестные свидетельства очевидцев, изложенные языком, далеким от официального.

¹ 14 апреля 2022 стало известно, что игровая франшиза «Ведьмак» разошлась тиражом более чем в 65 миллионов копий. При этом 40 миллионов копий пришлось на третью часть серии, «Дикую Охоту» (<https://www.statista.com/statistics/1305779/the-witcher-games-sales-worldwide/>). – Прим. ред.

² Kyle HILLIARD. Reader's Choice Top 300 Games Of All Time // Game Informer. 2018. 19 марта. <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/03/19/readers-choice-top-300-games-of-all-time.aspx>.

1. Чернила, бумага и киноплёнка

Спросите у любого поляка, немного знакомого с гик-культурой, что он думает о «Ведьмаке». Вот, например, интервью Игнация Тшевичека. Если поинтересоваться у автора знаменитых ролевых игр, основателя самого большого издательства настольных игр в Польше и создателя настолки The Witcher Adventure, что он думает о творчестве Анджея Сапковского, он ответит так: *«“Ведьмак” – это объект интеллектуальной собственности, который имеет такое же значение в Польше, какое “Властелин колец” имеет в Великобритании или герои Marvel – в США. Это локальный феномен, но в то же время это франшиза, которой удалось покорить широкую аудиторию и заставить ее полюбить фэнтези, как это сделал “Гарри Поттер” в Англии. У меня на полке стоит сборник книг о Ведьмаке, подписанный самим Анджеем Сапковским в 1993-м. Я был старшеклассником, когда вышла первая книга. Тот, кто посмотрел “Звездные войны” в 1970-х, на всю жизнь остается фанатом саги Джорджа Лукаса. И все мы, подростки из 1990-х, навсегда поклонники книг Сапковского»*³.

До превращения в экшен-RPG и получения статуса одной из самых успешных и влиятельных игр жанра «Ведьмак» существовал в виде серии повестей и романов, а создал их офисный работник, который за несколько лет превратился в национальную звезду фэнтези. Обыкновенный рассказ, написанный на конкурс, доказал: фэнтези может и должно выходить за рамки привычных клише. Как все это сделало Геральта из Ривии знаковым персонажем польской литературы?

³ Интервью было взято для этой книги. – Прим. авт.

Бумажный Геральт

Начало 1980-х. Анджей Сапковский, родившийся в 1948 году в польском городе Лодзи, работает специалистом по внешней торговле в международной компании. Он полиглот – знает не меньше дюжины языков. Еще он фанат фэнтези, особенно любит «Хроники Амбера» Роджера Желязны⁴, поэтому в заграничных командировках каждый раз обходит специализированные книжные магазины, чтобы достать новинки или книги, еще не изданные на родине. В 1986-м ему попадает на глаза объявление о конкурсе рассказов для журнала *Fantastyka*. Как рассказывал Рышард Хойновский⁵, переводчик первых игр, проданных CD Projekt, и продюсер первого «Ведьмака» на начальном этапе разработки, Сапковский потренировался на десятке переводов, прежде чем взяться за собственные произведения. Его первые эссе были опубликованы в *Fantastyka* в 1982 году, вместе с переводом «Слов Гуру» Сирила М. Корнблата (написаны в 1941 году под псевдонимом Кеннет Фалконер), историей обретающего суперсилу вундеркинда. Эти выпуски затем были напечатаны ограниченным тиражом менее 200 экземпляров, чтобы избежать польской цензуры, и разошлись по клубам фэнтези и научной фантастики.

Выпустив первые работы, в 1986 году Сапковский наталкивается на объявление о конкурсе рассказов в журнале *Fantastyka*. Без долгих раздумий он решает принять в нем участие. На тот момент ему 38 лет. *«Почему я это сделал? До сих пор не знаю»*⁶, – утверждает он и сегодня. Тогда его единственной целью был приз, каким бы тот ни был. *«Я не хотел становиться писателем или менять профессию. И я не искал славы! Я хотел просто получить приз на конкурсе!»*

Чтобы победить, Сапковский обращается к своим навыкам коммерсанта и предпринимателя: *«Я знал, что такое маркетинг, знал, как продавать товар. И я сделал все, чтобы жюри обратило внимание на мою историю»*. Его история называлась просто – «Ведьмак» (*Wiedźmin*), в ней впервые появился Геральт из Ривии, он же *wiedźmin*, ведьмак, *witcher* в разных переводах и изданиях. В тот момент идея Сапковского заключалась в том, чтобы «перепридумать польские сказки»⁷. На его взгляд, сапожник или подмастерье чинит обувь, а не убивает драконов, как в легенде о Краковском драконе. *«Это бред. Солдаты и рыцари? В большинстве своем они идиоты. А попы хотят только копить деньги и лапать подростков. Кто в таком случае пойдет убивать монстров?»* Ответ очевиден: *«Профессионалы»*. Так появились на свет Геральт из Ривии и другие ведьмаки, охотники на мутантов и чудовищ. В этот момент складывается образ Геральта, его трезвое видение мира. Как и некий Элрик из Мелнибонэ⁸, этот убийца монстров – альбинос. Рышард Хойновский (сегодня он занимается лингвистикой) уже тогда считал Сапковского мастером стиля, работающим с польским языком «с филигранной точностью», которую не могут передать ни английский, ни французский

⁴ Как настоящий поклонник жанра, Анджей Сапковский также написал эссе «Рукопись, найденная в Драконьей Пещере. Компендиум знаний о литературе фэнтези» (*Rekopis Znaleziony w smoczjej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*), в котором привел список своих любимых сериалов и романов. В нем представлена классика, например «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина, а также произведения Тима Пауэрса («Врата Анубиса»), Джона Кроули («Маленький, большой, или Парламент фейри»), Джина Вулфа (цикл «Книга нового Солнца») и Майкла Муркока («Сага об Элрике»)… С полным списком можно ознакомиться здесь: <http://najlepsze-fantasy.pl/czytelnia/18-kanon-fantasy-andrzeja-sapkowskiego>. – Прим. авт.

⁵ Интервью было взято для этой книги. – Прим. авт.

⁶ S.A. Интервью: Анджей Сапковский, писатель // Мир фантастики. 2005. № 26.

⁷ Robert PURCHESE. Meeting Andrzej Sapkowski, the writer who created The Witcher // Eurogamer. 2017. 24 марта. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-24-meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher>.

⁸ Созданный Майклом Муркоком в 1970-х Элрик из Мелнибонэ представляет собой архетип трагического антигероя. Последний император жестокого королевства, пришедшего в упадок, альбинос, наркоман и Вечный Воитель (такие есть в каждую эпоху во вселенной Муркока) выживает лишь благодаря демоническому мечу по имени Буреносец, который забирает души тех, кого убивает. Сапковский никогда не признавал, что романы и герой Муркока могли повлиять на его творчество. – Прим. авт.

переводы. *«Когда я прочитал “Ведьмака” на английском, я подумал: “О Боже”. Действия персонажей пересказаны совершенно верно, но текст лишен всех тонкостей. Польский язык очень гибок, у нас семь падежей для прилагательных и нет артиклей. Повести Сапковского великолепно написаны, читать их – настоящее удовольствие».*

Прождав решения год и убеждая себя в проигрыше каждый день, Сапковский все же занял на конкурсе третье место. Первое место получила сложная история в жанре научной фантастики, рассказанная от лица умалишенного. *«В то время в Польше, – объясняет он, – фэнтези считалось фигней для тупых детишек, которые даже не умеют нормально мастурбировать. Поэтому они подумали: “У него самая лучшая история, но это фэнтези, давайте дадим ему третий приз”. Судьбы – это судьбы, в большинстве случаев они пристрастные идиоты. Но публика...»*⁹ После этой маленькой победы автор-любитель рассчитывал продолжить нормальную жизнь. *«Я и так был счастлив: получил приз, деньги, мог этим хвастаться. Я поставил себе цель и достиг ее. Но сразу после этого прошел польский конвент, и “Ведьмак” неожиданно взял приз»*¹⁰.

Автора приглашают на множество мероприятий, у него берет интервью Рафал Земкевич, главный редактор журнала *Fantastyka*. Он заявляет Анджею: *«Наши читатели шлют письма и спрашивают: “Не мог бы Сапковский написать еще одну историю о ведьмаке?”»* Тот сразу же принимается за работу. *«Если они хотят еще, почему бы нет? Я написал вторую историю, потом третью и четвертую, в которых говорилось только о Геральте, потому что читатели требовали только его!»* Истории выходят в *Fantastyka*, а в 1990 году Сапковскому предлагают издать сборник его произведений под заглавием *Wiedźmin*. *«Продавался он поразительно хорошо»*, – вспоминает писатель. Он уже готов признать, что достиг пика карьеры. Но спрос по-прежнему высок: издатели и читатели хотят все больше. Интерес к приключениям Ведьмака совпадает с внутренними политическими трансформациями в Польше (коммунистическое правительство свергнуто в ходе самых первых полудемократических выборов в 1989 году), а также с безработицей в жизни Сапковского.

Именно в этот момент он решает рискнуть и заняться исключительно карьерой писателя – или хотя бы провести такой эксперимент, пока позволяют финансы. Сапковскому нужно все или ничего. Повести, из которых мгновенно komponуют сборники, следуют друг за другом в ускоренном темпе до середины 1990-х. А скоро Сапковский начинает чувствовать крылья за спиной: *«Я подумал, что польский книжный рынок и польские читатели заслуживают фэнтези-сагу. И почему бы польскому автору не написать ее?»* Но в то время для игроков книжного рынка жанр фэнтези – это лишь подростковая «недолитература». Несмотря на популярность повестей и сборников, никто не готов поставить на Сапковского чеканную монету. Никто, кроме специализированного издательства *SuperNOWA*, которое опубликует все его произведения. «Пенталогия» (или «пятикнижие») – этот термин использовал сам Сапковский – включает «Кровь эльфов», «Час Презрения», «Крещение огнем», «Башню Ласточки» и «Владычицу Озера». Серия книг написана за пять лет, между 1994 и 1999 годами. Во Франции она вышла между 2008-м и 2011-м. Требовательный к себе писатель уважает своих читателей и не собирается заставлять их ждать следующего приключения больше года. «Клиент всегда прав» – как хороший продавец, Сапковский это знает: его творчество, его персонаж, его вселенная обязаны своим успехом лишь фанатам, которые следят за ним с самого начала, проглатывают каждую повесть, каждую книгу и, может быть, даже начинают самостоятельно раскрывать лор, историю мира, который показан очень фрагментарно.

⁹ Robert PURCHESE. Meeting Andrzej Sapkowski, the writer who created The Witcher // Eurogamer. 2017. 24 марта. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-24-meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher>.

¹⁰ S.A. Интервью: Анджей Сапковский, писатель // Мир фантастики. 2005. № 26.

Чтобы гарантировать успех проекта и убедить жену в правильности решения, писатель с первых дней соблюдает железную дисциплину: *«Чтобы доказать супруге, что я действительно всерьез отношусь к писательству, я стал работать с раннего утра. И этот режим с тех пор не сдвинулся ни на миллиметр. Утренний кофе я пью за компьютером. Вот так я и вкалываю – как всякий нормальный человек на самом деле. Единственное отличие в том, что у большинства людей есть воскресенья, отпуска – а у меня нет. Я работаю в воскресенье и в любые праздники»*. Эта железная дисциплина принесла плоды: сегодня Сапковский, по его собственным словам, один из немногих польских авторов, которые живут исключительно на деньги с продаж книг.

Его единственное увлечение – рыбалка. В одиночку. Только рыбак, река и искусственный мотыль, потому что *«это самый сложный метод»*. Когда Сапковский не может предаваться основному хобби, его ждет кухня: он настоящий гурман и на кухне ему как медом намазано. А видеоигры? *«Я знаю об их существовании, в некоторых проектах принял участие, но сам никогда не играл и не собираюсь. Потому что в сутках недостаточно часов, и потому что у меня есть другие развлечения»*. Может, тогда настольные ролевые игры? В молодости Сапковский считал Dungeons & Dragons и Warhammer достойными траты своего драгоценного времени. *«Я знал, что такое ролевые игры, и понимал, что рано или поздно они появятся в Польше. Я хотел поспособствовать этому и сделал все что мог. Поскольку материалы было не достать, за Dungeons & Dragons и Warhammer брались только те, кто путешествовал за границу и был в теме»*.

Пока в Польше идут политические изменения с разворотом политики в сторону Запада, автор забывает о ролевых играх и позднее возвращается к ним только ради нескольких статей и создания игровой системы (см. главу 2). Явно продемонстрировав свое равнодушие к видеоиграм, фантаст подошел к продаже прав разработчикам с неумолимой логикой коммерсанта. *«Я продал права и решил не вмешиваться в то, что они с ними сделают. Может, эти игры хороши, может, плохи. У меня не было выбора: мне было некогда ими заниматься. Поэтому я оставил этот вопрос специалистам. Они знают, что делают»*. Впрочем, если верить Рышарду Хойновскому, который много общался с Сапковским и неоднократно встречался с ним в течение первого года разработки, это решение было также связано с нехваткой здравого смысла во времена заключения контракта. *«Ну... В общем, он [Сапковский] был алкоголиком. Сегодня он судится с CD Projekt, чтобы вернуть то, что ему причитается, и я его прекрасно понимаю. Я не присутствовал на переговорах и когда подписывался контракт, но в то время он был не совсем в себе»*.

Подход Сапковского к играм CD Projekt RED можно свести к четырем пунктам. Первый: он принял в разработке игр «Ведьмак» минимальное участие, более или менее одобрив несколько визуальных решений. Второй: он считает игры CD Projekt в жанре экшен-RPG всего лишь переложением книги, в котором нет масштаба и амбиций (нарративных, интеллектуальных), присущих его работе. Третий: он терпеть не может тот факт, что издатели его романов используют арты по игре, а не создают оригинальные иллюстрации. Наконец, четвертый: он заявляет, что скорее игре пошла на пользу слава его произведения, чем наоборот. Он считает, что без книг игровой «Ведьмак» не пользовался бы таким успехом. Его можно понять: вероятно, думая, что первая игра продаваться не будет, он подписал контракт на конкретную сумму, а не на процент с продаж. Тариф такой: 35 000 злотых, или примерно 8 500 евро сегодня¹¹. Короче говоря, Сапковский не выручил ничего или почти ничего с момента выхода первой части. *«Я был достаточно глуп, чтобы продать им все права. Они предлагали мне процент с прибыли. Я ответил: “Прибыли не будет, выплатите всю сумму сейчас”. Это было*

¹¹ Скорее 7 500. На сегодня (2022 год) курс злотого равен 0,21 евро. То есть 35 000 злотых – это 7 351 евро. – Прим. ред.

глупо. Но кто мог представить их успех? Точно не я»¹². Однако в целом Сапковский не имеет ничего против CD Projekt RED и ее игр. «Они заслужили свой успех. У них очень хорошие игры. Я ничего не имею против компьютерных игр, я просто не играю в них». Из чистой вежливости он даже готов ставить автографы на коробочках и дисках с «Ведьмаком».

А Геральт из Ривии? Для создателя, которому недавно исполнилось 70 лет, этот персонаж и его мир уже в прошлом. С тех пор писатель начал несколько серий книг и заявляет, что не собирается возвращаться к «Ведьмаку», а заодно иронически проходится по американской манере снимать бесконечные сериалы: *«Я спланировал всю историю “Ведьмака” от начала до конца, во всех подробностях. Все акценты расставлены, контрапункты выписаны, все учтено и доведено до конца. Нет никакого смысла в том, чтобы писать “Сына Ведьмака”, “Внука Ведьмака”, “Отца Ведьмака” или “Иллюстрированный путеводитель по замку Ведьмака”»¹³. Продолжение «Ведьмака»? Нет и нет. Разве только «Сезон гроз», независимый рассказ, напечатанный в 2013 году и переведенный на французский в 2015-м. И, может быть, когда-нибудь еще одна последняя история, последнее наваждение мэтра Сапковского, ну а потом можно окончательно уйти на покой.*

¹² Robert PURCHESE. Meeting Andrzej Sapkowski, the writer who created The Witcher // Eurogamer. 2017. 24 марта. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-24-meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher>.

¹³ S.A. Интервью: Анджей Сапковский, писатель // Мир фантастики. 2005. № 26.

«Ведьмак» высаживается во Франции

Геральт многократно награжден в своей стране и Восточной Европе, однако во Франции его история была опубликована только в 2003 году в Bragelonne, которое тогда было совсем молодым специализированным издательством. До этого «Ведьмак» и Геральт из Ривии (Рив/Ривы в разных переводах) были почти неизвестны на Западе. Издатель Стефан Марсан вспоминает о своей находке¹⁴: *«В 2001-м и 2002-м я много путешествовал по Центральной Европе вместе с литературным агентом Патрисией Паскалини из Agence de l'Est, занимаясь правами на перевод французских романов, опубликованных издательством Bragelonne в этих странах. Я с большим любопытством открыл для себя местный издательский рынок, претерпевавший значительные изменения, как и вкусы издателей и читателей. Когда мы проездом были в Праге, мы отправились в главный чешский книжный в городе – Krakatic, эквивалент Forbidden Planet¹⁵, если угодно, – и побеседовали с его владельцем, по совместительству управлявшим одним из крупных издательств чешской научной фантастики и фэнтези. На вопрос “Какие авторы больше всего пользуются популярностью?” он ответил: “Пратчетт и... Сапковский”. Это еще кто?! Что это за польский писатель фэнтези, чьи книги продавались лучше англо-саксонских бестселлеров?»*

Я захотел узнать больше – несколько месяцев спустя я был на книжной ярмарке в Варшаве. Когда я проходил мимо газетного киоска, мой взгляд привлекла обложка таблоида, на которой был изображен воин с [волосами, подвязанными] лентой и с белой щетиной на подбородке. Это был актер, которому предстояло играть Геральта в киноадаптации! Между прочим, у меня в столе до сих пор лежит этот журнал, а еще DVD с фильмом, но я туда не заглядываю (смеется). Короче говоря, мы напали на крупную дичь, но мне еще нужно было знать, что это за романы! А моего польского хватало на “здравствуйте”, “до свиданья” и “одно пиво, пожалуйста”. Тогда Патрисия достала два рассказа из “Последнего желания”, которые Анджей отдавал на перевод. Переведено было довольно плохо, но мне хватило, чтобы “распробовать” атмосферу и стиль этой книги: великолепное героическое фэнтези, в чем-то традиционное, восходящее к Элрику [Майкла Муркока] и Фрицу Лейберу, но с ноткой черного юмора, где использовался фольклорный и культурный материал, типичный для того, что еще называлось Восточной Европой... А кроме того, я познакомился с интригующей и оригинальной композицией: несколько завершенных приключений, через которые красной нитью проходит основная идея. И, конечно, с героем, который вызывал тревогу и восхищение.

Я решил, что это просто великолепно! Решено: Патрисия становится литагентом Сапковского в работе со всем миром, а я получаю права на издание его книг в Bragelonne».

Логическое следствие – встреча с автором. *«Это произошло в Испании в июле 2003 года, на литературном фестивале Setana Negra, который каждый год проходит в городе Хихоне. Анджей был там по приглашению его местного издателя, Луиса Прадо, который только что опубликовал “Последнее желание” в Испании. Я отправился туда с агентом Сапковского Патрисией Паскалини, она тоже должна была впервые увидеться с ним лично. Я был на его выступлении, а сразу после встретился за кружечкой пива... одной, затем еще одной и так далее».*

Сапковский (Сапко, как его называет французский издатель) сразу располагает к себе как откровенностью, так и истинной натурой, пусть и глубоко сокрытой, проступающей за этот

¹⁴ Все высказывания Стефана Марсана взяты из интервью, которое изначально было опубликовано во втором номере журнала The Game (сентябрь 2014 года), но с многочисленными купюрами. Его цитаты приведены здесь целиком, с многочисленными дополнениями из второго интервью, которое было проведено специально для этой книги. – *Прим. авт.*

¹⁵ Forbidden Planet – сеть культовых книжных магазинов британской фантастики, фэнтези и ужасов в Соединенном Королевстве, Ирландии и США. – *Прим. ред.*

вечер только на пару мгновений, пока пустые бутылки заполняют стол. *«Меня сразу же покорила этот персонаж со всей его многогранностью. То нелюдимый, молчаливый и ворчливый, то через мгновение улыбающийся, разговорчивый, дружелюбный. Такая манера, конечно, сбивает с толку, но очень интригует. Перед встречей я прочел все интервью с ним, какие только смог найти, и знал, что это дико образованный интеллект. От этого еще сильнее хотелось поближе узнать его и разобраться в тех смешанных чувствах, которые он у меня поначалу вызвал. Чем дольше мы говорили тем вечером, тем активнее он нас потчевал анекдотами и сочными фразочками. На самом деле каждый раз, встречаясь с ним снова, я думал: можно любить Сапковского или не любить, но всегда кажется, что он ломает комедию. Никогда не знаешь, чего от него ждать и на что рассчитывать. Вот он ни с того ни с сего изрекает какую-то глубокую мысль с видом старого мудрого брюзги вроде Гэндальфа или Йоды, и это так трогательно, потому что в эту минуту Анджей не хитрит и не притворяется, он делится идеей, и ты чувствуешь его искренность. И начинаешь к нему привязываться».* Слова Стефана Марсана подтверждает Рышард Хойновский, который вспоминает человека *«умного, приятного, но не выносящего людей, образованных хуже, чем он сам».*

Успеху переговоров между Bragelonne и Сапковским способствует множество факторов. *«Для начала, хотя его книга уже была бестселлером в Польше и очень хорошо продавалась в России и Чешской Республике, он еще не был известен в остальном мире. Немцы перевели два первых тома, но они не выстрелили. Поэтому Сапковский особенно остро реагировал на признание среди иностранных издателей, тем более среди представителей маленьких независимых издательств, как Луис в Испании и я во Франции. Он сам космополит и полиглот и видел в нашем интересе настоящее мировое литературное признание. Тем более мы с Луисом не относились к нему как издатели, покупающие права на книгу только потому, что это бестселлер: мы были действительно очарованы его произведением. К тому же его агент была француженкой и обнаружила эти романы одновременно со мной, так что между нами возникло взаимопонимание восхищенных первооткрывателей. Патрисия не была специалистом по фэнтези, и я рад был поделиться с ней своими знаниями в этой области, чтобы точнее объяснить, почему я считаю творение Сапковского грандиозным. Наконец, Анджей ей безоговорочно верил и верит до сих пор. Он оценил, что я сделал ему взвешенное и понятное предложение. Мы быстро ударили по рукам».*

Тем не менее, когда в 2003 году издательство Bragelonne запустило процесс публикации «Ведьмака» во Франции, до полной победы еще было далеко. Заминки были связаны с происхождением писателя и книги: *«То, что Сапко – поляк, было палкой о двух концах: с одной стороны, с точки зрения маркетинга труднопроизносимое имя все усложняло и могло оттолкнуть читателей жанра, где царили в основном англосаксонские авторы. С другой стороны, мы не собирались скрывать его национальность – наоборот. Я хотел возбудить любопытство читателей, передать то чувство, которое сам испытал год назад, хотел, чтобы они подумали: “Если издатель авторов калибра Дэвида Геммела и Стэна Николлса публикует какого-то поляка, это должен быть реально крутой поляк... да стопудово!” (Смеется.) И так, мы попытались объяснить наше решение: я написал и сверстал буклет, где были описание книги и отрывок из первого приключения Геральта. Затем мы разослали буклеты в книжные магазины и киоски. Должен сказать, мне повезло получить великолепную обложку Майкла Уэлли с Геральтом на коне, которая всем очень понравилась».*

Но проблема все-таки возникла: переводчиков с польского на французский мало и они специализируются на более классической прозе. *«Мне снова повезло найти особенного человека. Я пошел в Польскую библиотеку в Париже, в квартале Одеон, где мне подсказали два или три имени, в том числе Лоранс Дьевр, первоклассную переводчицу художественных текстов. Она переводила, в частности, одного из величайших писателей XX века, Витольда Гомбровича. Я думал, она меня пошлет вместе с моим воителем и охотником на монстров по совме-*

стителству (смеется)... Напротив, она была в восторге. Она сказала: “Наконец-то книга, которую мои ученики захотят прочитать!” Наше сотрудничество было увлекательным. Не имея возможности читать текст в оригинале, я читал ее перевод с опытом и восприятием фаната фэнтези. Диалог между нами позволял скорректировать адаптацию текста так, чтобы книга “заговорила” с целевой аудиторией и чтобы атмосфера, названия, интонация соответствовали жанру, с которым Лоранс не была знакома, ничего не теряя из специфичности и индивидуальности Сапко и его вселенной». Одним из предметов обсуждения между издателем и переводчицей было название для всей книжной серии, основанное на профессии Геральта из Ривии. «“Wiedźmin”, “ведьмак” не вызывает в мыслях образ доброго волшебника, скорее, это страшный чернокнижник. Мы его называли *Sorceleur*, немцы – *Hexer*, а в игре это *Witcher*. Я бы предпочел слово “*sorcereur*”: там в середине R, а не L, и это звучит более хрипло и диковато, но я не хотел, чтобы подумали, будто это перевод английского “*sorcerer*”, “колдун”».

Несмотря на то что корни *Le Sorceleur* растут из польского фольклора, он довольно быстро приживается во Франции. «Книга и ее перевод сначала заинтриговали, а потом привлекли публику. Те, кто боялся, что книга слишком странная, потому что автор – поляк, поняли, что написано супердоступно и захватывающе. Отличное оригинальное чтение, и в то же время потенциальный бестселлер, просто мегакомбо. Я даже дал интервью на *France Culture*!¹⁶ Крупноформатное издание мы продали тиражом 25 000 экземпляров, что уже феноменально». В то время «Ведьмак» еще не стал игрой, и его популярность опиралась только на маркетинговые способности издателя. «Когда “Последнее желание” вышло во Франции в мае 2003-го, сделка [с *CD Projekt*] еще не была заключена. Сапко мне рассказал летом, на фестивале в Испании, как он сначала послал разработчиков игры... Он может быть очень классным и прикольным, но если он не в настроении или выпил... Короче, должно быть, переговоры были интересными (смеется). Кстати, издательский дом Pocket, у которого появилась светлая мысль купить права на издание “Последнего желания” в карманном формате, не хотел в то время продолжать выпуск книжной серии: как видите, компьютерной игры в общей картине еще не существовало! Я на это не жалею, потому что в итоге мы смогли выпустить книгу под нашим собственным брендом *Milady*. Мы продали около 120 000 экземпляров карманного формата».

Феномен начался с книжных магазинов, но с выходом игр, то есть начиная с октября 2007 года, популярность выросла. «И в тот момент мы воспользовались популярностью, которую “Ведьмак” приобрел благодаря игре. Я хотел, чтобы геймеры знали: игры основаны на романах, и лучшие бы вам их прочитать! Вполне логично, что я связался со студией *CD Projekt*, и она мне предложила изображения для обложки. Мы были на одной волне. Визуальная связь книг и игр давала последним своего рода легитимность, а нам открывала новые горизонты. Должен сказать, что с *CD Projekt*, а сейчас и с *Natso*, все прошло на диво хорошо, и я им благодарен. Ну и еще добавлю, что в команде *Bravelonne* много геймеров, взять хотя бы коммерческий отдел: общее увлечение им помогает в работе!»

Популярность «Ведьмака» – результат действий Сапковского или *CD Projekt RED*? Стефан Марсан выбирает третий вариант: «На самом деле это идеальная ситуация: сначала книги самостоятельно завоевали популярность, а затем обратили себе на пользу успех игры, которая в свою очередь продолжает приводить новых читателей. Я подчеркиваю этот момент: все уже было заложено в самом произведении Сапко. Во-первых, это богатая, захватывающая, хорошо продуманная фэнтези-вселенная. Каноны жанра в ней соблюдены, но привычные клише поданы по-новому. Именно эти достоинства стали источником вдохновения гениальных игр. Во-вторых, создатели игр провели потрясающую работу и сумели развить все самое

¹⁶ *France Culture* – французский общественный радиоканал, входящий в состав *Radio France* с программами на исторические, философские, общественно-политические и научные темы. – Прим. ред.

интересное в романах, придать сюжету зрелищность и глубину. Яркие игры затягивают и вызывают желание продлить приключение, погрузившись в книги. И поскольку это не просто литературные адаптации, а оригинальные произведения, они не обманывают ожидания игроков, совсем напротив. “Ведьмак” – это эквивалент “Игры престолов” в мире компьютерных игр».

После публикации во Франции серию романов переводят во всем мире. В частности, с 2007 года издательство Gollancz переводит ее для англоязычного рынка. «Думаю, в Agence de l'Est книги перевели на 21 язык и продали более 2 миллионов экземпляров¹⁷, – говорит Марсан. – Продажи взлетели после выхода первой игры и росли с выходом каждой новой части. Они не падали, даже повысились в 2016 году, когда вышло DLC и издание “Игры года” со всеми дополнениями. С тех пор эта серия всегда входит в список самых прибыльных товаров в нашей коллекции Roche Imaginaire. Специальные издания (Collector и Stars) тоже пользуются успехом в своей категории. Мы продали более 100 000 экземпляров “Последнего желания”, и сегодня “Ведьмак” – серия №1 в каталоге издательства Bragelonne». Итак, игры были успешными, книги были популярными. И «Ведьмак» пошел в другие жанры.

¹⁷ В 2022 году серия книг переведена на 37 языков. Продано примерно 15 миллионов экземпляров по всему миру (<https://www.tvinsider.com/836558/the-witcher-henry-cavill-geralt-of-rivia-season-1-preview/>). – Прим. ред.

Адаптировать «Ведьмака»

Пока мы ждем сериал «Ведьмак», который разработан и спродюсирован Netflix (без участия CD Projekt) и выход которого планируется не раньше 2020 года¹⁸, вспомним, что Геральт из Ривии уже был в Польше героем фильма в 2001 году и сериала в 2002-м. Касаться этой темы в разговоре с Сапковским рискованно. Не зря перед каждым интервью с ним пресс-секретари просят журналистов воздержаться от любых вопросов об этом «вероломстве». Ясно, что тема болезненная.

Сериал Wiedźmin из 13 серий и фильм, в котором они сжаты до 130 минут, – работа Марека Бродского, второго режиссера многочисленных полнометражных польских фильмов. До экранизации «Ведьмака» он руководил командой, ответственной за съемки в Польше, на фильме Стивена Спилберга «Список Шиндлера» и был вторым режиссером у Коста-Гавраса в «Маленьком апокалипсисе». В киноадаптации Бродского Геральта из Ривии играет Михал Жебровский, известный по роли в «Пианисте» Романа Полански и озвучке Бенедикта Камбербэтча в польском дубляже «Доктора Стрэнджа».

Фанаты были в ярости еще до того, как фильм вышел. *«“Ведьмак” по произведениям Анджея Сапковского – первый фэнтезийный фильм, снятый в Польше за долгие годы. Речь идет не о престижной съемке какого-нибудь классика и не об адаптации национальной драмы на экране, но выход фильма неожиданно вызвал несоразмерно эмоциональную реакцию»*¹⁹, – пишет местный еженедельник Polityka. У фанатов проблема с выбором актера на главную роль: по мнению поклонников Сапковского, он *«просто магнит для девочек, и все»*, *«слишком худой и слишком молодой»*, а его характер *«не подходит для ведьмака»*. Хуже того, во время съемок начинают ходить неприятные слухи. *«Многие члены съемочной группы не в восторге от прозы кумира [Сапковского] или вообще с ней не знакомы»*. Гражина Вольщак, исполнившая роль Йеннифер в фильме, никогда не читала «Ведьмака». Негодование. Ярость. Кроме того, возраст этой признанной *«великолепной актрисы»* (на тот момент ей 42 года) заставляет поклонников книг усомниться в том, что она способна сыграть чародейку, у которой, согласно тексту Сапковского, *«кожа 16-летней девушки»*. Группа людей активно выступает против выхода киноадаптации. Они распространяют листовки в Кракове, запускают петицию, которая собирает всего 650 подписей, и маршируют по городу, требуя прекращения съемок. *«Вся эта суматоха наводит на мысль, что фанаты злятся только потому, что киношники не ползают на коленях перед Сапковским»*, – заключает Polityka, прежде чем уточнить, что сам факт этой экранизации отчасти само по себе «вероломство».

Режиссер Марек Бродский (очевидно, лицо заинтересованное) не согласен: он сам поклонник Сапковского. *«Я стопроцентный фанат фэнтези»*²⁰, – объясняет он. – *В 1981 году, когда мне был 21 год, я открыл для себя “Властелина колец”*²¹. *Я влюбился в фэнтези, в рыцарей, в хоббитов. Поэтому, когда я наткнулся на повести Сапковского в 1994-м, я был по-хорошему в шоке»*. Героическое фэнтези, антигерои, польский фольклор – в книге есть все, что восхищает режиссера. Мысль о киноадаптации обрела форму и стала для него навязчивой идеей. *«Я попытался убедить людей из сферы кино, что у этого проекта большой потенциал. Я сам снимал телесериалы, которые были достаточно хорошо приняты. И понемногу идея появления “Ведьмака” на киноэкране и телеэкране начала заражать людей вокруг меня»*. Осо-

¹⁸ Первый сезон сериала вышел 20 декабря 2019 года. – Прим. ред.

¹⁹ Марек ОРАМУС. Jedyńie słuszny wizerunek wiedźmina // Polityka. 2000. № 36.

²⁰ Неопубликованное интервью, взятое специально для этого произведения. Марек Бродский никогда не давал интервью за пределами Польши. – Прим. авт.

²¹ Польша была одной из первых стран, где сделали перевод «Властелина колец» (1961–1963), после Германии (1957) и Швеции (1959–1961) и задолго до Франции, где его перевели в начале 1970-х. – Прим. авт.

бенно Михала Щербица, исполнительного продюсера уже упомянутых фильмов Спилберга и Коста-Гавраса. *«Но у нас была одна проблема: сценарий. Я встретился с Анджеем Сапковским, которого заинтересовала идея фильма по его повестям и романам. Тогда я у него спросил, согласится ли он написать сценарий. Он отказался: “Я знаю, как писать сценарии, знаю правила, но не хочу этим заниматься. Моя работа [повести и романы] закончена. Делайте с “Ведьмаком” что хотите».* Тогда Михал Щербиц берет проект в свои руки и пишет сценарий. Марек Бродский видит, что его Wiedźmin ускользает от него. Правки на этом этапе – не вариант. *«Они бы мне сказали: “Ты не хочешь снимать? Хорошо, увольняйся”. Ни за что! Это был как будто мой ребенок. Это был мой герой, моя мечта. Я был фанатом, который очень хочет увидеть “Ведьмака” на экране. Так что я был согласен на этот сценарий или любой другой... Такое решение я тогда принял. Я был убежден, что фанаты оценят моего героя, мой фильм. В противном случае мне было бы трудно работать как следует, полноценно участвовать в процессе. Я был уверен, что в итоге картина получится достойной».*

Было принято решение параллельно снимать фильм и сериал по его мотивам. *«У нас были разные сценарии для фильма и телесериала. Это было производственное решение. Нам дали 168 съемочных дней. Мы снимали сцены из фильма и из сериала одновременно, не делая различий, не задаваясь вопросом, куда именно войдет отснятый эпизод».* Трудность заключалась не столько в съемках на природе и в польских замках (город Гнев, замок Гродзец), сколько в исполнительном продюсере (Михал Щербиц), который все время стоял над душой Бродского. *«Между режиссером и продюсером всегда чрезвычайно сложные отношения. Поскольку Щербиц был исполнительным продюсером, он все время был у меня за спиной. Я мог уйти, уволиться, но предпочел бороться. Было трудно. Тем не менее мы с Михалом Щербицем по-прежнему друзья. На съемке невозможно избежать конфликтов, особенно когда ваш продюсер еще и сценарист. Конечно, мне хотелось поменять некоторые элементы сценария, но я не мог».*

Единственная радость – первоклассная съемочная группа. *«Что касается кастинга, я с самого начала был убежден, что Михал Жебровский должен стать нашим ведьмаком. Он прекрасный актер. Бывает, что продюсер насильно навязывает какого-то артиста, но для этого проекта Жебровский подходил идеально».* Жебровский к роли относится очень серьезно и тренируется по шесть часов в день под руководством Яцека Высоцкого, мастера айкидо. *«Я по-прежнему считаю, что мои актеры и все, кто принял участие в этой авантюре, проделали потрясающую работу. Поэтому я всегда буду их защищать [от нападок фанатов]. То же касается команды по спецэффектам: на тот конкретный момент они были одними из лучших в Польше. Можно смеяться над нашим драконом, над нашим гримом, но тогда в Польше было трудно сделать лучше. И это одна из моих проблем. Этот фильм сняли слишком рано. Сегодня технологии на другом уровне и Wiedźmin получился бы совсем другим».*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.