

Кулик О. П.,

УО “Полоцкий государственный университет”, г. Полоцк

ВОПРОС О “НАУЧНОМ ФЭНТЕЗИ” В СОВРЕМЕННОЙ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

В статье рассматривается проблема природы “научного фэнтези”, для чего анализируются различные жанры фэнтези и научной фантастики.

Ключевые слова: *современная русская литература, жанр, “научное фэнтези”, фэнтези, киберпанк.*

This article deals with the question of what “science fantasy” is. Different fantasy and science fiction genres are analyzed to define the place of “science fantasy”.

Keywords: *modern Russian literature, genre, science fiction, fantasy, cyberpunk.*

Неудовлетворенность современного человека реальным миром приводит к тому, что он создает свою собственную Вселенную, двигаясь от романтической фантастики начала XIX века к виртуальным мирам XXI века.

Существует ряд традиционных жанровых форм фантастической образности: сказка (фольклорная и литературная стилизация), утопия, научная фантастика (о технологическом будущем реальности). Кроме традиционных, принято выделять и такой жанр фантастики, как фэнтези (разновидности: “толкиеновское”, “классическое”, “героическое”, “юмористическое”, “фолькфэнтези”, “технофэнтези”, “киберпанк” и т. д.). В данной статье мы проанализируем произведения с чертами нескольких жанрово-тематических групп, чтобы очертить границы “научного фэнтези”.

Среди собственно фантастических жанров выделяют научную фантастику (далее НФ) и фэнтези. НФ зародилась во второй половине XIX века (Ж. Верн, Г. Уэллс): бурное развитие технологий обострило интерес к результатам развития, так как будущее становилось настоящим в пределах одного поколения. Главной целью было показать проблемы развивающейся науки и успехи технологического прогресса. XX век качественно изменил содержание и идейную направленность НФ (хотя главным так и осталось прогнозирование техногенной цивилизации): заострилась социальная проблематика, стали подниматься философские и этические проблемы.

Другим полюсом фантастики является фэнтези – “вид фантастической литературы (или литературы о необычном), основанной на сюжетном допущении иррационального характера” [1, с. 1162]. Особенностью фэнтези является отсутствие научности, всякого рода объяснений, технических теорий. Жанр окончательно оформился в 1930-е годы за ру-

бежом с появлением “Хоббита” Дж. Р. Р. Толкиена (в России с конца 1980-х годов). Фэнтези предполагает Волшебную страну как единственную реальность, в пределах которой действует герой. Жанр фэнтези делает метаморфозы героя вечными, а волшебство становится закономерностью метафизики.

В настоящее время мы наблюдаем падение популярности жанра НФ. Сейчас, когда НТП носит постоянный характер, писатели-фантасты ощущают недостаток идей. Поэтому они вынуждены или обращаться к другим жанрам, или выходить за структуры, большие, чем планета (оперируя такими понятиями, как “микрокосм”, “макрокосм”), используя новые реалии (перемещение с помощью мысли, а не звездолета), – а это уже черта фэнтези. Идеей становится не прогнозирование будущего, а борьба с мировым злом.

Главной чертой “технофэнтези” (далее ТФ) является гармоничное сочетание техники с несовместимой ей магией; читатель не получает объяснений по поводу такого сочетания, как и в фэнтези. Разновидностями ТФ являются “киберпанк” и “технопанк”. “Киберпанк” занимается описанием и отношений, возникающих между человеком и информационной структурой. Он включает сеть Интернет в обиход как разумное существо либо человека в структуры сети. Электронное пространство наделяется свойствами времени и места. Именно такой подход позволяет отнести “киберпанк” к фэнтези [2, с. 97 – 98]. “Технопанк” отличается фрагментарным использованием магии, технические элементы преобладают.

Близко к “киберпанку” “игровое фэнтези” – произведения в виде компьютерной игры, часто без техники или без черт фэнтези. Изначально предполагается, что читатель видит изображение на мониторе, что формирует заведомо игровое отношение к происходящему, снижая эффект воздействия фантастического. Проявляется это в предварительном уведомлении читателя, что это игра (название текста, первое предложение).

Начинает формироваться такая разновидность фэнтези, как “фолькфэнтези”. Его особенностью стал интерес к русскому фольклору.

“Юмористическое” фэнтези – литературоцентричный жанр, который использует элементы различных художественных систем (фольклорные, фэнтезийные и др.) для создания комического эффекта, не заботясь о правдоподобию или логике. Созданный мир сложно отнести к какой-либо разновидности, это сплав фантастического и реального.

Корни “научного фэнтези” в русской литературе можно найти у А. и Б. Стругацких (“Трудно быть богом”, “Понедельник начинается в субботу”, “Пикник на обочине”). В “Трудно быть богом” взята средневековая фэнтезийная обстановка и перенесена в другую солнечную систему. Несмотря на формальное сочетание фэнтезийных мотивов и техники, про-

изведение ближе к НФ, так как целью является сатирическое изображение общества эпохи тоталитаризма.

В повести-сказке “Понедельник начинается в субботу” наблюдается более тесное взаимодействие волшебства и науки. Программист Привалов, попав в мир Лукоморья, пытается подобрать рациональное объяснение его чудесам. Волшебные артефакты активно изучаются, модернизируются, создаются, для пушей достоверности и научности даются их технические характеристики. В образной системе наблюдаются смешение фэнтезийных персонажей, образов славянской и греческой мифологий, арабских сказок. Но текст не является “научным фэнтези”, потому что все происходящее воспринимается с юмором.

В “Пикнике на обочине” дело обстоит сложнее. В классический сюжет о Посещении Земли могущественными пришельцами (НФ) вплетаются странные последствия (фэнтези). В Зоне Посещения под воздействием некоей Силы, которая не регистрируется приборами, происходят необъяснимые трансформации ландшафта, живых организмах, появляются странные вещи. Суть работы таинственных артефактов и их истинное назначение объяснить не удастся, хотя они активно используются. Можно провести аналогию между Силой и магическим воздействием: по мощности, результатам и необъяснимости. Сами названия (“ведьмин студень”) говорят о том, что человек не может объяснить эти понятия и вынужден обращаться к более близким, а значит, в какой-то мере, более понятным сказочным аналогам.

Интересна проблема связи “научного фэнтези” и “паралитературы” (боевики, ужасы, мистические триллеры). Упрощенность сюжета и отсутствие психологизма заметно снижают художественную ценность таких произведений, но они являются неким “полигоном” для отработки литературных приемов. Следующие характерные черты паралитературы позднее перейдут к “научному фэнтези”: научно-фантастический мир показывается в отрыве от Земли, оперирование макрокосмическими понятиями (конфликт огромен, фигурируют философские понятия, чуждые человеку), средства фэнтези подаются в современной обработке.

Несомненна связь “научного фэнтези” с другими направлениями фэнтези. Рассмотрим произведения ТФ и его течений (“киберпанк”, “игровое” фэнтези), “юмористического фолькфэнтези”.

Выясним, является ли серия романов о Дозорах (“Ночной дозор”, “Дневной дозор” и др.) С. Лукьяненко образцом собственно ТФ. С незапамятных времен в мире обитают Иные – люди, обладающие магическими способностями (в частности, способностью уходить в Сумрак – некий вид многоуровневого пространства). Магия и техника используются Дозорными в равной степени, связь с реальностью очень велика, Дозорным не чужд бюрократизм и человеческие стереотипы. По ор-

ганизации и характеру отношений Дозоры похожи на охранные фирмы или спецслужбы. Мы бы могли отнести данное произведение к ТФ по формальным признакам, если бы не идейная сложность, более характерная для НФ (конфликт Добра и Зла решается на уровне людей, ставится под сомнение свобода человеческой воли и др.); то же самое наблюдается и в “научном фэнтези”.

Киберпанк как культурное явление возникло на Западе в начале 1980-х годов (Брюс Стерлинг). Просуществовал данный жанр недолго, уже в 1988 году наметились следы кризиса. В России киберпанк появился в начале 1990-х годов и к концу столетия пришел в упадок.

Посмотрим, как реализуются принципы киберпанка в “Реальной виртуальности” О. Палека. Произведение состоит из перемежающихся сцен виртуальных приключений и событий реальности. В мире будущего Сеть проникает во все сферы человеческой жизни. Один из хакеров, Галахэн, ушел в надсетевой мир, став Супервизором – совокупность ячеек памяти в Сети, Сетевой Разум, по сути дела. Чисто фэнтезийными (ТФ) являются сцены игры, которые, однако, могут быть интерпретированы в ключе “игрового” фэнтези (игра-бродилка). Но главными все же становятся взаимоотношения человека и компьютера, Сети, взгляд на человеческое сознание, обитающее в ней, как на другую форму человеческого существования.

По мнению К. Еськова, “киберпанк – разновидность НФ, просто неизвестные ранее технологии там не привычные нам, вещественно-энергетические, а информационные” [3, с. 23]. Таким образом, взгляд на жанр “киберпанка” может быть двояким: в зависимости от того, считаем ли мы Сеть супертехнологией (НФ) или наделяем ее свойствами пространства и времени, тем самым отождествляя с отдельным миром (фэнтези).

В рассказе В. Третьякова “Игра в Грааль” компьютерные персонажи и вовсе выходят из повиновения и действуют самостоятельно. Причем сам персонаж осознает существование игрока и даже общается с ним, а игрок чувствует боль своего героя. Поневоле у человека возникает вопрос: а может и им кто-то играет в игре “Планета Земля”? Далее подобная мысль будет развиваться в “геймеровской” фантастике, когда “реальность, изначально (по сюжету) считавшаяся виртуальной, начинает оказывать прямое влияние на реальность-1 – от информационного обмена до прямого вторжения и преобразования” (явление обратного портала). Более простое явление – портал, когда из нашей реальности-1 можно перенестись в виртуальную реальность и жить в ней безо всякой трансформации человеческого сознания, играя роль одного из персонажей (“игровое” фэнтези). Зачинателем этого приема был В. Пелевин с известной повестью “Принц Госплана”.

Если для ТФ сочетание техники и магии считается нормой, то в “юмо-

ристическом” фэнтези такой факт становится источником парадоксов, а значит, иронии и смеха. Таковы “Претендент” и “Мир крыльев” Л. Кудрявцева. Принадлежность данных произведений к ТФ формальна, на образном уровне, на идейном уровне нарушается главная заповедь фэнтези и ТФ – безусловная вера в реальность происходящего.

Достаточно интересен вопрос о “фолькфэнтези”. Можно считать его вариантом реализации “научного фэнтези” на русской почве, когда привлекается славянская мифология с целью заместить заимствованные фэнтезийные мотивы.

Сравним “Катали мы ваше солнце” Е. Лукина и “Тайный сыск царя Гороха” А. Белянина. Первую повесть мы относим к собственно “фолькфэнтези” исключительно по формальным признакам (традиционная структура мира, былинно-сказочная лексика). В ходе сюжета события, поначалу воспринимаемые с точки зрения мифологического сознания, получают рациональное объяснение. Перед нами картина жизни древних славян, как видит ее автор, который называет свою повесть научно-фантастической, что, по нашему мнению, необоснованно.

А. Белянин помещает современного героя, милиционера Никиту Ивашкина, в мир русских народных сказок. Преступление с магическим подтекстом герой пытается раскрыть методами современной криминалистики, которые частично срабатывают. Текст пестрит сказочными штампами: черный кот-посыльный, получение информации о волшебном перстне путем опроса зверей, птиц и гадов ползучихи т. д. Особенность в том, что милиционер старается подобрать рациональные объяснения, что позволяет говорить о варианте реализации “научного фэнтези”.

Первые произведения в жанре “научного фэнтези” появились в России в середине 1990-х годов. Писали их авторы, ранее работавшие в жанре НФ (причина этому – отмеченный нами факт кризиса НФ). Поэтому можно назвать “научное фэнтези” ответвлением от НФ. Это попытка оправдать волшебство в глазах современного человека. У нас такие книги единичны, так как приближаются к НФ либо ТФ, когда ничего не надо оправдывать, современники просто используют магию наряду с техникой (уже упоминавшиеся “Дозоры” С. Лукьяненко).

Но это также может быть попытка объяснить колдовство магическими научными терминами – “Рождение мага”, “Странствия мага” Н. Перумова. Цель главного героя – поиск себя, своего места в мире. Не помня ничего из старой жизни, он становится новой. На протяжении цикла характер его развивается по следующей схеме: волшебник Кэр Лаэда – некромант Неясыть – боевой маг Фесс, отсюда смена отношения к окружающим людям и событиям. В отличие от традиционного фэнтези, персонажей невозможно разделить на положительных и отрицательных, их поступки чаще мотивируются не статусом (светлый или темный маг,

эльф или орк), а личными предпочтениями. В произведении нет традиционного противостояния Добра и Зла. Есть некая Тьма, которой противостоят эльфы Вечного леса, Инквизиция, белые маги и сам Неясыть, но она лишь косвенно связана со злом. Это скорее некая сила, действия которой настолько не соответствуют человеческой логике, что считаются враждебными. Зло (как, впрочем, и Добро) проявляется в поступках конкретных людей, его нельзя победить, но ему можно противостоять (реалистический подход). Такое обилие оттенков “серого” косвенно отражает тенденции XX века к психологизации прозы.

Использованы персонажи, традиционные для классического фэнтези: эльфы, гномы, орки, всевозможная нежить. Традиционен выбор спутников для главного героя, но наполнение образов отличается от классических образцов: заметно некоторое развитие характеров. Техника, в полном понимании слова, не употребляется, но существуют некие устройства, помогающие обнаружить любое проявление магии (аналог детектора). Процесс плетения заклинаний строго научен, существует Академия Высокого Волшебства, магия является своего рода наукой.

В данных романах магия объясняется более или менее удовлетворительно, повествованию характерны эпичность, свойственная фэнтези, и достоверность, наблюдается усложненность идейного плана. Таким образом, предварительно очерчивая границы “научного фэнтези”, мы можем отметить, что с фэнтези его сближает наличие волшебного мира и магии, а с НФ – четкие, хотя и псевдонаучные объяснения структуры мира и магических действий.

В настоящее время появляется достаточно много фантастических произведений. Авторы обыгрывают по-новому старые идеи, предлагают новый взгляд на историю, создают новые религиозные системы, но все это лишь очередные способы познания действительности.

Литература:

1. Муравьев В. С. Фантастика / В. С. Муравьев // Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина. – М., 2001. – С. 1119 – 1124.
2. Шумко В. Генезис, развитие жанра фэнтези и его современное состояние / В. Шумко // Веснік Віцебскага дзяржаўнага ўніверсітэта. – 2002. – №2 – С. 95 – 104.
3. Еськов К. Пара реплик из зала / К. Еськов // Семечки. – 2001. – №15 – С. 22 – 25.