

ЖИЗНЬ НЕ СКАЗКА

Готовясь к презентации романа «Игра Первых», я размышляла над различными фантастическими жанрами: сказкой, мифом, научной фантастикой, фэнтези. В чём их сходство и отличия. Ниже схематичный набросок того, что мне кажется основным.

Люди во все времена хотели быть счастливыми. Не голодать, иметь крышу над головой, быть здоровыми, любимыми, окружёнными семьёй. От чего зависит счастье в реальной жизни? С одной стороны, от поведения. Если человек не занимается саморазрушением, не создаёт проблем близким, приветлив с окружающими, целеустремлён и упорен, то, вероятно, получит то, что хочет, или хотя бы часть желаемого. Однако счастье весьма эфемерно. В любой момент можно лишиться всего — здоровья, любимых людей, благосостояния. Аннушка разольёт подсолнечное масло, и на благополучии будет поставлен жирный крест. Таковы реалии нашего мира.

Реалии волшебной сказки иные. Её главное отличие от жизни не столько в присутствии волшебных предметов и существ, сколько в отсутствии трагических случайностей. Если герой или героиня хорошие, то есть ведут себя правильно — добры, трудолюбивы, отважны - то все их неприятности — временные. В итоге их обязательно ждёт хэппи-энд, а злодеи, строившие им козни, обратятся в прах. Если конец будет иным, то это уже другой жанр. Сказка воплощает мечту о мире, который подчиняется единственному закону: Высшей Справедливости.



В мифах нет волшебства, хотя фигурируют боги, демоны и чудовища. Благополучие и судьба героя зависит от божественных сил, одни из которых к герою благоволят, другие настроены враждебно. Не потому, что герой плох или хорош, а по непонятным причинам («ну, не нравишься ты мне»). Герой может совершать добрые дела, показывать чудеса храбрости, убивать чудовищ, спасать людей и получать за это временные награды. Но ему непременно будет уготован трагический поворот, за которым последуют ужасные страдания. Либо испытания dokonают его, либо так измочалят, что он утратит способность радоваться. Мифу не свойственен счастливый конец. Фатальные случайности в этом жанре тоже отсутствуют, поскольку миф переводит их в разряд неизбежности.



Научная фантастика и фэнтези — жанры нового времени. Научная фантастика появляется благодаря научно-техническим достижениям девятнадцатого века. Мир, описываемый научно-фантастическим произведением, напоминает реальный, поскольку подчиняется почти тем же физическим законам, но с некоторыми допущениями. Например, в нём могут присутствовать пространственно-временные искажения, неведомые виды энергии (вроде «силы», которой управляют джедаи). Магии в научной фантастике нет, однако имеются технологии, неотличимые от «волшебных». Хэппи-энд для героя не обязателен, но и не исключён.



Жанр фэнтези возник ещё позже, лишь в середине двадцатого века. Миры фэнтези почерпнули от своих предшественников всего понемножку. От сказок — волшебство, от мифов — богов, демонов, чудовищ, от научной фантастики — стремление придать себе достоверность реальности. Сходство фэнтези с научной фантастикой (и с реальной жизнью) в том, что в этих жанрах присутствует элемент случайности. Герою, несомому потоком событий, отнюдь не гарантировано удачно выплыть. В отличие от сказочного персонажа,

никто ему бревно не предложит. Однако, в отличие от героя мифа, он не является беспомощным пёрышком на волнах рока и имеет ненулевые шансы на благополучный конец. От его действий может измениться расстановка «добрых» и «злых» сил.



В чём различия? В научной фантастике силы добра и зла носят относительный характер. Обычно «добро» отождествляется с разумом, научно-техническим прогрессом и передовыми формами социального устройства, а «зло» — с невежеством, алчностью, агрессивно-тоталитарным обществом. В фэнтези «Добро» и «Зло» абсолютизируются, а их противопоставление — это антитеза философских категорий, таких как Порядок и Хаос, Бытие и Небытие, Свет и Тьма...

Фантастическое допущение в научной фантастике касается физических представлений. Например, в нашей Вселенной скорость света является предельной. Что, если бы можно было перемещаться быстрее? Фантастическое допущение в фэнтези касается мифологических представлений. Например, во множестве культур существуют легенды о драконах. Что, если бы драконы и впрямь существовали?

В двадцатом веке научная фантастика получила огромную популярность, которая сейчас идёт на убыль. Популярность фэнтези, напротив, находится на взлёте. Чем это объяснить? Может, тем, что научная фантастика, унося читателей к далёким галактикам, не предвосхитила появления Интернета, Гугла, Фэйсбука? Или тем, что фэнтези — чистое развлечение, а современный читатель не хочет думать?

Мусора среди фэнтези, конечно, полно. Но хорошие книги этого жанра непременно имеют в своей подкладке глубокие идеи, которые побуждают думать. И эти идеи затрагивают не только вопросы «Как?» и «Почему?», которыми ограничивается наука, а имеют дерзость взглянуть дальше и глубже. Потому что человека всегда интересовал ещё один вопрос. ЗАЧЕМ?