

Фантастика и фэнтези

Нау́чная фанта́стика — жанр в литературе и других видах искусства, одна из разновидностей фантастики. Научная фантастика основывается на фантастических допущениях, не противоречащих современной науке, а предполагающих её дальнейшее развитие.

Фэ́нтези — вид фантастической литературы, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов. В отличие от научной фантастики, фэнтези не стремится объяснить мир, в котором происходит действие произведения, с точки зрения науки. Сам этот мир существует в виде некоего допущения, а его физические законы могут отличаться от реалий нашего мира.

Допущение

Научно-фантастическое допущение бывает в таких областях, как технология, история, социология, география, естественные науки. Произведения, основанные на ненаучных допущениях, относятся к другим жанрам (см. фэнтези).

Г. Л. Олди условно делят научно-фантастические допущения на естественно-научные и гуманитарно-научные. К первым относится введение в произведение новых изобретений и законов природы («твердая научная фантастика»), ко вторым относится введение допущений в области социологии, истории, психологии, этики, религии и даже филологии. Таким образом создаются произведения социальной фантастики, утопии и антиутопии. При этом в одном произведении может сочетаться несколько видов допущений одновременно.

«Твёрдая» научная фантастика



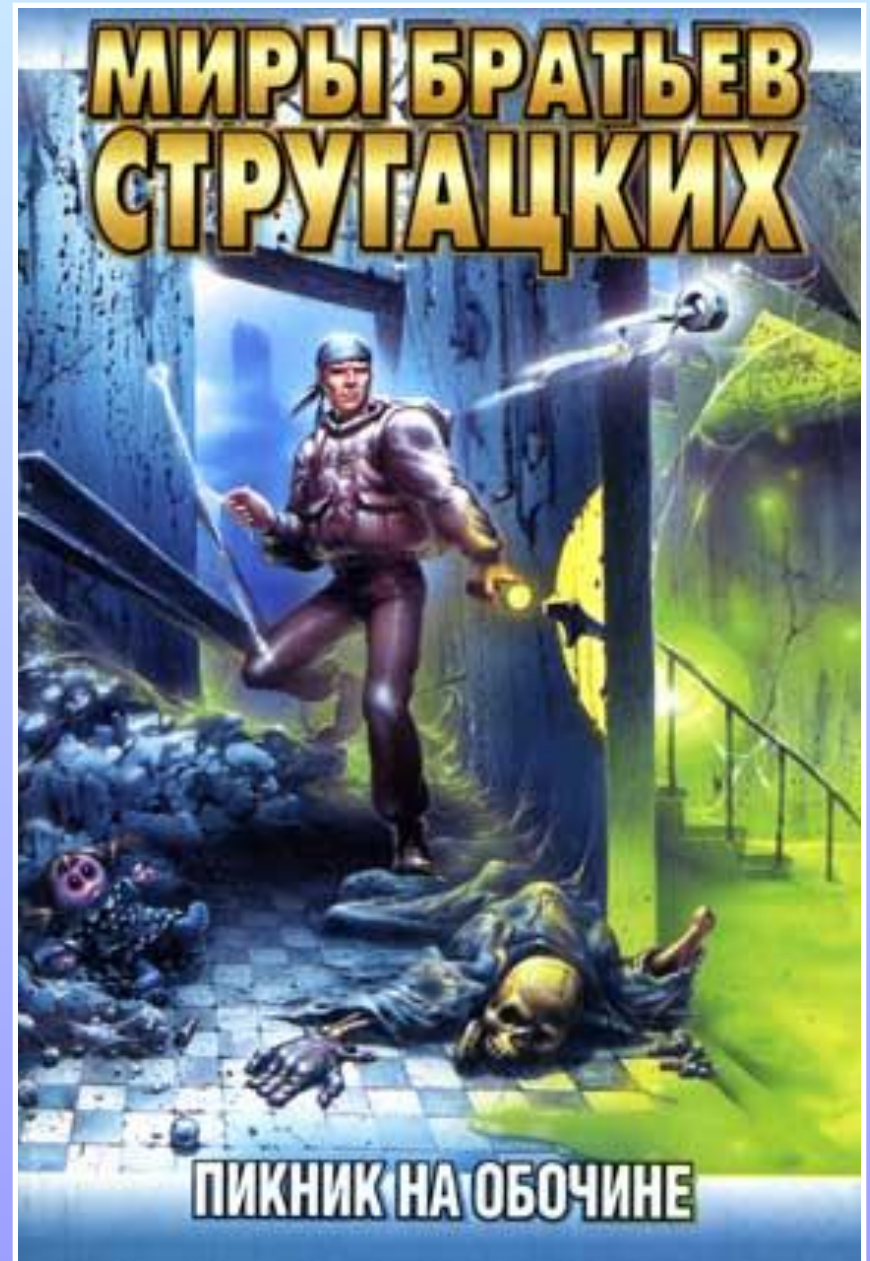
Старейший и первоначальный жанр научной фантастики. Его особенностью является жёсткое следование известным на момент написания произведения научным законам. В основе произведений лежит естественнонаучное допущение: научное открытие, изобретение. Отличительной особенностью этих книг была детальная научно-техническая база. Авторы твёрдой НФ совершили немало «предсказаний», правильно угадав дальнейшее развитие науки и техники. Твёрдая НФ была особенно развита в СССР, где остальные жанры фантастики не приветствовались цензурой.

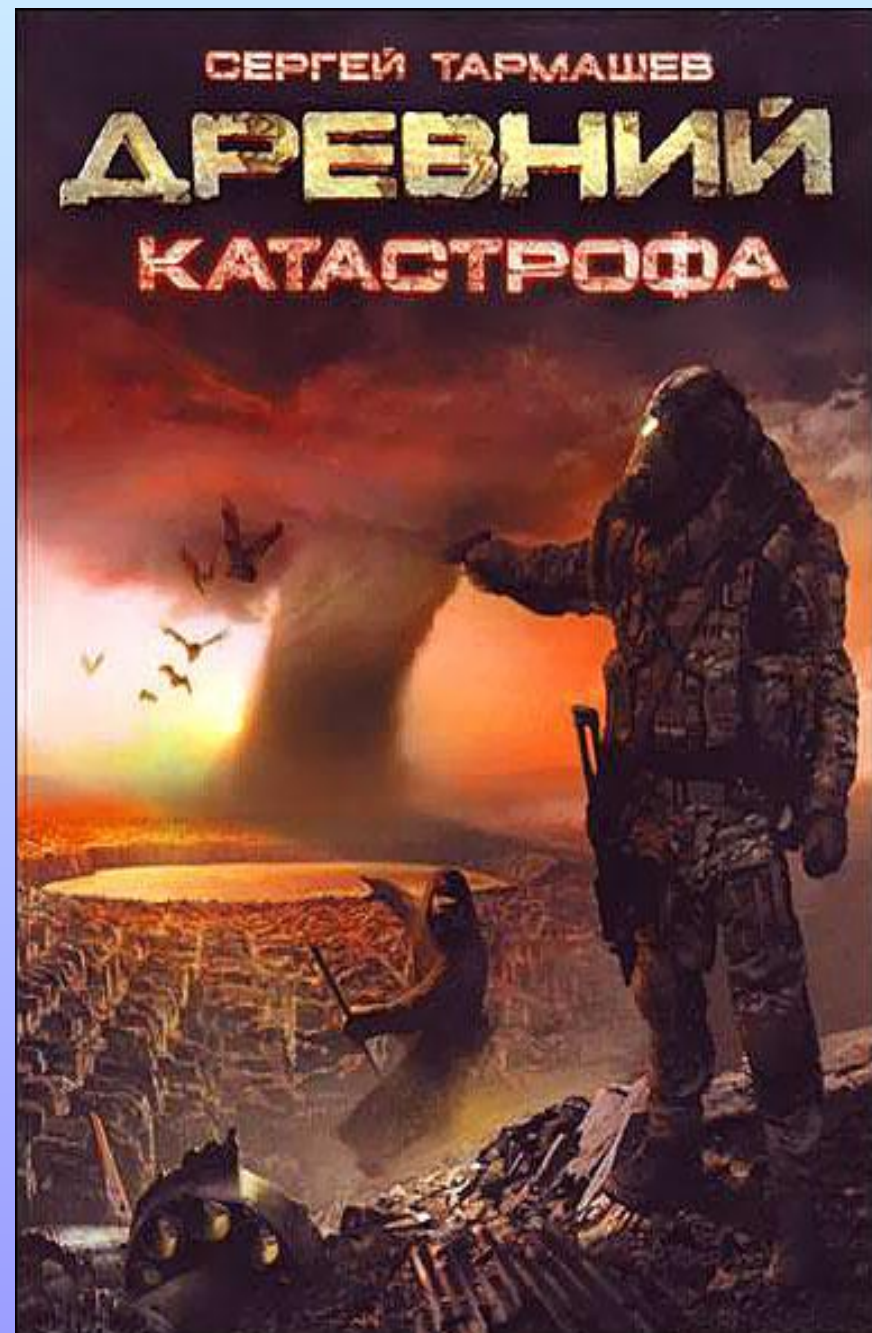
Постапокалиптическая фантастика

Жанр научной фантастики, в котором действия развиваются в мире после какой-либо глобальной катастрофы. В качестве последней представляются: третья мировая война с применением оружия массового поражения (ядерного, химического или биологического), вторжение инопланетян, восстание машин, пандемия, падение астероида, появление доисторических чудовищ, климатическая или иные катастрофы.

Часто в одном произведении апокалиптика сочетается с постапокалиптикой, изображение катастрофы как таковой — с изображением ее непосредственных последствий и ее влияния на жизнь выживших. Иногда в повествовании рассматривается срез современной действительности через призму восприятия далёких поколений.

Постапокалиптическими можно назвать и образы мест «локальных катастроф». К этой ветви постапокалиптики принадлежат и образ «безлюдных пространств» Крапивина, и «Пикник на обочине» братьев Стругацких.





Татьяна Толстая

Кысь



роман



ВЫХОДА
НЕТ



ДМИТРИЙ ГЛУХОВСКИЙ

Космическая опера



«Космоопера» — один из жанров приключенческой научной фантастики. Действие происходит в космосе и на других планетах, обычно в условном «будущем»; в основе сюжета лежат приключения героев, а масштабы происходящих событий ограничены лишь фантазией авторов.

Термин «космическая опера» был впервые введён в 1940 году Уилсоном Такером, который использовал его для обозначения халтурной коммерческой научной фантастики. (по аналогии с «мыльной оперой»)

Киберпанк

Киберпанк — поджанр научной фантастики. Обычно произведения описывают мир недалёкого будущего, в котором высокое технологическое развитие, информационные технологии и кибернетика сочетаются с глубоким упадком или радикальными переменами в социальном устройстве. Сюжеты киберпанка часто построены вокруг конфликта между хакерами, искусственным интеллектом и мегакорпорациями и тяготеют к «ближайшему будущему» Земли

В некоторых киберпанковских произведениях большая часть действия происходит в киберпространстве, размывающем границу между действительностью и виртуальной реальностью. В таких произведениях описано прямое подключение человеческого мозга к компьютерным системам. Часто к киберпанку причисляется трилогия «Лабиринт отражений» Сергея Лукьяненко, Однако по сути эти романы скорее являются «романами о виртуальности» (по определению самого Лукьяненко).



Антиутопия

Антиуто́пия (англ. dystopia) — направление в художественной литературе и искусстве, в узком смысле описание тоталитарного государства, в широком смысле — любого общества, в котором возобладали негативные тенденции развития.

Антиутопия является логическим развитием утопии и формально также может быть отнесена к этому направлению. Однако если классическая утопия концентрируется на демонстрации позитивных черт описанного в произведении общественного устройства, то антиутопия стремится выявить его негативные черты. Таким образом, отличие утопии от антиутопии лишь в точке зрения автора.

« — Свобода... вроде собраний?

— Покажи-ка. Вроде так... Ну да. Значит, чтоб когда соберутся, чтоб свободно было. А то набьется дюжина в одну горницу, накурят, потом голова болит, и работники с них плохие. Пиши: больше троих не собираться».

Татьяна Толстая. «Кысь»

Список антиутопий

Братья Стругацкие «Обитаемый остров»

Рэй Бредбери «451 градус по Фаренгейту»

Джордж Оруэлл «1984»

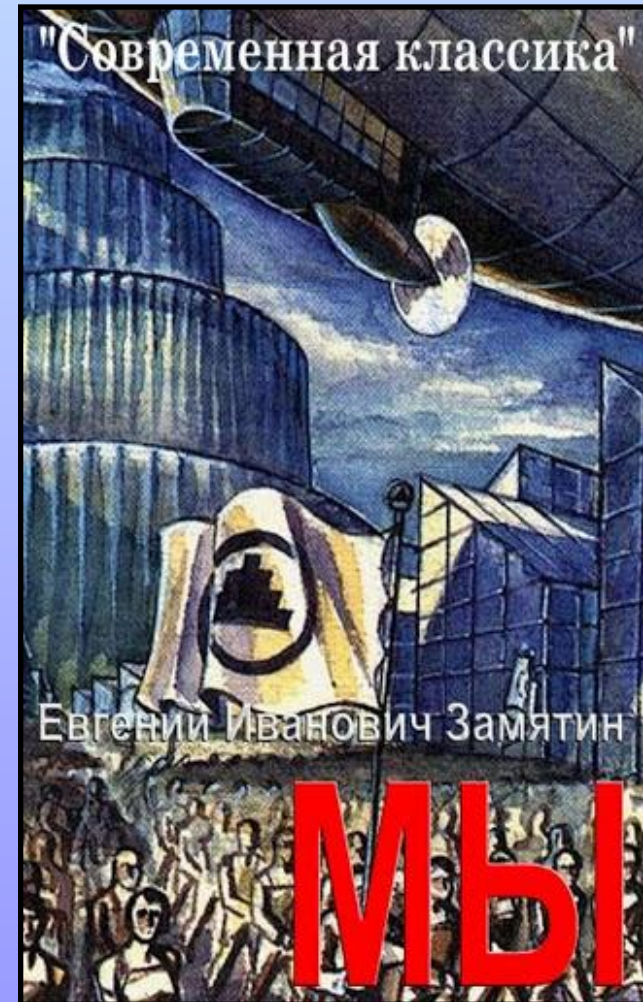
Джордж Оруэлл «Скотный двор»

Олдос Хаксли «О дивный новый мир!»

Евгений Замятин «Мы»

Андрей Платонов «Котлован»

Татьяна Толстая «Кысь»



ФЭНТЕЗИ

Произведения, чаще всего, напоминают историко-приключенческий роман, действие которого происходит в вымышленном мире, близком к реальному Средневековью, герои которого сталкиваются со сверхъестественными явлениями и существами. Зачастую фэнтези построено на основе архетипических сюжетов. В отличие от научной фантастики, фэнтези не стремится объяснить мир, в котором происходит действие произведения, с точки зрения науки. Сам этот мир существует в виде некоего допущения (чаще всего его местоположение относительно нашей реальности вовсе никак не оговаривается: то ли это параллельный мир, то ли другая планета), а его физические законы могут отличаться от реалий нашего мира. В таком мире может быть реальным существование богов, колдовства, мифических существ (драконы, гномы, тролли), привидений и любых других фантастических сущностей. В то же время, принципиальное отличие «чудес» фэнтези от их сказочных аналогов — в том, что они являются нормой описываемого мира и действуют системно, как законы природы.

Литература фэнтези ведёт свою историю от мифов Древней Греции и средневековых эпосов («Беовульф»). Сильное влияние на будущий жанр оказали средневековые романы. Артурианская легенда с её магией, мечами и романтикой, по мнению Анджея Сапковского, лежит в основе большинства произведений фэнтези. Первые произведения современного фэнтези начали появляться в начале XX века. В их числе — «Дочь короля эльфов» лорда Эдварда Дансени, «Конан» Роберта Э. Говарда, «Хроники Нарнии» К. С. Льюиса. Широкую популярность жанру принесла публикация «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкиена, оказавшая огромное влияние на жанр. На данный момент в жанре фэнтези работают сотни писателей-фантастов.

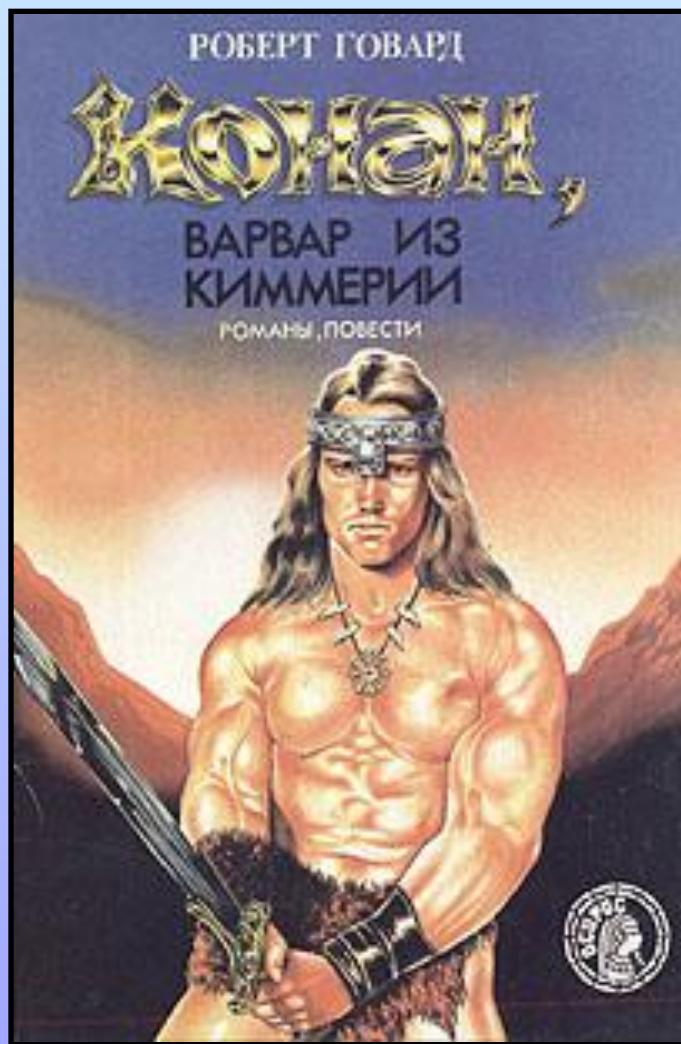
Фэнтезийные расы

Основой сюжета многих произведений является квест, в виде фигурирует определенный набор мифических существ, условно называемых «расами». Большинство из них заимствованы из мифологии, некоторые были придуманы писателями: эльфы, гномы, орки или гоблины, гильгамешем, цветка бессмертия, поход аргонавтов за золотым руном, поход Галахада за Святым Граалем, и т.д. Также часто фигурируют одни и те же мифологические существа, заимствованные из значительная часть книг фэнтези имеет сюжет в виде приключения путешественников к какой-либо цели, с «славянском фэнтези», славянской мифологии: драконы, преодолением трудностей и сменами маршрута: русалки, кентавры, минотавры, химеры и др.

Тьма и Свет

В значительной части фэнтези, преимущественно эпического поджанра, основой сюжета является противостояние сил Добра и Зла, описываемых как стороны Света и Тьмы.

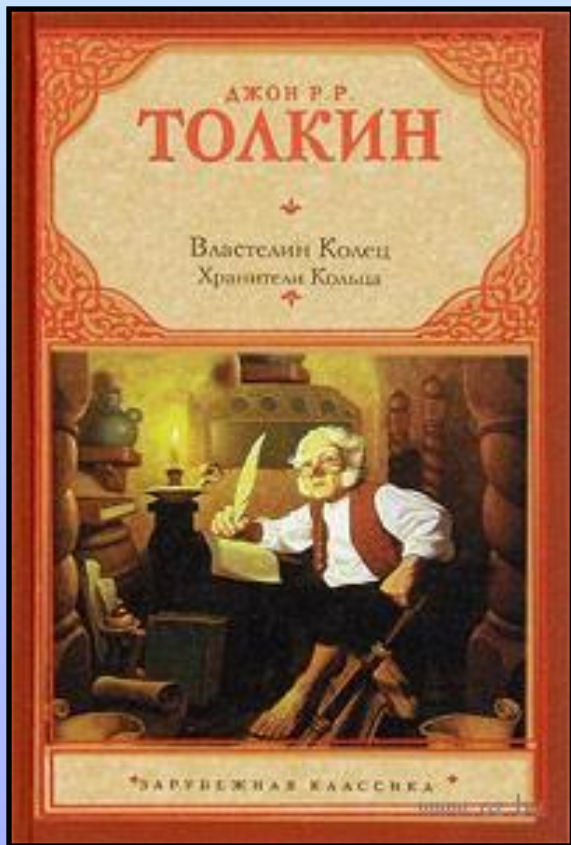
Героическое фэнтези



Героическое фэнтези описывает приключения отдельных физически сильных и опытных воинов, решающих свои задачи при помощи силы и ловкости. Эти герои, как правило, не изображаются носителями добра и благородства — среди них могут быть пираты, воры, наёмники и просто бродяги. Проблемы героя обычно локальны и касаются лично героя и его друзей, либо отдельной местности, поэтому в героическом фэнтези распространена форма повести и короткого рассказа. Одним из первых представителей этого поджанра являлся Роберт Говард с сагой о Конане из Киммерии.

Успех этой серии породил множество подражаний. В России жанр прижился на почве славянской культуры, породив особую разновидность — «Славянское фэнтези».

Эпическое фэнтези



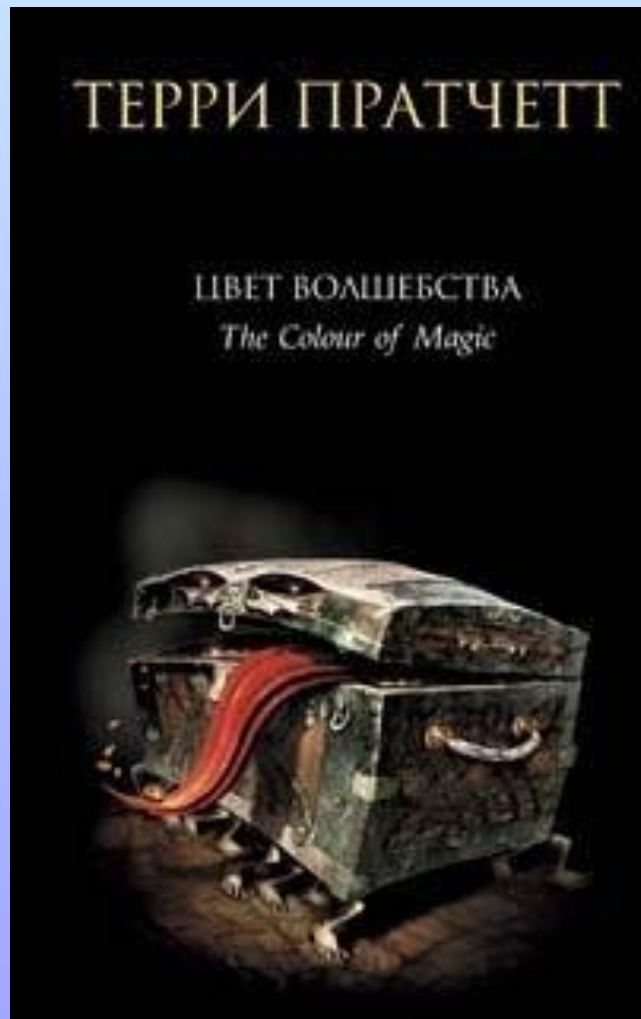
Произведения этого жанра выдержаны в масштабном духе. В них обычно описывается продолжительная борьба героев с врагом, стоящем на стороне зла и обладающем сверхъестественными силами. События таких произведений затрагивают весь описываемый фантастический мир, где происходят масштабные войны, а в задачу героев входит спасение мира или, как минимум, значительной его части. Для поджанра характерны многотомные эпопеи с описаниями битв и походов. Центральной нитью сюжета обычно является «квест» (миссия) главного героя и его друзей, который может продолжаться на протяжении многих томов.

Поскольку герои занимают в конфликте определённую сторону условного добра, борющегося со злом, часто (хотя и не обязательно) герои чётко делятся на положительных и отрицательных. Классикой эпического фэнтези считается «Властелин Колец» Толкина.

Аллюзии в романе «Властелин колец»

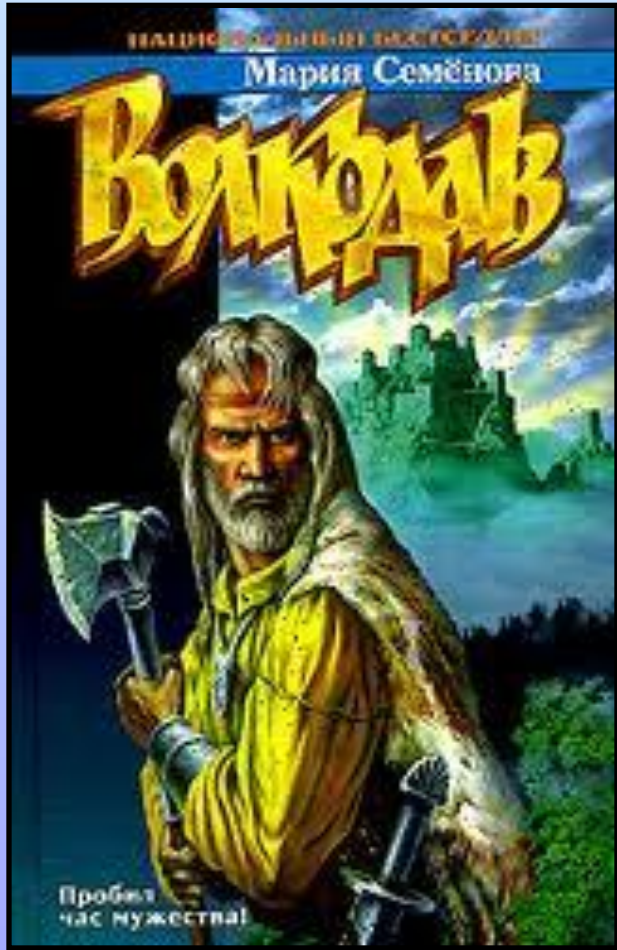
[illegible]

Юмористическое фэнтези и пародии



«- Книжки этого жанра в основном плохи тем, что не содержат ничего нового. Влияя на тот выходящий с огромной скоростью рынок хорошей фантастики, также распространены пародии на дефицит сокровищ, а? произведений классиков жанра. А с чего ты взял, что там будут названия пародий узнаваемы, это сокровища? - спросил волшебник, переделанные названия основных произведений. Хрун поднажал, и ему удалось просунуть под камень пальцы. Авторы зачастую берут себе при этом иностранный псевдоним. - Ты находишь пробковые яблочки под пробковой яблоней, - объяснил он. - Ты находишь сокровища под алтарями, и Терри Пратчетта, не мешает выражать философские мысли.

Славянское фэнтези



Главное и эти и прилагательные
фольклор в авторской версии «Начнем с
западных европейских тонов, а совершено
рыжий купидон и в том же Бэриггсман,
вот так, зритель, воевать и совершить
разведки. А у зрительных борющихся
взрыв в авторской версии (Бэриггсман, 2005) с той же целью не
разнообразием, но и традициями, но
изначально в авторской версии
привлекательности известного героя романа
Генриетты», Которая в качестве
основания для произведения и поведомств
полностью и полностью в авторской версии
серийных мифов в авторской версии
Контральюбийте Контральюбийте, пола и
возраст и в том же Бэриггсман,
власти и прилагательные (Бэриггсман, 2005).

Очень часто представительницы женской прозы выбирают в качестве главного героя – мужчину. В данной ситуации выбор неслучаен, в вышеприведенной цитате М. Семеновой легко читаются желания автора: Волкодав – идеальный мужчина, с точки зрения женщины. Он сильный, до последнего верен данному слову, готов вступить за слабых, защищает всех женщин, даже если они ему чужие, не боится «немужской» работы (полы помыть), чем сильно удивляет других мужчин. *«Волкодав мыл пол. Это был еще один надежный способ изрядно скостить плату за стол и постой. Волкодав знал, что хозяйка навряд ли оставит его добровольный труд без милостивого внимания. Еще он знал, что рано или поздно начнутся почти неизбежные смешки по поводу мужчин, до того привыкших слушаться женщин, что им уже и женская работа нипочем»* (Семенова, 2005: 149).

Уважительное, отношение к женщине, как к богине красной нитью проходит сквозь все страницы романа. *«- Женщины святы!»* (Семенова, 2005: 75) - говорит Волкодав, и эта фраза объясняет причину большинства его поступков.