

ТИПОЛОГИЯ ЖАНРОВ СОВРЕМЕННОГО НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОГО ДИСКУРСА

© 2011 Л.М.Рыльщикова

Волгоградская государственная сельскохозяйственная академия

Статья поступила в редакцию 25.05.2010

В статье описаны особенности жанров литературы и кино, составляющих научно-фантастический дискурс.

Ключевые слова: дискурс, научная фантастика, жанр.

Любая область жизни и процесс создания объектов материальной и духовной культуры может характеризоваться своим дискурсом. Научно-фантастический дискурс, актуальность и значение которого автор рассмотрел ранее в работе¹, имеет выражение в научно-фантастической литературе, научно-популярных изданиях, новостях науки и техники, компьютерных, видео- и настольных играх, художественных фильмах и оказывает значительное влияние на состояние социального и научно-технического прогресса.

Научная фантастика распространяет свою проблемную область на территории науки, техники, социологии, социальной психологии, психологии самого человека, экономики. Возникает взаимодействие нескольких дискурсов, как минимум двух: научного и технического. В научно-фантастическую литературу вовлекаются знания из фундаментальных, прикладных и гуманитарных наук и адаптируются к пониманию читателя с целью описать идею, выходящую за рамки реализма. Сумма научного дискурса (например, проявляющегося в виде научно-популярной лекции) и технического дискурса (проявляющегося, например, в виде технического описания) не дает такого же результата, как если рассмотреть взаимодействие этих двух дискурсов в рамках дискурса научно-фантастического. Простая сумма дает лишь некий набор текстов, не являющихся художественным произведением; они не способны заинтересовать неспециалиста. Проявления же научного и технического дискурсов, оформленные как художественное произведение, дают новое качество погружения в жизнь.

Влияние научно-фантастического дискурса проявляется в том, что некоторые реалии, кото-

рые 10, 20, 30 и более лет назад считались фантастикой, в настоящий момент являются обыденностью и частью повседневного бытия. Поскольку миллионы людей пользуются тем, что еще вчера было атрибутами фантастических романов, возникает особый слой культуры, в котором это проникновение вчерашнего фантастического всячески обыгрывается, констатируется, обдумывается и даже переосмысливается². Люди привыкли к тому, что фантастическое — рядом. Более того, оно является настолько обыденным, что далеко не всегда возникает осмысление того, что предмет или прибор, который человек держит в руках, еще вчера казался атрибутом еще не наступившего завтра, на самом деле почти чудо с точки зрения технологий, экономики и общественного развития вчерашнего дня³.

Корпус слов, используемых в фикциональной, псевдофикциональной, реальной и ретрочасти научно-фантастического дискурса имеет явно выраженное распределение по жанрам фантастической литературы, имеющим корреляцию с уровнем научно-технического и социального прогресса. Литературные жанры определяются по ряду содержательных и формальных признаков, имеющих устойчивый характер. Перечислим их и соотнесем с разделением научной фантастики на тематические направления: 1) Принадлежность произведений к определенному литературному роду (эпосу, лирике, драматургии) в рамках научной фантастики наглядна и очевидна: принадлежность к литературе о чем-либо, не существующем в объективной реальности. 2) Повторяющиеся в ряде произведений, не зависящие от творческой индивидуальности писателя особенности содержания (проблематика, принципы изображения героев, тип конфликта, характер авторского осмысления действительно-

⁰ Рыльщикова Любовь Михайловна, старший преподаватель кафедры иностранных языков.

E-mail: rylschchikova_lm@volgodom.ru

¹ Рыльщикова Л.М. К определению статуса научно-фантастического дискурса // *Lingua Mobilis*. научный журнал. — Челябинск: — 2007. — №2. — С. 44 — 50.

² Люсый А. Футурумстрой на островах смысла. [Электронный ресурс]. <http://www.apn.ru/publications/article1595.htm> (Дата обращения 05.06.2010).

³ Философия техники — история и современность. [Электронный ресурс] <http://www.philosophy.ru/iphras/library/filtech.html> (05.06.2010).

сти): жанровое содержание. В научной фантастике есть определенная свобода творчества, но если стиль направления уже сложился, то писатели (и режиссеры в кино) стараются ему следовать. Попытки показать или описать то, что читатели и зрители не ожидают от данного жанра, обрекают творческие проекты на неудачи. 3) Вид речи, использованной в произведениях. В научной фантастике используется прозаическая речь, с акцентом в сторону книжных выражений, заимствований из научных и технических текстов, смягченных художественным характером текста. Отсюда и само определение явления: «научная», а не просто «фантастика»; последнюю без уточнения принадлежности к науке было бы слишком легко назвать фантазией. 4) Различия в объеме произведений. В научной фантастике есть четыре сложившихся варианта произведений: рассказ, повесть, роман, цикл романов. В кино также закрепилось вполне определенное деление на фильмы, циклы фильмов и сериалы.

В научно-фантастической литературе существует значительное количество произведений и направлений, которые имеют свою стилистику, сложившиеся традиции и рамки, причем эти особенности имеют явно выраженную привязку к определенным признакам объективной реальности и истории человечества. Эти направления объединены общим термином «таймпанк» и имеют следующие сложившиеся наименования: стоунпанк, клокпанк, стимпанк, дизельпанк, киберпанк, биопанк, нанопанк. Рассмотрим более подробно особенности каждого из этих направлений научно-фантастической литературы.

Стоунпанк (англ. *Stonepunk*) является стилизацией технологий каменного века. Интересны ли они клиентам научно-фантастического дискурса, миллионам читателей научно-фантастической литературы и кинозрителей? Есть сомнения в этом. Поэтому и литература в данном направлении хотя и существует, но крайне немногочисленна и непопулярна. Как правило, описание каменного века оказывается таким, что в произведениях проецируются современные технологические концепты, реалии и ценности (например, «автомобиль» семейства Флинстоунов из одноименного анимационного сериала).

Клокпанк (англ. *Clockpunk*) — это стилизация технологий эпохи Средневековья, в которых максимум достижимой энергии приходился на мускульную силу животных или на взведенную пружину часов (отсюда и название). Средневековье стало антуражем жанра фэнтези, но не научной фантастики, потому что возникновение жанра научной фантастики как популярной литературы приходится на время очень быстрого развития науки и технологии, когда темпы появ-

ления новинок значительно опережали средневековые. Как и во времена, с которыми соотносится стоунпанк. То есть в сознании клиента научно-фантастического дискурса возможно появление мысли о том, что это неинтересный «панк».

Стимпанк (англ. *Steampunk*) известен также как «паропанк». Это направление научной фантастики, моделирует альтернативный вариант истории человечества, при котором были в совершенстве освоены технология паровых машин и механика. Как правило, стимпанк подразумевает стилизацию под эпоху Викторианской Англии (вторая половина XIX века) и эпоху раннего капитализма с характерным городским пейзажем и контрастным социальным расслоением. Элементы стилистики стимпанка: технологии, основанные на механике и паровых машинах, достигших высоких степеней развития: паровозы, гражданские и боевые корабли, в том числе крупных размеров, паровые экипажи, дирижабли, примитивные аэропланы и прочие (зачастую весьма загадочные) механизмы, сделанные из листового металла с заклепками, медных труб и дерева. Машины в изобилии снабжены рычагами, вентилями, приборами с циферблатами и стрелками. Внешний вид машин, как правило, выдерживается в стилистике конца XIX века. Газовое освещение улиц и домов. Начальный уровень развития электричества, механические «компьютеры»: арифмометр, вычислительная машина Бэббиджа, телеграф. При этом возможности техники могут поражать воображение, демонстрируя «антигравитацию» и прочие фантастические действия. Наиболее известные представители стимпанка в литературе: Уильям Гибсон (William Gibson), Брюс Стерлинг (Bruce Sterling).

Дизельпанк (англ. *Dieselpunk*) — жанр фантастики, описывающий технологический мир уровня 20 – 50-х гг XX века. Мир дизельпанка лежит по хронологической шкале между стимпанком и киберпанком. Подобно тому, как мир стимпанка имеет своим семиотическим центром паровую машину, так центр мира дизельпанка — двигатель внутреннего сгорания, который используется как мотор для дирижаблей, аэропланов, автомобилей и подводных лодок. Типичный лингвосемиотический антураж номинации «дизельпанк» — атмосфера крупных городов США или Западной Европы 1920 – 40-х (Нью-Йорк, Чикаго, Париж, Берлин, Лондон), «гигантомания», наука, которой занимаются безумные ученые или авантюристы, ламповые компьютеры, гигантские электрические двигатели и «генераторы», дирижабли, автомобили, подводные лодки, винтомоторные самолеты, примитивная атомная энергетика, слишком простые космические технологии: «ракеты», небоскребы, мас-

штабные подземные сооружения: бомбоубежища, бункеры, метро. Корпорации, преступные организации или отдельные авантюристы, способные влиять на ход мировых дел наравне с великими державами, скрытые от посторонних базы тайных организаций. Фантастическое супероружие — «лучи смерти», «Тесла-оружие» (вооружение, поражающее цель управляемой молнией). Основы этого стиля были заложены такими писателями, как Алексей Толстой, Александр Беляев, Григорий Адамов. В кинематографе данный жанр также пользуется не широкой, но устойчивой популярностью творцов: от «Метрополиса» (Metropolis, 1927) до «Небесного капитана и мира будущего» (Sky Captain And The World Of Tomorrow, 2004).

Киберпанк (англ. *Cyberpunk*). Термин является первичным по отношению к остальным «панкам», так как хронологически возник раньше, в начале 1980-х годов, будучи апологетикой информационных и компьютерных технологий, которые в то время начали входить в широкие массы. Обычно произведения, относимые к жанру «киберпанк», описывают мир дистопии недалекого будущего, в котором присутствует высокое технологическое развитие, информационные технологии и кибернетика, конфликты между хакерами, искусственным интеллектом и сверхкрупными корпорациями. Формула жизни в киберпанке может звучать как «High tech. Low life» («Высокие технологии, низкий уровень жизни»). Вторая часть имеет в виду не только бедность, но и незащищенность, несправие, бесперспективность.

Виднейшими представителями киберпанка в литературе являются Уильям Гибсон (William Gibson), Брюс Стерлинг (Bruce Sterling), Пэт Кадиган (Pat Cadigan), Руди Рюкер (Rudy Rucker) и Джон Ширли (John Shirley); многие также считают представителем киберпанка или одним из его предшественников Филипа Киндreda Дика (Phillip Kindred Dick), который не вписывается в хронологические рамки киберпанка. В 1980-х годах киберпанк пришел и в кинематограф, наложив заметный отпечаток на множество фантастических фильмов, снятых с тех пор. К началу XXI века элементы киберпанка встречаются в большом множестве произведений научной фантастики. После ряда успешных экранизаций образы киберпанка получили развитие в кинематографе, анимации и в компьютерных играх.

Типичные лингвосомиотические элементы мира киберпанка таковы: «киберпространство», «виртуальная реальность», искусственный интеллект, «киборги», «биороботы», городские трущобы в постапокалиптическом стиле, влиятельные крупные корпорации, криминальные

синдикаты, мафия, хакеры, кибертерроризм, квантовая физика. Киберпанк также иногда представляется как описание эволюции Интернета. Виртуальные миры часто выступают под разными именами, такими как «киберпространство», «Сеть» (практически устоявшийся синоним для обозначения современного Интернета), «Матрица», «глубина» (С. Лукьяненко, «Лабиринт отражений»). Наиболее известные имена российского киберпанка: Сергей Лукьяненко, Владимир Васильев, Александр Тюрин.

Биопанк и нанопанк. Киберпанк оказался настолько успешным явлением в рамках научно-фантастического дискурса, что вызвал к жизни серию других «панков», в первую очередь «стимпанк» и «дизельпанк». Однако развитие этих ответвлений научной фантастики подчинилось другим закономерностям, нежели киберпанка. Последний развивался как субжанр научной фантастики очень близкого прицела, охватывая компьютерные и сетевые технологии, уже существовавшие в университетах и лабораториях, но развитие которых оставалось под вопросом. Киберпанк был аппроксимацией ближайшего будущего, а то, что появилось после него (дизельпанк и стимпанк) было лишь *пересмыслением возможных вариантов* развития человечества на основе уже *известных* технологий: паровой машины, двигателя внутреннего сгорания, электротехники. То есть дизельпанк и стимпанк — уже ретрочасть⁴ научно-фантастического дискурса или, в литературе, ретрофантастика.

Биопанк и нанопанк предсказывают возможное будущее человечества на основе биотехнологий и нанотехнологий соответственно. Объединяет их то, что в настоящее время они находятся на начальном пути развития и с ними связано много *ожиданий*⁵. Эти ожидания порождают свои мифы, подобно тому как в соответствующие времена существовали ожидания, связанные с развитием радио, телевидения, космических полетов и искусственного интеллекта. У фантастов, работающих в жанре био- и нанопанка, есть накопленный литературой опыт ошибочных предсказаний с одной стороны и предельно близкие к реальности прогнозы киберпанка с другой, на которые они могут равняться как на образец, но угадать, к чему приведет развитие технологий, достаточно сложно даже специалистам, а любителям и интересующимся тем более.

Наиболее распространенный сценарий в биопанке — ошибки геной инженерии, из-за которых на свет появляются жуткие и пугающие

⁴ Рыльщикова Л.М. Реальная, фикциональная, псевдофикциональная и ретрочасть научно-фантастического дискурса // *Lingua Mobilis*. научный журнал. — Челябинск: — 2008. — №3. — С. 20 — 27.

монстры, например, оживленные динозавры. Самый известный фильм на эту тему: Парк Юрского Периода (Jurassic Park, 1993). Эта тема имеет немало продолжений в американских фильмах категории Б, преимущественно в жанре horror, к science fiction их можно отнести лишь с большой натяжкой, по формальному признаку, что в фильме показано нечто, не являющееся элементом объективной реальности.

Другое направление: социальные драмы, показывающие последствия манипуляций с генами человека: например, фильм «Гаттака» (Gattaca, 1997). Клонирование человека также может быть центральной темой произведений в жанре биопанк, например, фильм «6-й день» (The 6th Day, 2000). Подавляющее большинство произведений, которые можно отнести к жанру биопанк, представляют биотехнологии в крайне негативном свете.

Нанотехнологии породили ряд ожиданий, которые также нельзя назвать оптимистичными. Самое распространенное: так называемая «серая слизь» (grey goo), сценарий, когда вышедшие из-под контроля наномашин репродуцируют сами себя, используя для этого любой подходящий органический материал (т.е. всю биосферу Земли). Менее экстремальные сценарии предполагают возможности использования нанотехнологий для контроля над человеческим здоровьем и для построения нанокomпьютеров. Самый масштабный показан в фильме «Я, робот» (I, robot, 2004). Любопытные возможности нанотехнологий предлагаются писателем Йеном Дугласом (Ian Douglas) в цикле «Звездное наслед-

ство» (Legacy trilogy, 2003 – 2007), от нанокomпьютеров, интегрированных непосредственно в нервную систему человека, создающих «дополненную реальность» (augmented reality) до использования нанопроцессоров для массового производства пищи из любых органических материалов.

В целом нанотехнологии имеют более оптимистичный характер ожиданий. Возможно, это связано с тем, что биотехнологии предполагают вмешательство в природу человека на уровне, который нельзя исправить (как исправить набор генов, данный при рождении?), в то время как нано – это логичное продолжение научно-технического прогресса, плодами которого человечество успешно пользуется.

Выделение корпуса научно-фантастических произведений в ряд тематических направлений, центральной темой в которых является технология, является признаком того, что в рамках научно-фантастического дискурса происходит сложный процесс осмысления места техники и технологии в обществе, их адаптация к человеческому бытию, переосмысление их роли, моделирование возможных вариантов применения технологий, уже прошедших пик своего развития, так и более традиционное прогнозирование того, что может дать человеку прогресс.

⁵ Рылъшичкова Л.М. «Мифы» и «ожидания» как концепты научно-фантастического дискурса // Вестник Московского государственного областного ун-та. Серия «Лингвистика». – 2007. – №2. – С. 75 – 80.

GENRES TYPOLOGY OF MODERN SCIENCE FICTION DISCOURSE

© 2011 L.M.Rylshchikova^o

Volgograd State Agricultural Academy

The features of literary and movie genres, that compose the science fiction discourse, are described in the article.

Keywords: discourse, science fiction, genre.

^o Lyubov Mikhailovna Rylshchikova, Senior Teacher of the Foreign Languages Department.
E-mail: rylshchikova_lm@volgodom.ru