



## **Содержание.**

Введение

Глава 1 Мир сказок и фэнтези.

1.1 Сказки

1.2 Фэнтези

1.3 Чем фэнтези отличается от сказок

Глава 2 Что дает нам фантастика.

2.2 Научно-фантастические предсказания,  
которые сбылись.

2.3 Таинственные зоны.

Заключение

Литературные грёзы...  
Я ложусь на кровать вместе с книжкой  
И её начинаю читать.  
Мне везёт в этой жизни не слишком,  
а у них там почти благодать.  
Так бы взять и исчезнуть в обложке,  
погрузиться в мир текста и грёз,  
побывать самой умной из кошек,  
поводить всех великих за нос.  
Или даже нырнуть в небосводы,  
что не знают ни трусость, ни страх.  
Боже! В книгах всего столько встретишь,  
что не грезится даже во снах.  
Эх! не трудно быть мелким писакой  
и печатать на свой риск и страх,  
трудно стать одарённым писателем  
и вводить каждым словом в экстаз!  
Елена Коновалова

Литература и культура - это прежде всего, мир нематериального, то есть порождение духовного творчества.

Вполне очевидно, что без участия духовности ничто - ни плохое, ни хорошее - ни в культуре, ни в литературе создано быть не может. Поэтому надо понимать, что культура и литература - это венец – кульминация нематериального мира.

У литературы сегодня уже может и вовсе не быть никакой «материи», то есть никакого бумажного, книжного текста или рукописи-машинописи. А то ли еще будет... Когда-нибудь литература, может быть, вообще превратится в некое, невообразимое ныне, компьютерное или иное действо...

Но при этом литература, если она «еще будет», навсегда останется сферой духа, сферой нематериального и все в ней (на ее условных «страницах») происходящее останется, прежде всего, вымыслом, плодом художественных фантазий и грёз.

Так нужны ли современному человеку вообще эти грёзы и вымысел литературы? - Нужны! Нужны также как надобны человеку мечты и сны как таковые, без которых человек будет всего лишь живой плотью.

Мир человеческих грёз безграничен и многообразен. Он простирается от сказки до научной фантастики.

**Сегодня мы затронем лишь некоторые из интересных фактов литературных грёз.**

**1. Чем сказка отличается от фэнтези?**

**2. Что дарит человечеству фантастика:**

**1. Возникновение таинственных зон.**

**2. Научно-фантастические предсказания, которые сбылись.**

Что такое "фэнтези"? Это сказка для взрослых. Или нет? Давайте разберемся.

Фэнтези и сказка. Одно и то же? Или разные вещи? Если одно и то же - почему два разных названия? Если разные вещи - в чем разница?

Итак, сказка...

Что мы ждем от произведения, которое называется сказкой? Чудес, волшебства, сказочных существ, вроде гномов, леших, водяных, злодеев, таких как Кощей Бессмертный или Бармалей, чудесных предметов - сапог-сорокоходов, ковров-самолетов, могучих героев и прекрасных принцесс... Бытовые сказки, вроде "Каши из топора" здесь не рассматриваются - они ближе к анекдотам, чем к волшебным сказкам (и с фэнтези их точно не спутаешь).

Сказками обычно принято называть общенародные устные произведения, в которых изображаются приключения фантастических героев. В древности они назывались «баснями», «байками». Рассказчики сказок до сих пор называются в народе «баянами», «баюнами», «баутчиками» и «бахарями.»

Сказки в народном быту служат уже давно для забавы, времяпровождения. Народ не относится к ним с такой серьезностью.

Сказки очень рано превратились в источник забавы. В «Слове о богаче и бедняке» (XII век) описывается, как забавляется древнерусский богач на сон грядущий: домочадцы и слуги «ноги ему гладят... инии гудуть, инии бают (подразумевается сказки) ему...». Но сказки, вопреки народному убеждению, это не только продукт чистой фантазии: в них отразились быт и воззрения очень древнего происхождения, но впоследствии народом забытые.

Так, например, в русских сказках можно встретить имя злодея «Кощей» (Кощей бессмертный), а откуда произошло это имя? Священные книги славян в старину назывались «кошун». Это были перевязанные между собой деревянные таблички, на которых были написаны уникальные знания. Того, кто хранил эти бессмертное наследие, называли «кощеем». Из поколения в поколение передавались его книги, но он не был бессмертным, как в сказках. Бессмертным были его книги. В страшного злодея, бессердечного, жестокого, но могущественного колдуна Кощея превратили во времена введения православия на Руси. Тогда все положительные персонажи славянского пантеона (совокупность божеств той или иной мифологии) превратились в отрицательные. Кстати, в то время и появилось слово «кошунство», которое означало следование древним дохристианским обычаям.

Баба-яга, кстати, тоже очень популярная личность. К счастью, до конца ее очернить в сказках не удалось. Наверное, многие из нас помнят, что в трудную минуту добры молодцы, всегда приходят именно к этой старушке. Это и Иван-дурак, и Иван-царевич. А Баба-Яга их всех кормила-поила, баньку топила, да спать на печь уложила. А по утрам, помогала распутать их самые сложные проблемы, указывала нужный путь и давала клубок. А клубок тот был не простой, он сам приводил доброго молодца к нужной цели.

Существует авестийское божество Чисту, которая, по характеру очень похожа на нашу «русскую Ариадну». Чиста – женщина-очистительница, которая своими волосами подметала дорогу, сгоняла с нее всякую нечисть, очищала дорогу судьбы от разного мусора и камней. Обычно Чисту изображали в образе молодой женщины, которая в одной руке держала клубок, а в другой – метлу. Конечно, при такой должности быть грязной и оборванной она не могла, особенно когда есть своя банька...

Возьмем первую руну написания древнеславянского слова-образа – руну «Ка». Баба Його или как Ее еще называли Йогиня-Матушка – у древних славян это была Любящая, Добродушная, Вечнопрекрасная Богиня. Она считалась покровительницей детей вообще, а особенно детей-сирот. Она очень много странствовала по Земле. Иногда Ее видели иногда на Огненной Небесной Колеснице, а иногда и верхом на коне. Йогиня-Матушка собирала всех беспризорных детей-сирот, которые были потомками Рода Небесного. В каждом многолюдном поселении или граде, Богиню-покровительницу всегда узнавали по той излучающей доброте, кротости, любви, нежности и по ее нарядным сапожкам, которые были украшены золотыми узорами. Ей всегда показывали, где живут дети-сироты. Называли богиню по-разному, но всегда с нежностью. Одни называли Ее – Бабушкой Йогой Золотой Ногой, другие – Йогиня-Матушка.

Детей-сирот Йогиня всегда доставляла в свой Скит, который располагался в самой чаще леса, у подножья одной из алтайских гор. Она так поступала потому, что старалась спасти от гибели последних представителей древнейших Арийских и Славянских Родов. Внутри этого предгорного Скита было высечено Капище Бога Рода, и здесь Йогиня проводила детей к Древним Высшим Богам. Делала она это через Огненный обряд посвящения.

В скале, возле Капища Рода, было специальное углубление. Это углубление Жрецы называли Пещь Ра. Из этого углубления выдвигался каменный помост, который был разделен выступом на два разных углубления. Этот выступ назывался Лопата. В углубление, которое было ближе Пещь Ра, Йогиня укладывала в белых одеждах спящих детей. Во второе же углубление клался сухой хворост. Затем лопата задвигалась в Пещь Ра и Йогиня-Матушка поджигала хворост.

Для всех, кто присутствовал на этом Огненном обряде, означало, что дети-сироты уже посвящены Древним Высшим Богам, и никто их больше не увидит в мирской жизни Родов. Те чужестранцы, которые иногда находились на Огненных обрядах, в своих краях очень красочно об этом рассказывали. Они говорили, что собственными глазами видели, как маленьких детей, бросив в Огненную Печь, принесли в жертву Древним Богам. А сотворила это некая Баба Йога. Чужестранцам было неизвестно, что после того, как задвигался помост-лопата в Пещь Ра, срабатывал специальный механизм, который тут же опускал каменную плиту и тем самым отделял углубление с детьми от огня. После того, как огонь в Пещь Ра загорался, Жрецы Рода тут же переносили спящих детей с лопаты в Капище Рода. Затем воспитывали из детей-сирот будущих Жрецов и Жриц, которые когда становились взрослыми, создавали свои семьи и тем самым продолжали Род. Но чужеземцы ничего этого не

видели и не знали и продолжали рассказывать свои сказки. В этих сказках дикие Жрецы Арийских и Славянских народов, вместе с кровожадной Бабой Йогой, приносили бедных детей-сирот в жертву Богам.

Все эти чужеземные сказки очень повлияли на Образ Йогини, а особенно после христианизации. Из молодой, красивой и доброй Богини Йогиня-Матушка превратилась в старую, горбатую и злую старуху, которая крадет бедных детей, жарит в печи, а потом поедает их. Эта старуха имеет спутанные волосы и живет в лесной избушке. Даже само имя доброй Йогини исказили и стали им пугать детей.

Все эти знания частично подтверждают, что Кашей и Баба-Яга – славянского происхождения. Русские сказки были очень сильно искажены, и все же, многие из них имеют такой урок, который был заложен в небылицах. Небылицы существуют в нашей реальности, а быль – в другой реальности, которая не менее реальна, чем та, в которой мы находимся.

А что такое фэнтези?

"Самое забавное в fantasy то, что жанр фэнтезийного текста легко и непринужденно узнается по первым же строкам, но никто так до сих пор и не сумел дать четкое определение, чем же этот жанр, собственно, является". Лучшее определение fantasy из существующих. Автор неизвестен.

Жанр фэнтези - вид фантастической литературы, основывающийся на сказочных и мифологических мотивах. В том виде, в котором он представлен сейчас, сложился в начале XX в. В наше время этот жанр используют в живописи, кинематографе, настольных и компьютерных играх.

Произведения этого жанра похожи на приключенческие романы, события которых происходят в фантастических мирах, близких к реальному средневековью. И не зря: прообразами фэнтези стали легенда о короле Артуре, средневековые романы, героический эпос и ВСЕ-ТАКИ! народные сказки. Это и «Песнь о Нибелунгах», и «Беовульф», и множество легенд и мифов народов мира - в том числе и славянские. Герои фэнтези сталкиваются с фантастическими сверхъестественными существами и явлениями.

Фэнтези и научная фантастика Эти два жанра действительно похожи, но научная фантастика стремится к научному объяснению мира, в котором разворачивается повествование книги. Фэнтези принимает все как данность, само существование мира этих произведений относительно реального никак не проговаривается – можно считать их параллельными или находящимися на других планетах. Физические законы фэнтезийных пространств также не соответствуют тем, что существуют в нашем мире.

В большинстве вымышленных вселенных есть определенный набор мифических существ, условно называемых "расами". Большинство из них заимствованы из мифологии, некоторые были выдуманы писателями (например, Толкином) и использовались последователями.

"Стандартным набором" считаются:

Эльфы -- утончённые, ловкие, похожие на людей существа с острыми ушами, склонные к магии, защите природы, искусствам, долгожители

Гномы (англ. dwarves) -- бородатые подземные карлики крепкого телосложения, умелые кузнецы и инженеры

Орки или гоблины -- обезьяноподобные воинственные варвары с зелёной или тёмной кожей

Халфлинги (под различными названиями) -- производные от хоббитов Дж.Р.Р.Толкина. Маленькие ловкие существа ростом до пояса человеку.

Тролли или огры -- горные великаны-людоеды с низким интеллектом. Здесь могут существовать и боги, привидения, колдуны, волшебные животные (единороги и грифоны).

В значительной части фэнтези-произведений основой сюжета является противостояние сил Добра и Зла, описываемых как стороны Света и Тьмы. Силы Тьмы при этом зачастую изображаются в соответствующей атрибутике, намекающей на их "тёмность": чёрные плащи, черепа, маски. Образы силы света менее стойки.

Основой сюжета многих произведений является квест в поисках некоего волшебного предмета, места, человека или знания. Этот происходит из

сюжетов античной и средневековой литературы -- таких, как поход аргонавтов за Золотым Руном и т.п.. В первых же наиболее известных произведениях фэнтези -- "Часе Дракона" Говарда и "Властелине Колец" Толкина -- этот ярко выражено. В дальнейшем значительная часть книг фэнтези имеет сюжет в виде описания путешествия героев к какой-либо цели, с преодолением трудностей и сменами маршрута.

Фэнтези как таковое -- явление последнего столетия; это довольно молодой жанр, но и у него появились свои ответвления и поджанры:

Эпическое фэнтези.

Героическое фэнтези.

Славянское фэнтези.

Историческое фэнтези.

Городское фэнтези.

Юмористическое фэнтези.

Детское фэнтези.

А с чего все начиналось? Не секрет, что любой из возникающих жанров обязательно имеет предшественников. Это произведения, в которых, так или иначе, угадывают мотивы, сюжетные ходы и приемы нового жанра. Фэнтези не стал исключением, и у него нашлись предшественники.

Так кто они, первые авторы фэнтези?

Джонатан Свифт, перу которого принадлежит потрясающий роман «Путешествие Гулливера». В основе произведения сказочный, даже архитипический, мотив путешествия. Герой попадает в разные страны, чьи законы совершенно не соответствуют нашим, знакомится с чудесными существами и фантастическими животными – лилипутами, великанами, гуингнами. Разумеется, это произведение не просто древний образчик фантастической литературы – это шедевр классической литературы.

Мэри Шелли – женщина, написавшая готический роман, ставший для многих последующих поколений неисчерпаемым источником идей и интерпретаций, – «Франкенштейн, или Современный Прометей». Хотя это произведение, больше можно отнести к научной фантастике, но и мотивы фэнтези в нем есть.

Льюис Кэрролл – математик, создавший потрясающую детскую историю - «Алиса в стране чудес». Его мир, полный парадоксов и алогичных явлений, оказал огромное влияние на фантастическую литературу в целом.

И как же не вспомнить Брэма Стокера, создателя знаменитого «Дракулы». Этот роман о вампирах породил множество подражаний как в литературе, так и в кинематографе. Особенно сейчас вампирское фэнтези обрело огромную популярность. А началось все с самой ординарной и ничем не выделяющейся, кроме своей жестокости, исторической личности.

Что же происходит в мире фэнтези сегодня?

Рейтинг книг фэнтези на сегодняшний день не составляли только ленивые. Связано это, конечно, с невероятной популярностью жанра. Все больше появляется писателей, все сложнее найти в этом огромной множестве вариантов действительно качественную талантливо написанную литературу. Но лучшее фэнтези известно даже тем, кто никогда не интересовался этим жанром.



Названия этих произведений на слуху, их экранизации превращаются в значимые для кинематографа события.

Итак, какие произведения входят в небольшое число, которое можно назвать классикой жанра?

Джон Рональд Руэл Толкин Кому, как не создателю «Хоббита» и «Властелина колец», возглавлять рейтинг книг фэнтези? Роман-эпопея в трех частях – «Властелин колец» - самое известное произведение фэнтези. Эта книга была самой популярной в XX веке и продолжает издаваться по сей день. Ни одно другое произведение не оказало такого влияние на литературу и мировую культуру. сказки фэнтези Трилогия была продолжением отличной сказки-фэнтези «Хоббит». Толкин, будучи оксфордским профессором филологии и специализируясь на средневековых мифах Северной Европы, считал, что Англии не хватает своего эпоса, поэтому его необходимо создать. С этими мыслями писатель взялся за продолжение «Хоббита». Роман был издан в 1954–1955 годах. На сегодняшний день «Властелин колец» - лучшее фэнтези.

Урсула Ле Гуин Цикл о волшебнике Геде, начинающийся с романа «Волшебник Земноморья», часто возглавлял список фэнтези-книг. Творение американской писательницы, доктора философских наук и лауреата множества литературных премий, действительно можно назвать образцом отличной фэнтезийной литературы, покоряющей как взрослых, так и детей. жанр фэнтези. Объединяют романы место действия – чудесный и поражающий своей яркостью мир Земноморья, и главные герои – Великий Маг Гед и жрица Тенар. Это один из лучших образцов фэнтези, приключения здесь подстерегают на каждом шагу, а мир полон неожиданными встречами и небывалыми историями.

Клайв Стэйплз Льюис «Хроники Нарнии» - серия, объединяющая в себе сказки-фэнтези, прекрасные и удивительные истории о волшебной стране. Правят там доброта и любовь, птицы и животные умеют разговаривать, а леса населены волшебными существами. Цикл состоит из семи книг, которые переведены более чем на 40 языков мира.

Анджей Сапковский список фэнтези Истории о ведьмаке Геральте давно стали популярными и имеют огромное количество фанатов и почитателей. Но мир и события «Ведьмака» сильно отличаются от обычного фэнтези-приключения. Постепенно полусказочный мир, героями которого являются хорошо замаскированные сказочные персонажи (Золушка, Красавица и Чудовище, Белоснежка, рыцари, короли, шуты, гномы, эльфы и т. д.), превращается в жестокое, кровавое пространство, где маги плетут интриги и ведут войны; прекрасные эльфы готовы перерезать горло любому встречному человеку; а в каждом лесу или заброшенном подвале можно встретить жаждущее крови чудовище. Таков этот недружелюбный, опасный, но ужасно притягательный мир ведьмака Геральта. По мотивам саги был снят сериал, выпущены компьютерные игры, имевшие большой успех, поставлена рок-опера, а в Польше, на родине писателя, издаются также комиксы.

Джордж Мартин, «Песнь льда и пламени» фэнтези приключения Сегодня об этом цикле мало кто не слышал. А все благодаря сериалу телекомпании НВО, но еще до его выхода книги серии занимали первые места в списках бестселлеров The New York Times. Рейтинг книг фэнтези этой серии постоянно растет. Д. Мартин создал эпическую сагу о мире Семи Королевств. Мире, где соседствуют вечное лето и вечная зима. О мире героев и предателей, королей и бастардов, рыцарей и убийц. И всех их свела вместе судьба, чтобы исполнить древнее пророчество.

Джоан К. Роулинг Кто из нас не слышал о мальчике-сироте со шрамом в виде молнии? Цикл о Гарри Поттере по праву возглавлял список фэнтези-бестселлеров. А ведь изначально издатели отказывались печатать первую книгу серии - «Гарри Поттер и философский камень», уверяя, что она не будет популярна. Серия о мальчике-волшебнике на сегодняшний день получила несколько литературных наград, стала самой продаваемой в истории и легла в основу фильмов, которые, к слову, также стали самой кассовой серией фильмов за всю историю кинематографа.

Терри Пратчетт Серия книг о Плоском Мире Терри Пратчетта - прекрасный образец тонкого английского юмора, невероятных приключений и обаятельных героев. Даже Смерть не старуха с косой, а ищущий смысла жизни, вечно метущийся персонаж, разъезжающий на белой лошади и питающий слабость к кошкам. В 2009 году Пратчетт был произведен в рыцари-бакалавры самой Елизаветой II. По мотиву его произведений снято несколько фильмов и созданы мультсериалы. Рейтинг книг фэнтези можно составлять бесконечно долго, так как на сегодняшний день уже написано много прекрасных произведений, на перечисления которых уйдет много времени

Итак фэнтези - это магия, магические существа, вроде гоблинов, мантикор, воплощений зла, вроде Саурана или Волан-де-Морта, магических предметов, могучих героев и дев в беде...

Пока все же непонятно, чем же все-таки отличается сказка от фэнтези: на первый взгляд они схожи, как две капли воды. Давайте для начала посмотрим, как на этот вопрос отвечают другие люди (ведь мы не первые, кто задается этим вопросом).

1. "Сказка для детей, а фэнтези - для взрослых". Это, конечно, верно, но только на определенную часть. Сказки, действительно, ЧАЩЕ, пишут для детей, а фэнтези - для взрослых. Во-первых, существует такая вещь, как "детское фэнтези", которое почему-то не является сказкой, а отличается от "взрослого фэнтези" отсутствием жестоких и откровенных сцен (серия "Чародеи", например. Или книги о Гарри Поттере). Во-вторых, есть также и сказки для взрослых, Шефнер или, скажем, "Понедельник начинается в субботу" Стругацких. Так что это отличие - ложное. Нам нужен признак, который позволит отличить ЛЮБУЮ сказку от ЛЮБОГО фэнтези.

2. "Сказка - короткая, а фэнтези - длинное". Ну, сами понимаете, что сказки бывают и многотомными ("Волшебник Изумрудного города" с продолжениями), а фэнтези вполне может уложиться в короткий рассказ. Этот отличительный признак называют люди, которые при слове "сказка" вспоминают "Колобок", "Царевну-лягушку", "Белоснежку" и прочие НАРОДНЫЕ сказки (которые, действительно, большой длиной не отличаются), забывая о существовании сказок литературных (возьмем к примеру сказку А.Пушкина "Руслан и Людмила").

3. "В сказке есть мораль, а в фэнтези - нет". То же самое - люди забывают о существовании литературных сказок, в которых мораль - не главное. Нет, разумеется, мораль там можно найти. Какую-нибудь. Если страдать Синдромом Поиска Глубинного Смысла, то мораль можно найти везде. Даже в книгах Донцовой. Да и такое несомненное фэнтези, как "Властелин колец" более чем наполнена моралью.

4. "Сказка - добрая, а фэнтези - жестокое". Не говоря уж об упомянутом "детском фэнтези"... В оригиналах тех самых народных сказок столько жестокости и насилия, сколько не в каждом темном фэнтези встретиться. Вы знаете, что "Красная Шапочка" Шарля Перро заканчивалась на том, что волк съедает Красную шапочку? Все. И никаких охотников! Или сказка "Золушка", где сестры готовы отрубить себе пальцы, пятку, лишь бы влезть в туфельку! Не говоря уже о Белоснежке, где мачеха хотела бы съесть сердце падчерицы.

5. "Фэнтези, это выдумка, а сказка - рассказывает о том, что было на самом деле. Или, по крайней мере, люди, рассказывающие сказку, верят, что так оно все и было". Опять и опять - люди забывают о существовании литературных сказок. Может быть, где-нибудь, когда-нибудь и были люди, которые верили, что сказка "Марья Моревна" рассказывает о реально происшедших событиях. Но я думаю, не найдется ни одного человека старше трех лет, который верил бы в существование Чебурашки и Хоттабыча.

6. "Фэнтези придумывает писатель, а сказку - народ". Опять не забываем, что есть литературные сказки! Лазарь Лагин, Софья Прокофьева, Александр Волков, Алексей Толстой - это не народ! Это писатели!

7. "В сказке такой же мир, как и у нас, за исключением волшебства, а в фэнтези - мир полностью выдуман". Комиссар Сантьяга из "Тайного города" (автор Вадим Панов) и Гак с Буртиком из "Страны Бездельников" (автор Святослав Сахарнов) с удивлением смотрят друг на друга, ибо их мир совсем как наш.

8. "В сказке - Кощей Бессмертный и Баба-Яга, а в фэнтези - эльфы и драконы". Есть сказки с эльфами и драконами. И есть, к примеру, Рудазов с его "Преданиями старины далекой", где как раз действует Кощей Бессмертный.

Не очень-то разобрались.

Так чем же все-таки отличается фэнтези от сказки?

Ответ довольно прост.

В фэнтези основной движущей силой является магия, а в сказке - волшебство.

Так просто?

Магия и волшебство, конечно, схожи (а в английском, например, это и вовсе одно слово - magic), и то и другое - возможность сверхъестественным образом влиять на реальность. Однако существует по крайней мере одно серьезное отличие магии от волшебства, а фэнтези, соответственно, от сказки.

Магия в фэнтези имеет источник, волшебство в сказке - действует непосредственно.

Упрощенно говоря, для того, чтобы маг, применяющий магию, смог изменить реальность упомянутым сверхъестественным способом, он должен воздействовать на то, что эту самую реальность и поменяет. Маг использует ману, волшебную силу, магическую энергию, силу души, демонов, духов, - все, что угодно. Волшебник в сказке воздействует на реальность одним пожеланием.

Наиболее наглядно это проявляется при использовании заклинания.

Если маг в фэнтези произносит заклинание, вызывающее, скажем, файербол, то огненный шар появляется потому, что заклинанием маг влил в соответствующее плетение ману, призвал огненного элементаля, сформировал структуры стихии огня, обратился за помощью к мазоку ("О, тот, кто темнее сумерек! О, тот, кто багрянее текущей крови!...") - все, что угодно.

В сказке волшебник произносит заклинание, сиречь определенный набор слов - и перед ним появляется огненный шар. Всё. Никакой маны, никакой силы, никаких мазоку. В сказке файербол вызывается заклинанием потому (и только потому!), что если произнести нужные слова, то появляется огненный шар. Таковы законы данного мира.

Из правила N 1 следует несколько логичных следствий.

Следствие N 1: магия подчиняется закону сохранения магической энергии. Волшебство - нет.

Закона сохранения магической энергии (ЗСМЭ), конечно, не существует, но, если бы нашелся ученый-мэйджиколог, то он был бы сформулирован примерно так: "Для преобразования с помощью магии предмета большего размера, требуется пропорционально большее время, чем для преобразования меньшего предмета. Либо потребуются то же самое время, но с большей затратой магической энергии". То есть, если магу необходима одна секунда, чтобы вскипятить кружку воды, то для превращения в кипяток бочки воды ему потребуются настолько же больше времени, насколько бочка больше кружки. Либо же кипячение займет столько же времени, но маг потратит в N раз больше магической силы.

Сказочному волшебнику это не нужно. Вскипятить кружку? Легко! Бочку? Легко! Море? На раз!

Следствие N 2: Сила магии ограничена. Сила волшебства - нет.

Вполне логично: если магия имеет источник, то он может рано или поздно исчерпаться. Волшебство, источника не имеющее, такого ограничения не имеет.

Маг в фэнтези в каждое заклинание вкладывает часть своей магической силы (маны и т.п.), для того, чтобы заклинание сработало. В результате, если маг произнесет много заклинаний за короткий промежуток времени - его сила

исчерпается, и он больше не сможет колдовать. Тот самый ЗСМЭ: в фэнтези энергия не берется из ниоткуда.

Волшебник в сказке может произносить заклинания, пока ему не надоест (ну или пока не начнет заплетаться язык), так как в сказке ЗСМЭ не действует.

Тут, однако, нужно сделать оговорку: сила волшебства в сказке тоже может быть ограничена. Но не ЗСМЭ, а условиями самой сказки: скажем, золотая рыбка исполнит только три ваших желания. Но не потому, что дальше у нее кончится сила: просто дальше она их исполнять не захочет, что и было оговорено с самого начала.

Также маг в фэнтези может, к примеру, превратить стальной кубок в золотой (потому что это простое преобразование металлов), но не сможет - или крайне затруднится - превратить деревенскую избу в царский дворец. Для сказки такого ограничения нет - сложность превращения для волшебства ничего не значит.

Следствие N 3: магия со временем заканчивается. Волшебство - нет.

Все то же самое: раз магия имеет источник, значит, она конечна. И, значит, рано или поздно кончится. "Магия выдохлась... Колодец Дождей иссяк... Музыка уходит из мира Арды..." - все это фэнтези. В сказке такой проблемы нет и быть не может. Если, повторяю, речь не идет о чисто сказочных ограничениях: "Волшебный боб исполняет только семь желаний" и при этом совершенно неважно, будет ли это мелкое желание, типа выбраться из полицейской машины, или огромное пожелание всегда иметь полный сейф денег.

Итак, теперь понятно, чем волшебство отличается от магии, а сказка, соответственно - от фэнтези.

А в заключении к теме фэнтези небольшой социологический опрос, который мы провели в 5-8 классах на тему: "Фэнтези" (далее текст по слайдам)

Таинственные зоны

«Зона — это именно Зона, а не лоно, не два газона и не три, скажем... э... бизона».

А. и Б. Стругацкие «Машина желаний»

Слово «зона» в русском языке имеет множество оттенков и смыслов, от самых привлекательных до явно отталкивающих. Но все чаще мы говорим «Зона», подразумевая некую таинственную запретную область, на территории которой происходят самые настоящие чудеса. Спасибо за это следует сказать научной фантастике. Изучая историю Зоны как таинственной территории, мы раз за разом убеждаемся, что фантастика оказывает самое непосредственное влияние на окружающий мир.

Первая Зона как территория тайн появилась на Земле 2 июля 1947 года. Именно в этот день светящийся дискообразный объект пролетел на большой скорости над городом Розуэлл, что в американском штате Нью-Мексико. К северо-западу от Розуэлла он попал в сильную грозу. В 75 милях от города в объект ударила молния, в результате чего произошел частичный взрыв и около дома местного фермера Брейзела упало большое число легких обломков. После взрыва поврежденный объект изменил направление полета, пролетел еще 150 миль и упал на землю в районе плато Сан-Августин западнее города Сокоро, где его обнаружили утром 3 июля инженер Барнетт и группа студентов-археологов. В том же районе были найдены и тела человекоподобных существ. Военные оцепили место падения «летающей тарелки» и приказали посторонним его покинуть, запретив говорить о том, что они там видели. Поврежденный дискообразный объект вместе с телами неизвестных существ перевезли на авиабазу Эдвардс (Калифорния). Обломки НЛО, обнаруженные в районе фермы Брейзела, самолетом были доставлены для изучения на авиабазу Райт-Паттерсон.

Так в кратком изложении выглядит история самого известного происшествия, связанного с феноменом НЛО, — Розуэллский инцидент.

Очень быстро эта история обросла массой подробностей. Но широкую известность получила благодаря усилиям фантастов, которые связали его с еще одной загадочной территорией, находящейся в США, — с так называемой Зоной-51.

Зоной-51 (или «Страной грез») называют американский секретный полигон Неллис, расположенный в Неваде. На территории Зоны-51 находится несколько ангаров, самый большой из которых вмещает самолет «Боинг-747» с ракетоносителем. Назначение почти всех ангаров, находящихся на полигоне, хорошо известно. Одно из строений служит исследовательской лабораторией, которая занимается созданием и проектированием современного ядерного оружия. Другой ангар содержит в себе перспективные летательные аппараты, которые проходят здесь испытания и доработку. Так, секретный новейший самолет-невидимка «Б-2» несколько раз в неделю взмывает в небо с аэродрома базы, располагающего самой длинной в мире взлетно-посадочной полосой — 9,5 км.

На полигоне Неллис прошли летные испытания самые знаменитые самолеты-шпионы: U-2 и SR-71. Подробности этих испытаний давно

рассекречены. Однако и по сей день деятельность полигона окутана покровом секретности, что дает основания для возникновения самых невероятных слухов и легенд.

Там, где не хватает информации, открывается широчайшее поле для воображения. Разумеется, деятели популярной культуры не могли обойти Зону-51 своим вниманием. Так, в «страну грез» отправляются агенты ФБР Фокс Малдер и Данна Скалли из телесериала «Секретные материалы». По мнению авторов фантастического фильма «День независимости», в подземном ангаре хранится целая «летающая тарелка», созданная враждебной инопланетной расой. А вот создатели фильма и телесериала «Звездные врата» считают, что в Зоне-51 находится портал для мгновенного перемещения в пространстве.

### Зона Посещения

До советского зрителя история Розуэллского инцидента и Зоны-51 дошла в искаженном виде через фильм «Ангар-18», премьера которого состоялась в 1980 году. В фильме рассказывалось, как два астронавта, ставшие свидетелями прилета НЛО, пытаются узнать правду о присутствии инопланетян на Земле и пробираются на секретную базу, где хранится «тарелка» с пришельцами. Фильм произвел впечатление на советского зрителя, однако тема таинственной зоны, предполагающей присутствие инопланетян, уже была ему знакома. Ведь «Пикник на обочине» был опубликован в 1972 году, а «Сталкер» — фильм по мотивам этой повести — вышел в 1979-м. Стругацким пришлось 8 лет ждать публикации «Пикника», но читатели приняли повесть очень благосклонно, и она была переведена на многие европейские языки.

В «Пикнике на обочине» всесторонне рассматривалась идея контакта с внеземным разумом. Допустим, Землю посетят представители космической сверхцивилизации. Захотят ли они вступить в контакт с землянами? Или мы покажемся им неразумными существами, сродни муравьям? А как сами люди воспримут такое «посещение»? Смогут ли они получить блага от него или растеряют все в погоне за наживой?

Так в фантастике появились Зоны Посещения и сталкеры — люди, которые пробираются в эти зоны, чтобы вынести в большой мир артефакты, оставленные инопланетной цивилизацией. Путь в Зону и обратно чрезвычайно опасен, сталкера подстерегает множество смертельных ловушек, но артефакты высоко ценятся, за них готовы платить хорошие деньги, а потому всегда найдется десяток-другой авантюристов, которые бросают вызов закону и готовы поставить на кон свою жизнь.

В правилах, заданных повестью, содержался конкретный игровой мотив, что привлекало любителей фантастики. Ветераны фан-движения вспоминают, что игра в Зону и сталкеров была чуть ли не первой ролевой игрой, проведенной на российских просторах еще в середине 1970-х.

Искусственное словечко сталкер, выведенное братьями Стругацкими из английского сочетания «to stalk», что означает, в частности, «подкрадываться», «идти крадучись», легко закрепилось в русском языке. Способствовало этому и появление фильма «Сталкер».

Персонаж Тарковского заметно отличается от авантюристов с криминальным прошлым, описанных братьями Стругацкими. Он — одиночка с

идеалами. Он водит людей в Зону не с целью личного обогащения и не для того, чтобы пощекотать нервы, а только потому, что его призвание — быть «последней надеждой» для отчаявшихся. Ибо в Зоне есть Комната, в которой исполняются самые заветные желания.

При всех достоинствах фильма «Сталкер», который ныне считается классикой фантастического кинематографа, в нем есть и один существенный недостаток — он очень далек от оригинальной повести, и большинство находок братьев Стругацких в итоге оказались невостребованными. Однако есть надежда, что пробел восполнят американские кинематографисты. В настоящий момент режиссер Дэвид Джейкобсон из «Коламбии Пикчерз» снимает фильм «Пикник на обочине», в котором, по его собственному утверждению, он будет четко держаться сюжетной канвы повести.

### В поисках Золотого Шара

Зона и Сталкер оказались слишком притягательными образами, чтобы благодарный читатель быстро о них забыл. Игра, заложенная в сюжет, начала жить своей жизнью. Уже в 1984 году журнал «Уральский следопыт» опубликовал правила настольной игры «Сталкер», разработанные Игорем Ковшуном из Одессы, с «фирменной» картой Зоны и окрестностей. Ее правила довольно просты. Бросая кубик, игроки двигают свои фишки по карте, пытаясь обойти систему ловушек, зафиксированных ведущим игру «судьей», и раньше остальных добраться до Золотого Шара.

Золотой Шар — самый притягательный артефакт из «Пикника на обочине». В фильме Тарковского его заменила Комната, но смысл остался тот же: Золотой Шар исполняет самые сокровенные желания, а потому любой сталкер мечтает добраться до него, ведь, по мнению авантюристов, Шар может сделать любого человека богачом и решить все его проблемы.

Простая схема настольной игры оказалась востребована. В 2001 году, заручившись поддержкой Бориса Стругацкого, творческое объединение «СКАЗ» из Омска выпустило более совершенную настольную игру — «Сталкериада».

Правила, заложенные в «Сталкере» и «Сталкериаде», получили развитие в сетевой некоммерческой игре «Аномальная зона» ([azona.ru](http://azona.ru)). Только теперь игрокам приходится много драться с чудовищными обитателями Зоны и между собой.

Атрибутика Зоны Посещения оказалась столь удобна для описания различных аномальных областей, что со временем в российской уфологии закрепилась терминология, предложенная Стругацкими. Однако общеупотребительными в мировом масштабе термины «Зона» (The Zone) и «сталкер» (Stalker) стали только после того, как грянула Катастрофа. 26 апреля 1986 года мощнейший взрыв разрушил реактор четвертого энергоблока Чернобыльской атомной электростанции. После эвакуации была создана тридцатикилометровая «зона отчуждения», в которую полностью прекращен доступ для случайных лиц.

Проект «S.T.A.L.K.E.R.» был анонсирован украинским разработчиком GSC Game появился в продаже и сразу стал сенсацией в 2007 году.



Разработчики решили совместить реалии мира Стругацких с реалиями «зоны отчуждения» Чернобыльской АЭС. Для этого им пришлось ввести фантастическое допущение. Согласно игровой легенде, 12 апреля 2006 года поблизости от Саркофага произошел новый, еще более мощный взрыв. Через пару лет после этого в зоне (нет, теперь уже — в Зоне!) стали появляться аномалии и чудовищные мутанты: псевдособаки, кровососы, полтергейсты и так далее. Аномалии порождают артефакты с удивительными свойствами, и эти артефакты хотят заполучить в свое распоряжение ведущие институты и богатейшие корпорации мира.

Соответственно, в Зону приходят сталкеры, готовые умереть или убить за ценный артефакт. Сталкеры объединяются в группировки, чтобы контролировать отдельные участки Зоны или чтобы пробиться вглубь — на ранее неизведанные территории. Их манит четвертый энергоблок, рядом с которым находится легендарный Монолит, исполняющий желания, подобно Золотому Шару Стругацких или Комнате Тарковского.

Таинственные зоныПо мотивам игры «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» были написаны и изданы несколько книг: «Зона поражения» Василия Орехова, «Дом на болоте» Алексея Калугина, «Дезертир» Алексея Степанова и сборник «Тени Чернобыля». И все эти книги были очень тепло встречены почитателями долгожданной игры. Ведь романтика таинственных территорий никого не оставит равнодушным.

Кстати, Золотой Шар существует на самом деле. Он хранится в петербургском Центре современной литературы и книги. Раз в году, 21 июня, на Золотом Шаре получают возможность расписаться лауреаты Международной литературной премии имени Аркадия и Бориса Стругацких. Считается, что, прикоснувшись к Шару, нужно загадать желание, и оно обязательно исполнится.

**Научно-фантастические предсказания, которые сбылись.**

Джон Пристли в известной повести «31 июня» заметил: «Все созданное воображением должно существовать где-то во Вселенной». И сомневаться в этом не приходится, если проследить за многочисленными событиями и изобретениями в истории человечества, предсказанными в фантастической литературе. Многие из нас в детстве читали научно-фантастические рассказы и с трудом верили, что многое из них может быть реальным. Прошло совсем немного времени, и то, что тогда нам казалось фантастикой, стало явью.

У Эдварда Беллами в романе, написанном в 1887 году, персонаж погружается в летаргический сон в конце 19-го века, а выходит из него в начале 21-го. Что он обнаруживает? Наличные деньги отсутствуют, а вместо них граждане получают на счет некую сумму, тратя её при помощи специальной карты. Чем не сегодняшний день?

Некоторые факты в произведениях литераторов настолько поражают своим сходством с будущим, что современники находят в них вовсе не случайные совпадения, а, скорее, редкий дар предвидения.

Так, Моргану Робертсону в болезненном бреде предстала страшная картина крушения гигантского пассажирского корабля во всех жутких подробностях. Выздоровев, он изложил все на бумаге, назвав затонувшее судно... «Титан». Оно считалось непотопляемым, самым роскошным и самым быстроходным в мире. Холодной апрельской ночью «Титан» со всего хода врезался в айсберг и затонул. Спасательных шлюпок на борту не хватило, и большая часть пассажиров погибла...

Когда через четырнадцать лет случилась трагедия с «Титаником», все были шокированы совпадением мельчайших деталей. Даже технические параметры и принцип устройства двигателей выдуманного и реального лайнеров оказались почти одинаковыми.

Жюль Верн (Jules Verne), 1828-1905 годы в своих произведениях французский географ и писатель предсказал научные открытия и изобретения в самых разных областях, в том числе появление акваланга, телевидения, видеосвязи и электрического стула.

В 1870 году свет увидела книга «20 тысяч лье под водой». «Наутилус» стал вдохновением для создания современных баллистических субмарин с независимой двигательной системой.

В книге «Робур-Завоеватель» (1886) идет речь о летательном аппарате, очень похожем на вертолет, изобретенный лишь в 1907 году, а в романе «Властелин мира» (задуман в 1890-х, опубликован в 1904 году) предсказано появление самолета.

В книгах «С Земли на Луну» (1865) и «Вокруг Луны» (1869) можно прочесть о ракетах, лунных модулях, солнечных парусах, реактивных снарядах, высадке

человека на Луну и широком использовании алюминия в космической индустрии.

Джон Джекоб Астор IV (John Jacob Astor IV), 1864-1912 годы В 1894 году миллионер, бизнесмен и писатель, а в будущем - одна из жертв «Титаника», - опубликовал роман «Путешествие в другие миры», в котором описаны путешествия к Сатурну.

В этой книге американец опередил свое время, предсказав появление магнитной железной дороги и электромобиля, а также внедрение контроля за движением потока автомобилей и глобального климат-контроля.

Герберт Уэллс (Herbert Wells), 1866-1946 годы В научно-фантастических романах английского писателя и публициста встречается не только всем известное предсказание об атомной бомбе. Он предсказал появление автобусов, эскалаторов, автоответчиков, автоматических дверей, центрального отопления, кондиционирования воздуха, электрических кухонных приборов, технологии возведения домов из монолитного бетона.

Кроме того, среди необычных и сбывшихся прогнозов Уэллса фигурировало появление авиалайнеров и джойстиков, совмещение плеера и телевизора, создание технологии для непосредственного введения питательных веществ в кровь.

В 1897 году была издана новелла «Человек-невидимка», в которой Уэллс впервые вводит понятие «невидимости». Сегодня изобретены стелс-самолеты, невидимые для радаров, и метавещественный камуфляж.

В «Войне миров» (1897) идет речь о тепловых лучах, используемых пришельцами для уничтожения человечества. Сегодня они известны, как военные лазеры. А звуковые пушки - такие, как «Long Range Acoustic Device» (LRAD).

Он же нарисовал неприглядную картину сегодняшних дней — экономические и экологические катастрофы, правительственные кризисы.

Хьюго Гернсбек (Hugo Gernsback), 1884-1967 годы В романе «Ральф 124С 41+» (1911-1912) писатель и бизнесмен описал огромное количество научных и технических открытий будущего в области автоматизации, климатологии, коммуникаций.

Среди изобретений, нашедших свое воплощение на бумаге в рамках фантастического произведения: радар, солнечная батарея, машина-переводчик, факс, диктофон, робот-чистильщик и скейтборд с двигателем.

В 1955 году поляк Станислав Лем написал рассказ про человека, которому после аварии заменили внутренние органы на искусственные. Впрочем, трансплантацию органов гораздо раньше придумал советский фантаст Александр Беляев.

Александр Беляев, 1884-1992 годы В повестях «Голова профессора Доуэля» (1925) и «Человек, нашедший свое лицо» (1940) советский фантаст рассуждает о пересадке жизненно важных органов, клонировании и генной инженерии.

В романе «Властелин мира» (1929) Беляев упоминает о создании средств психотропного воздействия и оружия. А в рассказе «Продавец воздуха» он предугадывает обострение экологических проблем воздушного бассейна планеты.

Роман «Человек-амфибия» (1928) предсказал создание «искусственного легкого» на принципе мембранно-пленочной диффузии, разработку физиологических технологий длительного пребывания человека под водой и создание подводных обитаемых домов.

Карел Чапек (Karel Čapek), 1890-1938 годы Вместе со сценарием «Россумовские универсальные роботы», опубликованном в 1920 году, чешский писатель подарил миру идею искусственных людей, введя термин «робот».

Также он упоминал о возможном появлении биороботов и предсказывал изобретение ядерного реактора, способов получения атомной энергии и создание взрывчатого вещества колоссальной разрушительной силы.

Эдвард «Док» Смит (Edward «Doc» Smith), 1890-1965 годы В 1934 году писатель опубликовал роман «Трипланетарный», в котором описал диски с металлическим покрытием в качестве носителя информации, а также сканирующие лучи.

В книге «Галактический патруль» (1937-1938) Смит рассказывает читателям об изобретении искусственных глаз, а в 1942 году в романе «Грей Ленсман» впервые вводит термин «глубокий космос».

Олдос Хаксли (Aldous Huxley), 1894-1963 В своем романе «Дивный новый мир» (1932) Хаксли предсказал возникновение некоторых аспектов генной инженерии - детей из пробирок, развитие клонирования.

Среди прочих сбывшихся прогнозов Хаксли: информационное перенасыщение, примитивизация массовой культуры, абсолютное поклонение развлечениям, появление клубной («синтетической») музыки.

Мюррей Лейнстер (Murray Leinster), 1896-1975 годы В рассказе «Компьютер по имени Джо» (1946) писатель-фантаст описал «логики» - информационные блоки, способные соединяться в сеть между собой и банками памяти.

В книге упоминается, что на «логиках» завязана вся жизнедеятельность цивилизации: банковские операции, расписания авиарейсов, телекоммуникации и так далее.

Джордж Оруэлл (George Orwell), 1903-1950 годы Английский писатель и публицист известен своими политическими предсказаниями. В том числе он предвидел управление общественным мнением и поведением с помощью СМИ, а также манипулирование историей.

Антиутопия «1984» (1949) ввела понятие «тотальной слежки», которое нынче уже не вызывает удивления: системы видеонаблюдения, сбор информации о привычках и интересах пользователя с помощью меток и куков интернет-сайтов.

Клиффорд Саймак (Clifford Simak), 1904-1988 годы В 1939 году увидело свет первое творение писателя - роман «Космические инженеры». В нем, в числе прочего, идет речь о ракетном ранце на скафандре и магнитных подошвах на ботинках..

В рассказе «Сила воображения» (1956) и новелле «Зачем звать их обратно с небес?» (1967) Саймак рассказывает о машине-сочинителе литературных произведений и передатчике, вшиваемом у сердца, который мгновенно сообщает о смерти человека.

Роберт Хайнлайн (Robert Heinlein), 1907-1988 годы. Среди изобретений американского фантаста, воплотившихся в будущем: воздушная сушилка для рук, лунные лыжи, вездеход, аналог Seagway, самоуправляемый транспорт, а также транспорт.

Кроме того, именно он впервые упомянул в своих произведениях о таких вещах, как: карманный телефон, автомат для обмена денег, GPS, траволатор, космический туризм и новостной телевизионный поисковик - аналог современных поисковиков в интернете.

А в 1961 году в книге Хайнлайна «Чужак в чужой стране» впервые упоминаются водяные матрасы. Первая водяная кровать появилась спустя семь лет после выхода книги.

Джек Уильямсон (Jack Williamson), 1908-2006 годы Благодаря книгам «После конца света» (1931), «Сквозь алое облако» (1931) и «Окончание» (1934) в обиходе человека появились такие термины, как «силовое поле», «врата» и «гиперпространство».

А в романе «Кометчики» (1936) Уильямсон описал картограф - небольшое устройство, записывающее маршрут движения. В настоящее время эта функция входит в состав GPS-навигаторов и маршрутизаторов.

Фрэнк Герберт (Frank Herbert), 1920-1986) В 1977 году в книге «Эксперимент Досади» писатель рассказал, как работает будильник,

использующий ароматы вместо звука. Такие будильники можно сегодня приобрести в качестве забавного гаджета.

А ранее написанный им роман «Дюна» (1965) считается рекордсменом среди научно-фантастических произведений по количеству сбывшихся на данный предсказаний. В том числе: трехмерный проектор, масляные линзы (для микроскопа) и паракомпас.

Также в романе фигурировали следующие открытия будущего: силовая подвеска, ядоискатель, плавающий светильник, дистикомб (стилсьют) - костюм для пустыни, и многие другие.

Айзек Азимов (Isaac Asimov), 1920-1992 годы Все те современные роботы, которых с таким энтузиазмом изготавливают японцы, были описаны Азимовым еще в середине 20 века. Кроме того, именно он придумал термины «гуманоид» и «позитронный».

А еще он стал первым, кто в своих произведениях упомянул прототип проектора и предсказал появление атомных часов - самых точных часов в мире, - в том числе наручных. О последних можно прочесть в книге «Мул (вторая часть Основания и Империи)

Рэй Брэдбери (Ray Bradbury), 1920-2012 годы В 1950 году в рассказе «Будет ласковый дождь» писатель во всех подробностях расписал концепцию «умного дома». А прототип современных социальных сетей был придуман им еще в 1953-м.

Среди самых удивительных предсказаний Брэдбери: наушники, плеер-ракушка, радиобраслет, круглосуточные банкоматы, плоские телевизоры, комнаты виртуальной реальности, спутниковое наблюдение, КПК и даже автомобили с искусственным интеллектом.

Аркадий (1925-1991) и Борис Стругацкие (1933 г.р.) Братья-фантасты предсказали существование колец у всех планет-гигантов, а также впервые упомянули эффект замедления времени, обыгрываемый в современных спецэффектах, в фильме «Матрица».

В повести «Понедельник начинается в субботу» (1965) Стругацкие описали прототип Википедии. В других произведениях можно встретить указания на несуществующие в те времена пейнтбол, модификаторы тела, экстремальный спорт, аудионаркотики.

Артур Кларк (Arthur Clarke), 1917-2008 годы Писатель в числе первых предсказал информационный характер общества будущего и детально проследил динамику развития искусственного интеллекта.

В 1945 году он написал статью, в которой описал возможность использования геостационарных орбит для спутников связи. Ему никто не

поверил. Сегодня все спутники, применяемые для ретрансляции ТВ сигнала, являются геостационарными.

Среди сбывшихся предсказаний Кларка: появление Всемирной сети, компьютерных игр, планшетов, машинный перевод, развитие атомной энергетики и автоматики, прогресс антибиотиков и ЭВМ, работы по искусственному разуму.

По срокам писатель с незначительной погрешностью во времени предсказал: высадку человека на Луне; клонирование человека; запуск космического зонда «Кассини», который в июле 2000 года достиг Сатурна; запуск марсохода в рамках миссии Mars Surveyor

Стэнли Кубрик (Stanley Kubrick), 1928-1999 годы В соавторстве с вышеупомянутым Артуром Кларком режиссер создал научно-фантастический фильм «Космическая одиссея 2001 года» (1968), который стал вехой в развитии кинофантастики.

Из подтвердившихся прогнозов Кубрика наиболее известны: телевизор, расположенный в спинке кресла самолета, профилирование и специализация телевизионных каналов.

Также среди предсказаний фантаста: появление компьютерных шахмат, биометрической идентификации человека (по голосу), плоских экранов мониторов на основе жидких кристаллов или плазменных панелей, КПК, магнитных кредиток.

Примечательно, что в 2011 году компания Samsung в судебном разбирательстве с Apple апеллировала тем, что прообраз iPad можно увидеть в «Космической одиссее 2001 года».

Кир Булычев, 1934-2003 годы Один из известнейших советских писателей-фантастов, широко издававшийся в том числе и для детей школьного возраста, предугадал появление 5D-кино, описав в рассказе «Ржавый фельдмаршал» (1968)

А в 1982 году в книге «Сто лет тому вперед» он подробно рассказал об электронных газетах, которые продаются на улице и которые можно просмотреть с помощью гаджета.

Ларри Нивен (Larry Niven), 1938 г.р. Писатель предсказал развитие незаконной торговли частями тела (1967), появление защитного ключа у программных продуктов (1973) и создание металлической пасты - проводника в тюбике (1974).

Кроме того, в романе «Мир вне времени» (1976) он представил миру метод глубокой заморозки организма - витрификацию - с возможностью восстановления через некоторое время.

Разумеется, среди прогнозов выдающихся писателей-фантастов есть и те, которые не сбылись. Среди таковых, к примеру, колонии людей на Луне, исследование за пределами орбиты Марса, коммерческие полёты частных компаний выше стратосферы, исследование Юпитера спутниками, искусственный интеллект, способный общаться с людьми на естественном языке, создание лекарства от СПИДа. Обещалось также, что к началу 21-го века мировые валюты будут обеспечиваться не золотом, а арсенидом галлия или другим полупроводником, необходимым для создания микросхем.

Поэтому трудно предсказать, что ждет человечество через 50–100 лет. Сегодня много пишут о конце света, обледенении, засухе, солнечном взрыве и столкновении с другими планетами. Так что, если судить по предсказаниям современной научной фантастики, то скоро мы будем бороться за воздух, место под солнцем и природные ресурсы. Значит, вся наука будет направлена на поиски новых источников энергии и выживание планеты. Остается лишь надеяться, что либо выход будет найден, либо наступит время более позитивных фантастов.

## **Выводы**

**Мир грёз рождается фантазиями, помогая тем у кого её нет представлять нечто нереальное.**



**Сказки - прародители всех книг-загадок, порождение реалий и мира грёз.**

**Фэнтези – отдельный жанр (хоть и берущий начало в других жанрах), погружающий в необыкновенный, иногда сказочный, мир, дарящий не только незабываемое путешествие, но и уроки жизни.**

**Фантастика может предсказать будущее, объяснить необычное.**

**Нам необходим литературный мир грёз, книги-загадки, чтобы развиваться.**