

# Тема номера: (Пере)творення світу

РЕДАКЦІЯ VERBUM

20 ЛИСТОПАДА 2019

Шановні читачі! Усі ми так чи інакше доповнюємо реальність фантазіями: чи плануючи наперед якісь розмови (які, щоправда, ніколи не точаться точно так, як у наших головах), чи уявляючи, як могло б бути, чи вигадуючи цілковито окремі реальності. Іноді таке фантазування – це розваги, які можна за мить згорнути, повертаючись до повсякденної реальності, а часом – майданчик для серйозних роздумів і ретельної праці. З іншого боку, доповнення реальності приходить до нас так природно, що можна й не помітити, як ми до нього вдаємося.



Ієронім Босх, Сад земних насолод (зовнішні стулки)

В одному з номерів «Вербуму» вже йшлося про те, якими бувають вигадані світи й навіщо вони людям. Цей випуск же присвячений перетинів уявного з реальним – тому порогу, на якому буденність набуває фантастичних обрисів, а вигадка стає дуже навіть застосовною до життєвої рутини.

Галина Помилуйко пише про уявний простір міст. Містяни нашаровують свої досвіди на будинки, вулиці чи парки, наче вкриваючи їх патиною додаткових сенсів. У такій взаємодії одні частини міста затираються, інші – увиразнюються, і воно стає метафорою, що, як і кожна метафора, має ризик автоматизуватися, зблякнути до нерозбірливої картинки на фоні наших повсякденних клопотів. Щоб подолати цю сліпоту, варто «безцільно розгулювати містом, зазираючи в досі незнані закути й подвір'я, час від часу зупинятися, роздивляючись монументи, які ми звикли швидко проминати, крокувати давно занедбанними вулицями, продираючись через огорожі», – одне слово, весь час перепрочитувати простір, у якому живемо.

Про перепрочитання Києва розповідає Світлана Тараторіна, авторка роману «Лазарус», у якому на знайомих вулицях міста поруч із людьми живе нечисть – перевертні, водяники, упирі. Це непросте сусідство, та ще й у складний час: надворі 1913 рік, золотий вік міської культури ще триває, але повітря от-от наповниться димом Першої світової. Світ на порозі катастрофи – хороший часопростір для роздумів про те, «чи можна взагалі досягти якогось консенсусу, чи попереду тільки зіткнення, коли хтось переможе й очистить свою територію від усього іншого». А фентезійні тексти пропонують не просто вигаданий сюжет, а ще й поле для уявних експериментів за найрізноманітнішими сценаріями.

Хтозна, чи сприймав Джон Р. Р. Толкін «Володаря перснів» як уявний експеримент, проте подивитися на цей твір можна ще й із такого ракурсу. Отець Ігор Гнус ОР пропонує подивитися на трилогію Толкіна як на велику шахівницю, відлуння реального світу, де рельєф гір і річок визначає стратегічні комунікації й зумовлює розгортання бойових дій, а вдалі військово-політичні союзи забезпечують перемогу й мир. Такий погляд особливо увиразнює цінність планування й серйозні наслідки, до яких можуть призвести начебто дрібні деталі: «Під оборонною стіною протікав струмок, тому будівельникам довелося зробити в стіні канал для витоку води; під час облоги орки пробили там мур». Закони жанру передбачають, що у фінальній битві добро все-таки переможе, проте шлях до цієї перемоги виявляється цікавою геополітичною вправою.

Теа де Ружмон пише про стратегії конструювання середньовічної реальності у «Відьмаку» – комп'ютерній грі, яка була створена на ґрунті фентезійних текстів Анджея Сапковського, та, як іноді трапляється з видатними іграми, перевершила славу першоджерела. Її події розгортаються в умовному XIII столітті, де приблизно стільки само від реального середньовіччя, як і від наших маскультових уявлень про нього. І це логічно: «не важливо, наскільки правдиві лінгвістичні, урбаністичні чи інші образи містить ігровий простір», якщо вони не здатні переконати гравця, а на наші уявлення про середні віки вже давно нашарувалися різноманітні спроби їх відродити, реконструювати, перепрочитати тощо.