Санкт-Петербургский государственный университет

Философский факультет

Кафедра эстетики и философии культуры

Шелютто Иван Андреевич

Кинофантастика

и трансформация «действительного»

Выпускная квалификационная работа

Научный руководитель:

д. филос. н., профессор Соколов Б. Г.

Рецензент:

Коротков Д. М.

Санкт-Петербург

2018

**Содержание**

Введение 02

### Глава I. Основные вехи в истории развития кинофантастики 10

§ 1. Зарождение кинофантастики 10

§ 2. Становление кинофантастики 12

§ 3. Расцвет кинофантастики 18

§ 4. Кинофнтастика как мейнстрим 25

**Глава II. Кино, фантастика, научная фантастика и фэнтези 27**

§ 1. Жанровые особенности и разновидности «фантастического» 28

§ 2. Характер и генез научной фантастики 32

§ 3. История и специфика фэнтези 45

**Глава III. Социальный и технологический аспект кинофантастики 55**

§ 1. Кино как институт и медиа 55

§ 2. Индустрия фантастики 59

**Глава IV. Будущее жанра и кинематографа 62**

§ 1. Прогресс технологии кино(вос)производства 62

§ 2. Смена формата просмотра и киноматериала 65

§ 3. Изменение киносообщества и тематической составляющей кинематографа 71

Заключение 74

Библиография 80

Введение

Человеческая культура и цивилизация находятся в непрерывном развитии. Рождению же нового синкретичного вида искусства предшествуют формирование социальной потребности, которая не может быть удовлетворена в условиях существующей художественной культуры, и достаточный уровень развития техники, который сможет обеспечить обновление оной. Хотя произведения, где соединялись элементы различных видов искусства, появлялись на протяжении истории неоднократно, и тут можно особо отметить работу Р. Вагнера о *гезамткунстверк* – всеобъемлющем прозведении искусства, соединяющем в себе все его виды. Под влиянием данной концепции он организовал Фестивальный театр в Байрёйте, в котором должна была исполняться опера «Парсифаль» – последнее произведение Вагнера.

Из-за усилившейся индустриализации, роста грамотности, урбанизации и, как следствие, роста значимости массовой культуры появился запрос и на соответствующий тип искусства, специально рассчитанный на массовую аудиторию. Кино удовлетворяло всем означенным условиям.

Тем не менее среди кинематографической продукции традиционно принято выделять произведения, претендующие на роль «высокого искусства», то есть авторского кино, которое требует глубокого осмысления и переживания. К данным категориям причисляют и определенные фильмы фантастической тематики.

Термин «фантастика» происходит от греческого понятия, означающего, собственно, «искусство воображать».

Киноэкранизация начинает практически сразу восприниматься как особая, отчасти даже закономерная и итоговая форма существования произведения массовой литературы. Именно поэтому фантастика – не только литературный жанр: кинофантастика – ровесник самого кино. Фантастика – жанр, отражающий степень влияния (научно-технического) прогресса на обыденную и привычную жизнь человека, моделирующий события, могущие происходить в реальном мире, однако отличающиеся от исторической действительности в каком-либо значимом отношении (научная фантастика) либо же целиком происходящие в вымышленной вселенной, законы которой отличны от законов нашего мира (фэнтези).

Другими словами, фантастика стала способом прогнозирования и описания изменений самого мира, а также средством выражения мыслей об обществе в целом. Она отражает влияние научно-технического прогресса на обыденную и привычную жизнь человека. Надежда увидеть в фантастике хотя бы контуры преобразований, картину будущего мира – главное, что делает этот жанр востребованным и сегодня.

Данная работа актуальна по причине того, что с формированием нового вида и направления искусства, а именно искусства кино, а также художественных жанров, таких как кинофантастика, появился и новый, динамично развивающийся пласт культуры. Он стал неотъемлемой частью нашей жизни, благодаря развитию техники и, собственно, выработке оригинального «языка», то есть способа построения/передачи информации.

Актуальность данной работы определяет еще и тот факт, что кинематограф сконцентрировал в себе самые знаковые черты эстетики и искусства цивилизации масс. При этом он же был усвоен и со временем интегрирован в *high art/culture*. Как следствие, кинематограф стал играть все более значительную роль в социокультурном пространстве. В кинотеатр люди приходят, желая обрести в (новом) кинофильме новые формы надежды. Зритель стремится к коммуникации гуманизированной, комплексной, не схематизированной и не сведенной к чистому показу реальных событий, ретранслированной информации.

Таким образом, актуальность работ о кинематографе прямо определяется тем, насколько для нас актуально само КИНО как явление, прочно вошедшее в жизнь и быт. И несмотря на то, что данную тему успешно развивали и другие исследователи: Брукс Лэндон, Валерий Подорога, Барри Кит Грант, Фредерик Джеймисон, Андрей Хренов и др., стоит отметить, что по-прежнему существует запрос на более комплексное исследование данной темы, которое бы включало в себя и углубляло уже существующие теоретические модели.

Работа также затрагивает ставшую теперь актуальной тему фантастики как жанра кинематографа. Фантастика как жанр существует еще с древности, но именно с появлением кинематографа она стала приобретать невиданную до того популярность, а также получила импульс и пространство для развития. Дать определение фантастического и понять его взаимоотношения со сферой кино — значит дать и толчок к его развитию. Само «кино», по меньшей мере со времен Мельеса, сопряжено с темой фантастического столь прочно, что его стало возможным трактовать как «сон наяву» — открытое окно в параллельное измерение «потенции» или же «фантасмагории». По отношению к кино, и особенно к кинофантастике, в целом применим бодрийяровский термин «симулякр»: знаковая или символическая модель, конструирующая воспринимаемую реальность, замещающая ее собой так, что границу между ней и действительностью уже не различить.

Разобрав само «кино», определив его место в символической, физической и социокультурной жизни человечества, мы сможем наметить вектор прогресса общества и искусства. Для этого нам необходимо получить представление о том, что делает кинематограф столь сильнодействующим, хотя как вид искусства он полноценно оформился лишь чуть более века назад. Каким образом кинематограф, став частью нашей «действительности», сделался одним из самых «действенных» ее выражений?

Каким образом то, что считалось «фантастическим», стало теперь предельно актуальным и каким образом соответствующие жанры искусства это отражают?

Трудность состоит в том, что наше положение в исторической перспективе затруднительно определить и вписать в определенный контекст или схему. Поскольку теория искусства и вообще искусствоведение – наука во многом гуманитарная, то опирается она преимущественно на исторический материал — рассматривает (в большинстве моделей) определенный жанр, направление или вид искусства как уже свершившееся воплощение некой концептуальной системы, встроенной в определенный, развивающийся (относительно) линейно процесс. Каждый этап и направление (искусства) в нем — определен, пройден и потому целокупен и доступен для изучения.

То же касается и жанровой составляющей искусства – и такого жанра, как фантастика, в особенности. Это жанр, сам по себе характеризующийся повышенным уровнем условности – в том числе собственных определений. Тип условности также зависит от того, о каком из поджанров идет речь: научная фантастика, фэнтези, фильм ужасов, фантасмагория, однако все они, в свою очередь, могут пониматься как кинофантастика. Мы имеем дело с динамически развивающейся, неустоявшейся и интригующей нас во многих своих аспектах, новой — фантастической — действительностью, которую и являет кино.

Данную коллизию можно частично разрешить, обратившись к смежным дисциплинам: физике, математике, психологии и т. д.

Кино — плод в том числе и развития технологии. В ней можно найти часть ответов. Главным же затруднением представляется определение «действительного» и того преобразования, которое произошло с современным искусством, чьим предельным выражением в современный период является кинематограф. События происходящие в кинофильме, будучи представлены зрителю наглядно, а не только как предмет воображения, воспринимаются как «действительно» произошедшие. Интересна как предыстория сего процесса слияния, так и само описание современного состояния вещей.

Что собой представляют жанр научной фантастики и вообще кинематограф и каким образом ими была освоена и замещена сама «действительность», то есть сделано то, чего не удавалось еще ни в одном виде искусства? Именно это мы и попытаемся выяснить в данной работе.

Цель работы

Целью данной выпускной квалификационной работы является:

* Изучение феномена кинематографа в контексте современной культуры.
* Определение степени влияния оного на человека.
* Исследование и характеристика специфических особенностей фантастики как жанра (художественной кинематографии).

Постановка задачи

Для достижения цели, поставленной в данной работе, были сформулированы следующие задачи.

1. Дать краткую предысторию появления кинематографа и кинофантастики.

2. Обозначить особенности кинофантастики как вида современного искусства.

3. Охарактеризовать научную фантастику и фэнтези: уровень присутсвия жанровых элементов в кино, их роль.

4. Отметить ключевые способы социальной инженерии и степень их воздействия на аудиторию.

5. Очертить контуры будущего развития киноискусства.

Объект изучения

Фантастика как направление в киноискусстве.

Материал исследования включает в себя: работы по теории и истории кино (Д. Вертов, С. Эйзенштейн, Л. Кулешов, Ж. Делёз) и литературы (В. Подорога, C. Лем, Б. Лэндон), тексты и фильмы фантастической тематики, обзорные статьи (отечественные и зарубежные) о фантастических произведениях (C. Жижек), а также исследования по теме индустрии кинематографа (А. Горных, А. Погребняк, В. Подорога).

При решении поставленных задач использовались следующие методы:

**Герменевтический** – позволяет учесть как субъективную индивидуальность читателя/зрителя-интерпретатора, так и объективную ситуацию времени создания художественного произведения, влияния традиций и культурного контекста. Все это в целом обеспечивает возможность постоянно обновляемого и в то же время адекватно воспринимаемого текста.

**Сравнительно-литературный** – методика анализа, помогающая осознать сходство и различия явлений словесно-художественного творчества, относящихся к разных национальным литературам. Корень слова «сравнение» («-равн-») указывает на то, что разные литературы в ходе исследования выравниваются по общему признаку (например, наличию в них категории «трагическое», представленности жанра фантастического романа, уровню насыщенности художественных текстов метафорами и т. д.). Различия литератур при этом редуцируются или рассматриваются как варианты общего в них. Сопоставление предполагает сохранение уникальности (самобытности) каждой из литератур, включаемых в круг исследования. Этому может способствовать описание как исследовательский прием. Описание производится без целевой установки на последующее выравнивание литератур, в нем, наоборот, фиксируется *идентичность* каждой из них. Возможно описание, ориентированное на воспроизведение как целостности той или иной литературы, так и отдельных явлений в ней (система жанров, тропов, представленность авторского «я», художественная фонология и т. п.).

**Культурно-антропологический** – этот предельно широкий подход ставит знак равенства между культурой и историей всего общества. Специфика антропологического подхода заключается в направленности исследования на целостное познание человека в контексте конкретной культурной среды. В целом антропологический подход отличается конкретностью, ориентацией на исследование «промежуточных» слоев и уровней культуры, когда исследователь пытается выделить конкретные формы или единицы культуры, с помощью которых человеческая жизнь «разбирается» на рационально конструируемые элементы.

Для решения поставленных задач осуществляется следующий интеллектуальный маршрут.

В первой главе рассматриваются этапы становления кинематографа и то, в каких отношениях с фантастическим он находился на каждом из них.

Во второй главе рассматриваются жанровые разновидности фантастики, их особенности и история развития.

В третьей главе устанавливаются отношения между киноиндустрией и ролью кинофантастики в ней в целом, а также ролью кино как медиа и одновременно как социального института.

В четвертой главе мы переходим к рассмотрению моделей развития жанра фантастики и самого кинематографа, их места, формы и роли в будущем.

Данная работа имеет не только теоретическое, но и прикладное значение. Материалы ее могут быть полезны в исследованиях по философии кино, эстетике, истории искусства и литературоведении. Однако главным образом данная работа может в конечном счете помочь усовершенствовать и углубить понимание фантастики как жанра и внутри и вне контекста кинематографии. Конкретные рекомендации для этого приводятся в третьей главе.

### Глава I. Основные вехи в истории развития кинофантастики

§ 1. Зарождение кинофантастики

Первые фильмы в жанре кинофантастики едва ли не ровесники кинематографа как такового. Особенно учитывая то, что кинопроектор, по сути, стал радикальной модернизацией Laterna magica – волшебного фонаря, или же фантаскопа. Таким образом, характеристику кино как некой машины по оживлению человеческих фантазий можно считать верной с момента его зарождения.

Соответственно, время появления первых фильмов жанра фантастики следует отнести к эпохе немого кино. «Путешествие на Луну» (Le Voyage dans la Lune), созданное Жоржем Мельесом в 1902 году, часто считается первым научно-фантастическим фильмом. Сам образ путешествия как полета космического корабля, запускаемого на Луну из большой пушки, был заимствован у Жюля Верна и Герберта Уэллса[[1]](#footnote--1)1. Примененные Мельесом новаторские спецэффекты – множественная экспозиция, (псевдо)трекинг-шот, колоризация (ручная), а также используемые и в театральной среде сценическое оборудование и пиротехника – в дальнейшем стали широко использоваться в кинематографии и проложили дорогу к созданию последующих научно-фантастических кинокартин. Сам фильм Мельеса имел грандиозный успех[[2]](#footnote-0)2.

Научно-фантастическая литература оказала (и продолжает оказывать) значительное влияние на кинематограф. Классическое произведение Жюля Верна «20 000 лье под водой» несколько раз было адаптировано, в том числе Жоржем Мельесом (1907); фильм же 1916 года, поставленный Стюартом Пейтоном, стал одной из первых полнометражных научно-фантастических лент. Другими подобными адаптациями, например от компании Edison Studios, стали фильм 1910 года по роману Мэри Шелли «Франкенштейн» и «Доктор Джекил и мистер Хайд» 1913 года по произведению Роберта Льюиса Стивенсона. В них же впервые появились образы безумных ученых в кино. Эти два фильма также продемонстрировали изначальную связь между жанрами научной фантастики и ужасов. В 1920-х годах еще одним успехом стал «Затерянный мир», основанный на одноименной книге сэра Артура Конан Дойля. Это один из самых ранних примеров использования покадровой анимации, здесь же были представлены несколько ныне хорошо известных концептов в научной фантастике: монстры, динозавры и скрытые миры[[3]](#footnote-1)3.

Настоящей эстетической революцией в кинематографе стал фильм Роберта Вине «Кабинет доктора Калигари» (Das Kabinett des Doktor Caligari, 1920). Сергей Эйзенштейн отмечал, что все тенденции экспрессионизма собрались на «этом варварском празднике самоуничтожения здорового человеческого начала в искусстве, в этой братской могиле здоровых кинематографических начал, в этом сочетании немой истории действия, ассортименте раскрашенных холстов, намалеванных декораций, расписанных улиц, противоестественных изломов и поступков, чудовищных химер»[[4]](#footnote-2)4. История повествует о выступающем в бродячем балагане таинственном докторе Калигари, который демонстрирует публике лунатика Чезаре — Спящего, просыпающегося только по воле своего хозяина. Калигари ночами отправляет оного убивать горожан, которые чем-то ему не понравились. В итоге оказывается, что вся эта история – болезненный бред одного из персонажей (подобный твист будет часто использоваться в других, последующих фильмах), но финальный поворот дает зрителю повод усомниться и в этом.

Снятый в нарочито авангардистских декорациях, фильм гениально воссоздал ощущение тяжелого ночного кошмара. Это ощущение прекрасно сочеталось с возникавшей в финале темой безумия и тем самым получало четкое сюжетное обоснование, делая форму и содержание фильма неразрывно связанными.

Между тем в Европе именно в 1920-х годах обнаружилось явное отличие от американского кино. Европейские кинематографисты начали использовать жанр для прогнозирования и социальных комментариев. В России фильм «Аэлита» Якова Протазанова затрагивает тему социальной революции в контексте путешествия на Марс[[5]](#footnote-3)5. Эта экранизация романа А. Н. Толстого, существование которой долго игнорировалось отечественными историками кино, за рубежом стала общепризнанной классикой кинофантастики и считается важным явлением в истории киноискусства в целом. Вероятно, это и первый полнометражный фильм о межпланетном перелете. Фредерик Пол, американский писатель-фантаст и редактор журнала Galaxy Science Fiction, пишет о нем так: «“Аэлита”, при всех ее недочетах, относится к числу лучших научно-фантастических фильмов эпохи немого кино»[[6]](#footnote-4)6. Один из отцов советской космонавтики, академик Борис Черток, заявлял, что именно просмотр «Аэлиты» привел его к увлечению радиотехникой, а это открыло ему путь в авиацию и затем в космическую промышленность[[7]](#footnote-5)7.

В Германии одним из важнейших пионеров научной (кино)фантастики стал экспрессионист Фриц Ланг. Его фильм «Метрополис» 1927 года (по сценарию Теи фон Харбоу) был самым дорогим из фильмов, выпущенных на тот момент[[8]](#footnote-6)8. Действие происходит в 2026 году и включает в себя такие элементы, как автономный робот, безумный ученый, антиутопическое общество и сложные футуристические декорации. Фильм Ланга 1929 года «Женщина на Луне» (Frau im Mond; также по сценарию Теи фон Харбоу) вышел под конец эры немого кино, и здесь присутствовала идея отсчета времени до запуска ракеты[[9]](#footnote-7)9.

§ 2. Становление кинофантастики

До 1927 г. практически все фильмы были «немыми», то есть они содержали лишь изображение. Звук же продуцировал тапёр — зачастую наигрывая простенькую мелодию на пианино, выделяя важные сцены в картине. В редких случаях для этого приглашали концертные ансамбли. В начале 1920-х была изобретена первая система (Vitaphone), способная записывать и воспроизводить звуковое кино, однако кинопроизводители откладывают её внедрение, опасаясь значительного удорожания производства и проката фильмов. Первой студией, пошедей на эксперимент стала американская фирма «Уорнер Бразерс». Первый же музыкальный фильм, и вообще первый звуковой фильм — «Певец джаза» — вышел в 1927 году[[10]](#footnote-8)10.

Приход в кино звука несколько уменьшает роль приёмов художественной выразительности, разработанной во многом как раз с целью компенсировать отсутствие звука. Звук сделал возможным создание более реалистичного и, следовательно, менее условного кино, с чётким повествовательным сюжетом. Такие известные режиссёры и актёры, как Чарли Чаплин, выступали против звукового кино, либо за то, чтобы звук не мешал их изобразительным экспериментам. Тем не менее звук очень быстро завоевал себе место в кино, и в течении 30-х практически все фильмы стали звуковыми. Разнообразие художественных приёмов и выразительных средств в кино пошло на спад, зато значительно возросла роль диалогов, которые стали нести главную содержательную и выразительную нагрузку в довольно большой группе фильмов[[11]](#footnote-9)11.

Из-за Великой депрессии, которая началась в 1929 году, в США практически вся киноиндустрия оказалась в руках крупного капитала. Для руководства студий и продюссеров основной целью стала максимизация прибыли, в основном, за счёт штамповки однотипных фильмов, рассчитанных, в первую очередь, на коммерческий успех. Кинематограф должен был оправдать само своё существование. Аудитория, ввиду кризисной ситуации в стране начала предпочитать произведения эскапистского характера, что привело к снижению количества серьезных спекулятивных фильмов. Можно отметить, что именно в то время попкорн получил широкое распространение как закуска — многие люди ходили в кинотеатр не только для того, чтобы отдохнуть от трудов, но и чтобы просто поесть[[12]](#footnote-10)12. После провала американского высокобюджетного фильма Представьте себе (Just Imagine) 1930 года выпуска, студии все более неохотно финансировали дорогие фильмы футуристического характера. Британский фильм 1936 года «Облик грядущего», по сценарию Х. Г. Уэллса, описывающий мир на следующие 100 лет вперёд и «предсказавший» наступление Второй мировой войны, также стал кассовым провалом. Фильмы, спекулирующие на серьёзные темы и с богатым (футуристичным) визуальным рядом в значительной степени сходят со сцены вплоть до 1950-х годов[[13]](#footnote-11)13. Вместо них в том же десятилетии появилось множество сериалов: малобюджетных, быстро выпускаемых короткометражек, изображающих приключения героев в футуристическом антураже, включающие в себя элементы боевика, мелодрамы и гаджеты. Первым таким сериалом стала «Призрачная империя» (1935) с Джином Отри в главной роли, о продвинутой подземной цивилизации, у которой были лучевые пушки и экраны телевизионной связи[[14]](#footnote-12)14. Одними из самых популярных в то время были различные фильмы о Флэшэ Гордоне, подвигах Бака Роджерса и другие, такие, как например, квази-научная фантастика Дика Трейси. Отголоски стиля данных картин все еще можно увидеть в научной фантастике и боевиках сегодня, а также в различных фильмах о Джеймсе Бонде. Другие элементы научной фантастики были перенесены в расцветающий жанр ужасов, получивший импульс к жизни благодаря огромному успеху «Франкенштейна» студии Universal и ее продолжением «Невеста Франкенштейна». Во многих фильмах ужасов от данной студии, таких как «Человек-невидимка», «Доктор Джекилл и Мистер Хайд», присутствовали выдающиеся ученые и их провалившиеся эксперименты, ставшие к тому времени уже жанровым штампом[[15]](#footnote-13)15. Во время Второй мировой войны, в 1940-х годах, были также созданы патриотические сериалы о супергероях, вроде коротких анимационных сюжетов о «Супермене» от студии Фляйшера, которые часто служили милитаристкой пропагандой[[16]](#footnote-14)16. Однако, кинофантастика, как самостоятельный жанр почти не развивалась на протяжении всей войны.

Но два события в конце Второй мировой войны заставили кинематографистов пересмотреть свое отношение к жанру научной фантастики. Разработка атомной бомбы усилила интерес к науке, а также тревогу по поводу возможных апокалиптических последствий ядерной войны[[17]](#footnote-15)17. Период возрождения интереса к фантастике пришелся на начало холодной войны и широкое распространение коммунистической паранойи в Соединенных Штатах. Это привело к значительному увеличению доли научно-фантастических фильмов относительно прочей кинопродукции, созданной в течение 1950-х годов, и появлению так называемого Золотого века научной фантастики. Такая же ситуация имела место и в литературе. Одним из ранних и самых важных фильмов той эпохи 1950-х, был широко разрекламированная картина «Место назначения — Луна» (Destination Moon), по одноименному произведению Роберта Хайнлайна. Сюжет крутиться вокруг ракетного корабля с ядерной установкой, несущим четырех человек на Луну на фоне конкуренции с Советами. Фильм имел коммерческий и художественный успех и привел к увеличению финансирования студиями научно-фантастических фильмов. Продюсером Destination Moon был, в частности, Джордж Пэл, который также помог в создании «Когда сталкиваются миры», «Машина времени», «Война миров» и «Завоевание космоса» — псевдодокументальные фильмы о пилотируемых полётах и освоении космоса. Хотя «Завоевание космоса» было коммерческим провалом, который подкосил карьеру Пэла, остальные четыре получили награду Оскар за лучшие визуальные эффекты, что продемонстрировало возросшее техническое превосходство и признание жанра критиками[[18]](#footnote-16)18. Фильмы об инопланетянах увидели огромный всплеск популярности в 1950-х годах. Многие из них содержали в себе политические комментарии, завязанные на концепции НЛО, которая укоренилась в общественном сознании после «инцидентов» Кеннета Арнольда и Розуэлла в 1947 году. Двумя первыми были «День, когда Земля остановилась», режиссера Роберта Уайза, и «Нечто из другого мира» (более известен ремейк Джона Карпентера под названием «Нечто») с их противоположными взглядами на первый контакт. В то время как в первом была мирная раса инопланетян, призывающих людей контролировать использование ими ядерного оружия, титульное существо последнего преследовало команду в Арктике с параноидальными последними словами: «Смотри в небо!». Идея инопланетных вторжений, как аллегории, возникла в фильме Дона Сигеля 1956 года «Вторжение похитителей тел». Признанный классикой, он рассматривался и как завуалированная критика Маккартизма, и как история-предостережение об инфильтрации коммунистов[[19]](#footnote-17)19.

В другом важном фильме о вторжении НЛО «Земля против летающих тарелок» спецэффекты были созданы Рэем Гаррихаузеном, мастером покадровой анимации, который ранее работал с аниматором Кинг-Конга Уиллисом О'Брайеном. Его работы также появлялись в таких фильмах, как «20 миллионов миль на Землю», и в хите 1953 году «Зверь с 20 000 морских саженей». В этом фильме, основанном на коротком рассказе Рэя Брэдбери, был показан вымышленный «Редозавр», который оттаял в Арктики в результате атомных испытаний и принялся разрушать районы Соединенных Штатов. Его огромный успех вызвал новую волну фантастических монстр-фильмов. Как и в 1930-х годах, эти фильмы демонстрировали смесь ужасов и научной фантастики, теперь часто приправленную беспокойством о ядерной войне или опасностях космического пространства[[20]](#footnote-18)20. Их! Она вышла из-под моря, и Тарантул, выпущенные в течение двух лет после «Зверя» из 20 000 саженей, освещали тему воздействия радиации на животных, пусть и в довольно гротескном ключе. «Оно! Террор из космоса», Blob, The Angry Red Planet и Kronos, с другой стороны, показали инопланетных монстров. Третьи, такие как «Муха», «Удивительный колоссальный человек» и «Невероятный сокращающийся человек», сосредоточились на мутациях уже человеческих. Эта тенденция не ограничивалась Соединенными Штатами. Пожалуй, наиболее успешными фильмами о монстрах были фильмы о кайдзю, выпущенные японской киностудией Toho. Фильм 1954 года «Годзилла» с титульным монстром, атакующим Токио, приобрел огромную популярность, породил множество сиквелов, привел к созданию других фильмов о кайдзю, и создал одного из самых узнаваемых монстров в истории кино. Японские научно-фантастические фильмы, в частности жанры токусацу и кайю, были известны своим широким использованием спецэффектов и завоевали всемирную популярность в 1950-х годах. Фильмы о кайдзю и токусацу, в частности «Предупреждение из космоса» (1956), вызвали у Стэнли Кубрика интерес к научно-фантастическим фильмам и повлияли на фильм «Космическая одиссея» (1968).

В то же время, вместе с крупнобюджетными лентами, сосуществовали и низкобюджетные, под общим названием «фильмы категории B» имеющие свою нишу и аудиторию. Идея низкокачественных, недорогих фильмов была доведены до крайности такими режиссерами, как Роджер Корман, Коулман Фрэнсис и Эд Вуд, а «План 9» из «Космоса» последнего был признан одним из худших фильмов всех времен[[21]](#footnote-19)21.

§ 3. Расцвет кинофантастики

Внедрение цвета в кино происходило медленнее, чем внедрение звука. Технические возможности создания удовлетворительного цветного кино появились еще в 30-х, а в 1939 году в США был снят один из первых цветных фильмов, завоевавший огромную популярность, — «Унесенные ветром». Но устойчивый перевес цветных фильмов над черно-белыми стал складываться лишь в 60–70-х. Кроме этого, постепенно улучшаются характеристики пленки — повышается ее светочувствительность, что позволяет во многих случаях обходиться без дополнительных подсветок, снимать в более сложных условиях Данный период характеризуется более высоким качеством визуальной составляющей в кино, отчасти из-за возросших технических возможностей (цветной плёнки, компьютерной графики).

После наплыва научно-фантастических фильмов в 1950-х годах, их стало относительно мало; многие из этих произведений были в большей степени ориентированы на детей, чем на взрослую аудиторию, что отражает распространенность детских телевизионных программ того периода. Продолжалась адаптация историй Жюля Верна и Герберта Уэллса, включая фильмы «Машина времени» и «Первые люди на Луне», но они казались чем-то вроде продолжения научно-фантастических картин 1950-х годов. Редактор Galaxy Science Fiction Фредерик Пол написал в 1962 году, что последним хорошим научно-фантастическим фильмом, который смогли назвать большинство читателей, была «Запретная планета». Пол объяснил, что система студий производила *очень большие* или *очень маленькие* фильмы. *Большие* фильмы часто оказывались ремейками других крупных картин, из которых лишь немногие были научной фантастикой, а в фильмах категории «Б» использовались работы внежанровых писателей[[22]](#footnote-20)22. В 1968 году он сказал после «2001 года», что «научно-фантастический фильм, которого мы все ждали, по-прежнему еще не создан» и что «Предстоящие события» были самым последним серьезным высокобюджетным научно-фантастическим фильмом с хорошими актерами и сценаристом[[23]](#footnote-21)23. Однако во второй половине 1960-х появилось несколько исключительных лент, преобразивших фантастическое кино. В 1966 году были выпущены два значимых картины: сначала «Фаренгейт 451» Трюффо – социальный комментарий о свободе слова и тоталитарных ограничениях, а затем «Фантастическое путешествие», где научно-фантастический фильм «смело пошел туда, куда раньше никто не ездил», когда Ракель Уэлч рискнула проникнуть внутрь человеческого тела. Наконец, в 1968 году весьма экстравагантный фильм «Барбарелла» Вадима Племянникова, он же Роже Вадим, воздал должное «театральной» стороне ранних фантастических фильмов, которая стала заметна уже тогда. В конце 1960-х индийский режиссер Сатьяджит Рей планировал сделать «Чужого» – историю о мальчике в Бенгалии, который подружился с инопланетянином. Производство фильма было остановлено, но сценарий оказался выпущен и доступен по всему миру. Рей считал, что «Инопланетянин» Стивена Спилберга 1982 года был основан на его сценарии, хотя Спилберг и утверждал, что это не так[[24]](#footnote-22)24. «Планета обезьян» (1968) была чрезвычайно популярна, породив четыре продолжения и телесериал. А двумя годами раньше на телевидении был показан другой сериал, впоследствии ставший культовым, — Star Track. Стоит заметить, что общество землян, продемонстрированное здесь, наверное, уместнее бы смотрелось в фантастике советской, ибо строй, изображенный в сериале, пожалуй, максимально приближен к тому, что подразумевается под коммунизмом. Сериал вышел спустя четыре года после Карибского кризиса и спустя год после начала американской интервенции во Вьетнам[[25]](#footnote-23)25. Соответственно, многие конфликты и политические проблемы, фигурирующие в сериале, являются отражением тогдашней культурной реальности. Джин Родденберри, создатель Star Track, заявил: «Создавая новый мир с новыми правилами, я мог выступать с заявлениями о сексе, религии, Вьетнаме, политике и межконтинентальных ракетах. В действительности мы так и сделали в “Звездном пути” — мы отправляли сообщения, и, к счастью, все они были пропущены ТВ-сетью»26[[26]](#footnote-24)26.

Шпиономания, сопутствующая политическим пертурбациям того времени, также нашла свое отражение в культуре. И наиболее ярко она отразилась в фильмах про Бонда — Джеймса Бонда. Не будучи, строго говоря, научной фантастикой, некоторые из этих фильмов включали множество фантастических элементов (в картинах «Лунный гонщик», «Бриллианты навсегда» и «Золотой глаз» они особенно заметны). Тема новых гаджетов, которые появлялись, наверное, в каждом фильме, стала фишкой и объектом (само)пародий (Skyfall).

Возможно, наиболее значительный научно-фантастический фильм 1960-х — «2001 год: Космическая одиссея» 1968 года режиссера Стэнли Кубрика, по сценарию Кубрика и Артура Кларка. «Космическая одиссея» считается важной вехой в истории кинофантастики, поскольку он повлиял на многих последующих представителей жанра. Стивен Спилберг, одна из самых известных таких фигур, метко назвал фильм Кубрика «большим взрывом в научной фантастике». Этот фильм был новаторским как по качеству визуальных эффектов, так и по реалистичности изображения космических путешествий, а также в эпической и трансцендентной сфере своей истории. Фантастические картины, которые вышли на экраны вслед за «Космической одиссеей», пользовались всё бóльшими бюджетами и улучшенными спецэффектами. Когда Кларк завел c Кубриком разговор о более ранних научно-фантастических фильмах, то он провозгласил их все ужасными, без исключения, даже «Предстоящие события». «Космическая одиссея» была первым высокохудожественным научно-фантастическим фильмом, прямо вторгавшимся в область философии, которую не пытались исследовать более ранние картины. Многие критики называли ленту несуразной, когда состоялась премьера. Сегодня «Космическая одиссея» признана одним из величайших фильмов всех времен[[27]](#footnote-25)27.

В 1970-х всплыл интерес к научно-фантастическим фильмам на тему космических приключений. «Звездные войны» и «Близкие контакты третьего рода», выпущенные в 1977 году, содержали мистический элемент. Космические открытия 1970-х создали растущее чувство удивления перед Вселенной, которое нашло отражение в этих фильмах. Однако в начале 1970-х продолжала расти и паранойя, когда человечество находилось под угрозой экологических и технологических катастроф, им же порожденных. Значимые фильмы этого периода: «Заводной апельсин» Кубрика 1971 года («человек против промывания мозгов»), «THX 1138» Джорджа Лукаса 1971 года («человек против государства»), «Молчаливое бегство» Дугласа Трамбулла 1972 года (экология), продолжение «Планеты обезьян» («человек против эволюции») и Westworld Майкла Крайтона (автор «Парка юрского периода») 1973 года (человек против робота). Триллер о заговоре был популярным продуктом этого периода, когда страх перед заговорами, которые плетет национальное правительство или корпоративные структуры, пришел на смену страху перед тайными агентами коммунистов 1950-х годов. Такие фильмы, как «Чужой», «Козерог-1», «Вторжение похитителей тел», «Бегство Логана», «День дельфина», «Сойлент грин» и «Мир будущего» появились именно на этой волне. «Солярис» 1972 года, снятый Андреем Тарковским, своими визуальными и философскими масштабами соответствует «Космической одиссее» (а по некоторым оценкам, и превосходит ее), однако автору оригинального романа, Станиславу Лему, не понравилось смещение акцентов в фильме в сторону межличностных отношений людей, а не попыток установить нечто подобное с разумным океаном (фильм же Содерберга понравился Лему еще меньше)[[28]](#footnote-26)28. Пожалуй, классикой (научно-)фантастической комедии можно считать фильмы 1970-х: «Спящий» Вуди Аллена 1973 года (по роману Герберта Уэллса) и «Темная звезда» Дэна О’Бэннона 1974 года.

Феноменальное значение для фантастики и кинематографа в целом имел выход на экраны в 1977 году «Звездных войн» Джорджа Лукаса, который подчеркнуто объединил в сюжете фильма эпические и мифологические мотивы с антуражем космической оперы. Грандиозный успех фильма, ставшего абсолютным чемпионом проката[[29]](#footnote-27), почти мгновенно создал новый культ вокруг себя, сравнимый с культом «Звездного пути». Фильм не только стал стартовой площадкой для двух прямых продолжений, вышедших в следующем десятилетии и составивших так называемую классическую трилогию («Империя наносит ответный удар», 1980; «Возвращение джедая», 1983), но и задал новый стандарт в реализации визуальных эффектов в фантастических картинах. Тем не менее стоит отметить, что здесь хромакей был применен не впервые. Технология была разработана незадолго до того и использовалась в клипе Майкла Джексона Don’t Stop ‘Til You Get Enough (дебютный сингл с прорывного для Джексона альбома Off the Wall). Данный ролик стал пробным камнем и для исполнителя, и для индустрии в целом (в меньшей степени), определившим дальнейшее возрастание роли подобных технологий. Однако главным, что сделал фильм Лукаса, был возврат моды на создание эпической и беззаботной приключенческой фантастики, забытой еще с 1950-х.

После огромного кассового успеха в 1977 году «Звездных войн» и «Близких контактов третьего рода», в 1978 году за ними последовал «Супермен», а в 1979-м появились три знаменитых научно-фантастических фильма. «Звездный путь: фильм» вывел столь любимый телесериал на большой экран в первый раз. «Чужой» Ридли Скотта повысил планку того, насколько страшным может быть экранный монстр (есть свидетельства, что одну из статуй Космического жокея, выставленных перед кинотеатрами, сожгли религиозные фанатики, а некоторые зрители, наслышанные о фильме со страшным космическим монстром, пришли с памперсами на постпремьерные киносеансы)[[30]](#footnote-28). В 1979 году студия Уолта Диснея тоже проявила себя на ниве жанра — фильмом «Черная дыра», который приняли плохо, но высоко оценили за спецэффекты.

В 1980-х в массовом сознании вновь наблюдается разделение образа как грядущего, так и инопланетян. Преобладает уклон в мрачные тона. Фильмы Ридли Скотта «Чужой» (1979) и «Бегущий по лезвию» (1982), а также «Терминатор» (1984) Джеймса Кэмерона представляли будущее как темное, грязное и хаотичное, а инопланетян и андроидов изображали враждебными и опасными для людей. «Инопланетянин» (1982) Спилберга – один из самых успешных фильмов 1980-х годов и один из немногих фильмов того времени, которые представляли пришельцев как доброжелательных существ. Стоит отметить, что тенденция к сгущению красок касательно будущего человечества проявилась даже в советском кинематографе тех лет, пусть и в значительно меньшей степени. «Город Зеро» Карена Шахназарова, «Письма мертвого человека» Константина Лопушанского и «Кин-дза-дза» Георгия Данелии – тому пример: если в первом представлено просто иное измерение, которое существует по своим законам и которое может к нам и не просочиться, то второй фильм непосредственно рисует апокалиптическую картину земного будущего, а в третьем фильме хоть действие и происходит на другой планете, но внешняя идентичность «инопланетян» землянам дает понять, что катастрофа, по их вине постигшая их же планету, может постичь и нашу тоже[[31]](#footnote-29). Тем не менее такая классика «оптимистичного» кино, как «Приключения Электроника» и «Гостья из будущего», тоже увидела свет в 80-х годах. В первом фильме показан дружественный искусственный интеллект, второй фильм рисует будущее победившего коммунизма.

Адаптация «Дюны» Фрэнка Герберта, «Флеш Гордон» Алекса Рэймонда и продолжение «Космической одиссеи» оказались большими кассовыми провалами, которые заставили продюсеров перестать вкладывать средства в экранизации фантастической литературы. Tron 1982 года был умеренно успешным. Сам фильм при этом стал вехой в развитии CGI в кинематографе, открыв дорогу к созданию кинокартин, полностью смоделированных на компьютере. По словам создателя первого подобного фильма – «История игрушек» – Джона Лассетера: «Без “Трона” не было бы “Истории игрушек”»[[32]](#footnote-30).

Самыми сильными представителями жанра во второй половине 1980-х годов были Джеймс Кэмерон и Пол Верховен. «Терминатор», «Робокоп», а также значительно более мирный фильм Роберта Земекиса «Назад в будущее» (1985) и его продолжения стали хитами и полностью окупили свой бюджет, заслужив международную популярность.

§ 4. Кинофантастика как мейнстрим

Конец XX века ознаменовался мощным прогрессом в сфере компьютерных технологий (как и предсказывали фантасты прошлого) и возможностью применять 3D-спецэффекты в фантастических фильмах. Компьютерная графика постепенно заменяет традиционные спецэффекты. Кластеры (группы компьютеров) стали применяться как рендер-фермы для создания детализированных 3D-моделей. Программное обеспечение позволяло уже создавать сложные эффекты, например движение волн, взрывы и даже внеземных тварей. Сейчас компьютерная графика позволяет легко осуществлять незаметное на экране «смешивание» снятого на натуре и привнесенного при помощи компьютера, задает новые стандарты зрелищности и реалистичности (там, где дело касается сложных и нетипичных сцен) кино.

90-е годы ознаменовались выходом большого количества знаковых научно-фантастических лент, таких как «Звездные войны. Эпизод I: Скрытая угроза» (1999) Джорджа Лукаса, «Парк юрского периода» (1993) и «Парк юрского периода: Затерянный мир» (1997) Стивена Спилберга, «День независимости» (1996) Роланда Эммериха, комедия Барри Зонненфельда «Люди в черном» (1997), «Армагеддон» (1996) Майкла Бэя, «Терминатор-2: Судный день» (1991) Джеймса Кэмерона. Другие успешные научно-фантастические фильмы тех лет: «Бэтмен. Возвращение Темного рыцаря» (1992) Тима Бёртона (условно научный, безусловно фантастический), «Годзилла» (1998) Эммериха, «Пятый элемент» французского режиссера Люка Бессона (самый дорогой фильм, когда-либо созданный в Европе на момент его выпуска. Теперь таковым стал «Валериан и город тысячи планет», тоже Бессона), «Вспомнить всё» (1990) и «Звездные врата» (1994). Среди прочих фильмов с громким названием, где снимался Сильвестр Сталлоне, выделяются «Разрушитель» (1993) и «Судья Дредд» (1995), экранизации комиксов. Сюжет обоих фильмов развивается в футуристическом антиутопическом мире. Также можно отметить фильм «Звездный десант» (1997) Пола Верховена по мотивам одноименного романа, представляющий собой боевую фантастику. Триллер «12 обезьян» Терри Гиллиама, «Гаттака» Эндрю Никкола и «Шоу Трумана» Питера Уира являют собой сюрреалистическую притчу о всепоглощающей силе телевидения и впечатляющей реальности средств массовой информации. Похожая идея воплощена в фильме «Экзистенция», раскрывающем тему стирания грани между реальностью и виртуальной симуляцией.

Фантастика 1990-х годов в большинстве своем – чисто коммерческие продукты, которые перегружены собственной зрелищностью и сценами действия (экшеном). Сюжет в них, как правило, простой, ясный и «прямой как стрела». Тем не менее на этом фоне выделяются несколько авторских работ, например «Обед нагишом» Дэвида Кроненберга – экранизация одноименного романа Уильяма Берроуза, а также роуд-муви «Когда наступит конец света» немецкого режиссера Вима Вендерса.

Однако тяготение к массовости в ущерб сложности повествования в последнее время лишь усиливается. Особенно четко данный тренд проявился уже после наступления миллениума: засилье киномиксов (студия Marvel, по сути, только их и производит), ремейков оригинальных фильмов прошлого века и боевиков, где сюжет заменяют собою спецэффекты.

В подобной перспективе современное, постмодернистское кино – не просто новая историческая фаза кинематографа, более развлекательная, коммерческая, массовая и т. п. Это распад диалектики кинематографической формы как таковой. Теперь кино в лучшем случае пытается воспроизвести жесты авторского кинематографа 1960-х годов, дрейфуя в культурную резервацию, в которой уже оказались театр или живопись. С другой стороны, оно на наших глазах растворяется в более чистой форме деборовского «спектакля», лишенного нарративного и коллективного измерения кинотеатрального опыта. Чистая форма такого «спектакля», ассимилирующего и телевидение, и виртуальные игры, включает в себя микрожанры YouTube (вины, гифки, коубы, пупы и пр.), 3D-библиотеки, шлемы виртуальной реальности и другие формы стирания памяти об утраченном времени.

В целом же само кинематографическое пространство и время порождают нового субъекта – делокализованного, иммобильного зрителя «движущихся» картинок, визуального потребителя.[[33]](#footnote-31)33

**Глава II. Кино, научная фантастика и** **«фэнтези****»**

«Взяться за определение фантастичности *—* значит попытаться решить одну из сложнейших задач, которые человек может перед собой поставить» – *Станислав Лем[[34]](#footnote-32)34.*

Фантастика — достаточно многообразный жанр как литературы так и кино. Само слово «фантастика» происходит от греческого понятия φανταστική — искусство воображения, фантазия. Важно отметить, что при этом элементы фантастики встречаются и в фильмах других жанров. Фантастику делят на различные направления: фэнтези и научная фантастика, твердая научная фантастика, космическая фантастика, боевая и юмористическая, любовная, социальная и мистическая.

Пожалуй, эти жанры или как их еще называют, подвиды фантастики на сегодняшний день являются самыми распространенными.

Научная фантастика — не только литературный жанр, но и жанр киноиндустрии, моделирующий события, могущие происходить в реальном мире, однако отличающиеся от исторической действительности в каком либо значимом отношении.

Отличия могут быть как технологическими, научными, социальными, историческими, так и любыми другими, но только не «магическими», иначе мы вторгаемся в область «фэнтези».

Другими словами, научная фантастика отражает влияние научно-технического прогресса на обыденную и привычную жизнь человека. Первоначально же термин «научная фантастика» относился только к тем произведениям, которые предсказывали научно-технические изобретения будущего. Однако, при этом научная фантастика стала и средством выражения мыслей не столько об отдельных личностях, сколько об обществе в целом.

В сфере киноиндустрии снято немало фильмов научно-фантастического жанра. Среди первых зарубежных картин в свет вышел фильм Жоржа Мильеса «Путешествие на Луну».

Снятый в 1902 году и поистине считается самым популярным фильмом, который был показан на больших экранах. А самого Мельеса можно считать первопророходцем жанра кино-фантастики.

Стоит отметить, что присущая жанру свобода создания произвольного фона (свобода полета фантазии) для постановки проблемы дает писателям и сценаристам возможности более ярко и смело отразить самые разнообразные проблемы, волнующие человечество. Именно из-за этого, несмотря на индустриализацию, в результате которой кинематограф стал формой массового искусства, в последние годы некоторые произведения кино или литературы, которые выполнены по канонам данного жанра, относят к разряду «интеллектуального» кино или искусства.

(Кино) Фантастика – жанр подверженный изменениям. И его развитие не стоит на месте.

§ 1. Жанровые разновидности «фантастического»

Чтобы перейти непосредственно к теме кинофантастики следует сначала определиться с тем, что есть фантастика? Точнее, если мы используем традиционное определение (жанр литературы, кино и других форм искусства) – с тем, что есть, собственно, жанр.

Жанр (от фр. genre – род ) суть общее понятие, отражающее наиболее существенные свойства и связи явлений мира искусства. Главным критерием для выделения в отделный жанр выступает повторяемость в плане содержания или формы, (а чаще всего, того и другого) и однородность по какиму-либо значимым признакам (или признаку) для целой группы произведений, созданных независимо одно от другого. С этой точки зрения определить фантастику как жанр довольно проблематично.

Фантастика, в том числе литературная, зачастую объединяет как произведения разных жанров: роман, повесть, рассказ, космическая опера, альтернативная история, фантастический детектив, так и направления: киберпанк, турбореализм.

Тем не менее, определение фантастики в целом можно свести к вопросу о классификации. Общепринятая классификация фантастики все-еще не разработана. Проблема классификации связана с расплывчатостью самого термина «фантастика». Существует два подхода к определению фантастики. Первый подход состоит в определении фантастики как жанра литературы и искусства. Второй подход относит фантастику к художественным приемом.

В первом случае, речь идет о таком жанре (литературы, кино и т.д.), где фантастическое допущение является структурообразующим принципом. И в таком случае, о тех произведениях, где подобного рода допущения имеют место, мы можем говорить как о содержащих в себе элементы фантастики. Во втором, речь идет уже о других жанрах литературы, где фантастическое допущение является вспомогательным элементом раскрытия авторского замысла.

Оба данных подхода не являются абсолютно несовместимыми. Фантастику, в свете их обоих, можно рассматривать в качестве «мегажанра», в котором существуют все жанры и все направления с дополнительным элементом иновариантности. Или же как комплексный жанр[[35]](#footnote-33)35.

Стоит отметить, что для западного литературоведения сама концепция выделения из массива жанровой литературы фантастики (именно как жанра)[[36]](#footnote-34)36, то есть той литературы, для которой фантастическое – сюжетообразующий элемент, является относительно новой. К примеру, Джон Клют предложил в 2007 году использовать для научной фантастики, фэнтези, фантастического ужаса и т. п. заимствованный из славянских языков термин «fantastika»[[37]](#footnote-35)37.

Кинофантастика и сам жанр фанстастики в целом, как особого рода творческая и художественная деятельность человека, наравне с популярной литературой, долгое время изучалась методами количественного анализа, а не качественного, традиционно используемого при исследовании канонической литературы. В то время как «великие» авторы и тексты пристально прочитывались с применением методов исторической и теоретической поэтик, популярная литература изучалась социологами литературы, которые фокусировались на издательских политиках, книжных тиражах, читательских аудиториях и любительских сообществах. Символом качества какого-либо из произведений подобного рода литературы стал термин бестселлер, прямой перевод которого — лучше всего продаваемый. Между тем, ряд особенностей популярной литературы, отличающих ее от литературы канонической, все же обращает на себя внимание и требует перейти к поиску иных подходов к качественному ее анализу, а также к созданию культурной истории отдельных ее жанров. В особенности, к созданию истории и выявлению специфики таких жанров как (научная) фантастика.

Не претендуя на формулирование новой всеобщей теории, можно ограничиться лишь следующими замечаниями. В английском языке понятия фантастического и научно-фантастического четко разделены, и это несколько проясняет ситуацию. Для обозначения научной фантастики в английском используют выражение science fiction, дословно: научная выдумка. Подобное словоупотребление четко разграничивает феномен собственно фантастичес-кого (от др.-греч. φανταστικν) — того, что можно вообразить, — и научно-фантастического: воображаемое не должно противоречить устоявшимся научным теориям. Ведь вообразить можно что угодно, но если это не вписывается в научную парадигму, то оно остается вне сферы научно-фантастического, которая четко отделяет себя от сверхъестественного, мистического и чудесного, хотя, если присмотреться, и является их прямыми наследником.

И действительно, при внимательном рассмотрении обнаружится, что в ходе исторических метамарфоз злой маг и алхимик трансформировались в фигуру безумного ученого, математические формулы стали эманациями средневековых заклинаний, инопланетяне в прошлой жизни были призраками и привидениями, а место Бога теперь занимает сверхкомпьютер или сверхразум. Скрытые магические корни науки проявляются на разных этапах её развития через воздействии на современников. Фраза «ученые доказали, что…» по своей сути подобна магическому заклинанию. Стоит ее произнести, и мы автоматически признаем истинным все, чему это высказывание служит предикатом. Режиссеры действительно предпочитают не углубляться в научные теории, предпочитая пользоваться наивной верой аудитории во всемогущий прогресс. Чтобы зритель поверил в научную возможность происходящего, порою требуется только нарисовать на доске простейшее квадратное уравнение, а в объяснении ввернуть термин вроде «гипер-пространства». Данную особенность фантастики к имитации процедуры научного открытия была отмечена ещё Ф. Джеймисоном[[38]](#footnote-36)38. Впрочем, эти процессы затронули не только наивных обывателей, но и светлые умы, обитающие в академиях наук. Так, например, современные аналитические философы предпочитают обсуждать проблему скептицизма на примере злого ученого, стимулирующего электродами гипотетический мозг в банке (случай «Матрицы»), позабыв тем самым про «злого демона» Декарта: «Современным людям удобнее иметь дело с сумасшедшими учеными, чем со злыми демонами»[[39]](#footnote-37)39.

§ 2. Характер и генез научной фантастики

Существует мнение, что научная фантастика является разновидностью современной мифологии. О тесной связи научной фантастики с фольклором и мифологией писал литературовед и филолог А. Ф. Бритиков. Однако, сам он отмечал, что: « … параллель (фантастики как жанра) с фольклором показывает, что наука в научно-фантастической литературе не просто тема, не просто «жизненный материал», … Своеобразие как раз в том, что этот «материал» и порождает принципиально новый художественный метод, когда субъективное художественное творчество синтезируется с объективным научным, т. е. специфика научной фантастики далеко выходит за рамки жанрового своеобразия»[[40]](#footnote-38)40.

Жанр, как следует из самого наименования, зиждится на фантастических допущениях (вымысле, спекуляции) в области науки, включая как точные, так и естественные, а также гуманитарные науки. Можно искать протоформы оного в сфере мифологического, однако стоит обратить внимание в большей мере на те факторы, что в наибольшей степени способствовали кристаллизации научной фантастики как жанра — промышленную революцию и технический прогресс, расцвет политики колониализма[[41]](#footnote-39)41.

В книге Булда «Научная фантастика», согласно заявлению самого автора, — задача состоит в наблюдении за динамикой в изображении имперской колониальной идеологии в научной фантастике, вплоть до начала Первой мировой войны, а затем — за развитием антиколониальных революционных настроений в британской фантастике «новой волны» середины XX в. и антивоенной (преимущественно отсылающей к войне во Вьетнаме) фантастике в США. В завершение автор разбирает политику неолиберализма в литературе XXI в. Булд увязывает зарождение жанра научной фантастики с колониальной политикой Британской империи, идя вслед за Ридером, который в своей работе «Колониализм и становление научной фантастики» одним из первых предложил данную модель происхождения жанра. Параллельно Булд включает в свою историю жанра кинематограф — как противовес литературоцентричности культурной истории научной фантастики.

Данное его намерение отвечает призывам переосмыслить развитие жанра именно как культурную историю, то есть включающую в себя разные творческие практики, а не только литературные, и показать тем самым жанр научной фантастики как изначально комплексное, многоплановое, гибридное образование.

Булд берется рассмотреть фильмы из более чем сорока стран, вышедшие в период с 1895 по 2010 г., не ограничиваясь при этом картинами, известными лишь историкам, а стараясь максимально широко охватить кинематографический материал. Однако, несмотря на столь масштабный план, автор останавливается в основном на англоязычных фильмах. Разумеется, в фокусе его внимания оказываются малоизвестные ранние французские и немецкие фильмы, а также фантастическое кино Дании и Швеции, однако они используются, скорее, в качестве фона для рассуждений о способах отражения колониальной идеологии в американском кинематографе.

В книге приводятся любопытные сопоставления американского кино в период до войны во Вьетнаме и после. Согласно теории модернизации, все нации идут по одному пути развития, но с разной скоростью. К середине XX в. США воспринимается как лидирующая мировая держава, видящая в прочих странах свое прошлое. Мультикультурализм развитой страны оборачивается формой расизма, принимающего нормы и обычаи других народов только с внешней стороны, и по сути стремящегося к колонизации и подавлению последних. Ревставрацию и однин из самых ярких примеров данной идеи Булд видит в фильме конца XX в. «День независимости» (1997), в котором Америка изображена в качестве сверхдержавы патриархального характера, отвечающей перед пришельцами за все человечество и защищающая его от захватчиков.

Присутствующий на экране чернокожий герой Уилла Смита выполняет функции обезличенной боевой единицы. До начала войны во Вьетнаме Америка была страной без колоний, поражение же в войне за колонию (вкупе с утратой контроля над Кубой, имеющий практически статус полуколонии) привело к формированию постимперской меланхолии, которая нашла свое отражение в фильмах «Планета обезьян» (1968) и «Человек Омега» (1971), протагонисты которых — белые спасители человечества от нечеловеческих (представляющих иные расы) Других: в первом случае — разумных обезьян, во втором — порожденных вирусом вампиров.

Интригующе смотрится обнаруженная Булдом параллель между блокбастерами, выходившими в Англии и Америке в 1970-1980-е гг., авторским сюрреалистическим кино и независимыми малобюджетными кинопроектами. Так, в один ряд он помещает фильмы «Терминатор» (1984), «Зеленый сойлент» (1973), «Голова-ластик» (1977), «Робокоп» (1987), «Чужие среди нас» (1988) и «Тэцуо, железный человек» (1989). Объединяет все эти фильмы, по мысли автора, общий визуальный фон — постиндустриальные пейзажи с разрушенными и опустевшими фабриками и ржавеющим оборудованием, которые призваны служить напоминанием о физическом труде, от которого политический и социокультурный неолиберализм стремится убежать в сферу виртуальных услуг[[42]](#footnote-40)42.

Научно-фантастические литература и кинематограф, заключает Булд, родились почти одновременно и суть продукт имперской колониальной политики западных стран. И именно эту идеологию они продолжают транслировать сегодня, уже в глобализированном мире.

Схожая логика лежит в основе сборника «Фантазии из космоса»[[43]](#footnote-41)42. Способность жанра научной фантастики к построению мысленных экстраполяций позволяет рассматривать продукты воображения писателей как условно достоверные образы, доступные для научного изучения методами различных дисциплин. Репрезентации пришельцев в научной фантастике создатели сборника предлагают прочитывать двояко: они усматривают, с одной стороны, воздействие исследований по антропологии и этнографии экзотических культур на поэтическую образность повествований о встречах с пришельцами, а с другой — возможности применить подобного рода научные методы к анализу продуктов литературного вымысла. При этом, как отмечают составители, социополитический фундамент научно-фантастической образности формировался под влиянием империализма и колониализма.

Оригинальное название сборника («Alien Imaginations») многозначно: оно может значить то, как мы представляем себе пришельцев, инопланетные культуры и вообще все чуждое нам, людям, и то, как сами пришельцы представляют себе человека; оно в той же мере несет на себе как отпечаток психоаналитической концепции другого, так и концепции жуткого. Эта многозначность названия отражена в статье Ульрики Кёхлериз Свободного университета в Берлине. Она отмечает, что для интерпретации текстов культуры, описывающих контакты с Другим, необходимо постоянно совершать переход с нашего представления о Другом на представление Другого о нас. Автор предлагает рассмотреть эстетическое измерение этого процесса и сосредоточивает внимание на репрезентациях «чужеродного искусства» в литературе. Анализируя роман Е. Замятина «Мы», получившим экранизацию в 1982 году, она делает вывод, что в нем искусство (музыка) выступает как форма познания. После контакта с музыкой Скрябина повествователь, он же протагонист — Д-503, отчуждается от себя и от окружающего его политического режима; таким образом, эстетический опыт героя становится тем импульсом, который понуждает его бежать из тоталитарного общества. В результате окружение, изначально воспринимаемое им как знакомое, под воздействием силы искусства начинает ощущаться как чужое.

Анализ образов пришельцев в кино предлагается в статье Бьянки Вестерман из Рурского университета в Бохуме (Германия). Автор дает критическое прочтение двух голливудских фильмов 2009 года: «Аватар» и «Район №9». Она затрагивает проблему понимания гибридности и рассматривает ее на нескольких уровнях. Проблема гибридности связывается в статье также с позитивными и отрицательными трансформациями, которым подвергается человеческое тело из-за контакта с пришельцами[[44]](#footnote-42)44. С одной стороны, Вестерман указывает на изображение технологий в данных фильмах, которые, согласно её мнению, носят гибридный характер. Создатели «Аватара» раскрыли конфликт между старым, относящимся к XX в. пониманием технологий как продуктов индустриального, «технофильного» общества и новым, принадлежащим к XXI в. взглядом на технологии как, прежде всего, электронные и информационные инструменталии, призванные обеспчивать в числе прочего саму возможность коммуникации, в том числе и по «сети», которая тоже суть порождение техносферы. Носители первого понимания — люди, носители второго — жители планеты Пандора, «технология» которых позволяет им подключаться к коллективному разуму — к планетарной информационной сети. Главный герой «Аватара», Джейк Салли, подключившись к этой сети, превращается в своего рода киборгом — человеком, чьи природные способности стократно усилены с помощью технологий. Превращение Салли в киборга подрывает оппозицию между знакомым и чуждым: герой, будучи пришельцем в мире Пандоры, сам сливается с изначально чуждой ему инопланетной технологией и отвергает родную, бессильную исцелить его физическую немощь (Салли прикован к инвалидной коляске).

В отличие от «Аватара», фильм «Район № 9» рассказывает не о колонизации другой планеты, а о посещении Земли инопланетянами. В ходе контакта с пришельцами земляне поначалу видят в них незнакомцев и чужаков, которые впоследствии образуют коллективного Другого — враждебного, опасного и непостижимого. Один из ключевых сюжетных поворотов фильма — заражение землянина кровью пришельца (или синтетической жидкостью на основе оной) и его постепенное превращение в инопланетянина. По мысли Вестерман, эта трансформация дала возможность создателям фильма перенести симпатию зрителя на инопланетян и изобразить их как человекоподобных (не физически, а внутренне) существ.

Фильм «Район № 9» Нила Бломкампа рассматривается также в статье Эндрю М. Батлера*,* профессора Университета в Кентербери, редактора журнала «Extrapolation» и автора статей и книг о Терри Пратчете, Филипе К. Дике, Иэне М. Бэнксе и др. От интерпретации Вестерман статью отличает более тонко подобранный аналитический аппарат и большое вниманием к определённым нюансам[[45]](#footnote-43)45. Он отмечает, что фильм может быть прочитан как критическая аллегория расовой сегрегации и политики апартеида – сам сюжет фильма старательно подталкивает к такой его интерпритации, поскольку все перепитии оного происходят на территории ЮАР. В то же время научная фантастика никогда не является исключительно аллегорией. За художественной аллегорией всегда стоит реальный объект или же понятие. Однако в научной фантастике образ почти всегда дистанцирован от внетекстовой реальности до такой степени, что сам становится реальностью – мысленной экстраполяцией современности в будущее. Герой фильма подвергается заражению из-за пришельцев (и несоблюдения техники безопасности), мутирует, и сам становиться одним из них. Эта трансформация отчуждает его от семьи, дома, работы, но не препятствует зрительской симпатии, не позволяющей виде­ть в нем пришельца. Фигурирующие в фильме нигерийцы в большей степени, чем герой, вызывают ассоциации с враждебными иноземными захватчиками. При том настолько сильно, что Нигерийские общественные деятели даже выразили протест за «очернение» и выставление в нелицеприятном свете представителей их народа и страны[[46]](#footnote-44)46. Сами же пришельцы противопоставлены как герою, так и нигерийцам, и тем провоцируют в зрителях расовую неприязнь и отторжение. Подобная реакция вызывается через изображение инопланетян физически отталкивающими (инсектоидные инопланетяне часто вводятся в сюжеты о пришельцах именно для того, чтобы вызвать такогого рода реакцию) – их чуждая человеку телесность агрессивно демонстрируется и подчеркивается. Таким образом, заключает автор, образность фильма провоцирует в зрителе чувство расовой неприязни поочередно к каждой из представленных групп. Однако, данная неприязнь не закрепляется ни за одной из них, а постоянно смещается на каждую поочередно по ходу повествования[[47]](#footnote-45)47 (с. 109).

Джен Карузо из Колледжа искусства и дизайна (Миннеаполис, США) предлагает марксистское прочтение одного из текстов, ознаменовавших наступление XXI века в истории научно-фантастического жанра, – романа   
У. Гибсона «Распознавание образов». Автор начал работу над романом незадолго до событий 11 сентября 2001 г. и закончил вскоре после произошедшего теракта[[48]](#footnote-46)48. Время действия — ближайшее будущее, практически неотличимое от настоящего — 2002 г. (из печати роман вышел только год спустя, в 2003 г.). Из-за постоянных авиаперелетов Кейс Поллард (протагонист) страдает расстройством суточного биоритма. Недомогания героини описываются в романе как драматическое «отставание» души от тела, стремительно перемещающегося с места на место по всему земному шару и словно пытающегося нагнать все ускоряющийся процесс глобализации. Кейс обладает уникальным качеством (своего рода суперспособностью) — она с легкостью, интуитивно угадывает, какой из новых брендов рынка «заиграет», а какой нет. Однако героиня не может объяснить, откуда у нее это знание, она не обладает никакими приобретенными или же врожденными художественными навыками, которые могли бы подсказать ей правильный ответ. Согласно Карузо, основное темой романа выступает отчуждение души от тела как форма профессионализации и коммерциализации неотделимой от человека интуиции[[49]](#footnote-47)49.

Весьма провокативной по содержанию статьей можно считать статью  Джеррита К. Рёсслераиз Виргинского университета (США), посвящённую сложной системе театральных знаков, окружающих шекспировского Гамлета, как киберпространству[[50]](#footnote-48)50. Анализируя слова Гамлета, сказанные над могилой Офелии перед двором дяди-короля: «К его услугам я, принц Гамлет Датский», — автор отмечает множественность знаковых систем, в которые персонаж помещает себя одним лишь этим высказыванием и в каждой из которых отыгрывает определенную роль, заданную конкретной системой. Переме-щение Гамлета из одной системы в другую на протяжении пьесы автор сравнивает с путешествиями по просторам киберпространства героев   
У. Гибсона. Как и призрак его отца, Гамлет путешествует между пространствами реального и виртуального, жизнью и смертью, между «1» и «0», между «быть» и «не быть» и, таким образом, становится центральным экзистенциальным персонажем цифровой эпохи. Путешественник по киберпространству всегда помнит, что окружающий его виртуальный мир — лишь симуляция, также как и театральная постановка является лишь имитацией. Таким образом, заключает автор, ключевым требованием к посетителю киберпространства является требование соблюдение эписте-мологической дистанции.

Авторы сборника не представляют научную фантастику как глобальный проект, а рассматривают, какие изменения претерпевает восприятие научно-фантастических текстов, отражающих политику колониализма и империализма в изменившемся глобализированном мире. Тем не менее данные статьи можно считать показательными в том, каким образом они демонстрирует интерпретативные стратегии, ставшие нормативными для западного фантастоведения к середине 2010-х гг. Академическое сообщество — одно из множества сообществ («интерпретативных сообществ», по терминологии С. Фиша) творцов и потребителей научной фантастики. Продолжая рассуждения о природе жанра, стоит отметить также статью «Определять жанр НФ или нет» Ридера, в которой он приходит к выводу, что коллективные творец и потребитель жанра часто описываются как некая совокупность анонимных и разрозненных дискурсивных агентов. Однако точнее и правильнее было бы рассматривать подобные совокупности агентов, пишет Ридер, как «сообщества практики», включающие читателей, писателей, издателей и фанатов жанра, объединенных общим для них интуитивным представлением о научной фантастике. Обращаясь к упомянутому выше определению Найта (термин «научная фантастика» «означает то, на что мы указываем, когда произносим его»), Ридер предлагает три варианта его прочтения: (1) «мы» — это участники одного с говорящим сообщества практики; (2) «мы» — это совокупность всех сообществ практики, использующих термин «научная фантастика» для всех объектов, на которые они коллективно указывают (это энциклопедическое понимание жанра); (3) научная фантастика — это набор объектов, на который коллективно указывают все участники одного сообщества практики (с. 203-204). Введение понятия сообщества практики позволяет Ридеру объяснить множественность существующих определений жанра: каждое сообщество практики, использующее термин «научная фантастика», понимает его по-своему. Далее Ридер предлагает двоякую трактовку практик жанровой номинации: потребление и регулирование. С одной стороны, атрибуция имени тексту носит коммерческий характер, так как позволяет «культурному продукту» найти своего потребителя, с другой — практика атрибуции позволяет опознать текст участниками сообщества практики[[51]](#footnote-49)51.

Рассуждения Ридера о функционировании жанрового имени представляются крайне значимыми для разговора о популярных жанрах. Выступая на конференции Американской ассоциации фантастоведов, он представил жанр жанр научной фантастики в виде глобальной сети сообществ практики, участники которых могут не принадлежать к одному территориальному, национальному, культурному или социальному контексту, но при этом составляют сообщество, объединенное общим пониманием жанра и общими тактиками чтения. Ридер делает упор на коммуникативный аспект литературного письма и видит в литературе длящийся диалог (культурный обмен) в глобальном транснациональном контексте.

Человеку свойственно стремиться к новому, удивлять себя. Эта тяга тысячелетиями побуждала людей оставлять дом, искать новые земли, покорять океаны и затем космос. Тем не менее данная черта не всеобщая. И кто-то остаётся дома – читать и смотреть о чужих подвигах. Поэтому в предтечах современной фантастики, приключенческих романах XIX века, действие разворачивалось, как правило, в экзотических странах, а героями были путешественники.

В наши дни тяга к впечатлениям позволяет процветать, например, индустрии туризма. Экзотические страны можно посмотреть самому, поэтому в кино ими уже нелегко удивить (хотя их и продолжают снимать — ни один фильм про Бонда, например, без них ещё не обошёлся). А вот несуществующими мирами удивить можно. Нельзя воочию увидеть Средиземье, Хогвартс, далёкую галактику, иначе как сходив в кинотеатр (или посмотрев фильм на дому).

Из-за присущей фантастике высокой степени условности её примеров очень много в мультипликации. Японские предприниматели одни из первых стали создавать именно анимационные фильмы, при недостатке средств на фильм с живыми актёрами и со спецэффектами. В анимации полёт фантазии практически ограничен разве что технически, и то, в значительной мере, в данной сфере возможностей больше, чем в обычном кино — художнику изобразить робота с щупальцами, в целом, не чуть не сложнее, чем человека. Производство при этом обходиться дешевле, как и сериализация[[52]](#footnote-50)52.

То же справедливо и для видеоигр. Создателям в любом случае приходится моделировать всё, от домов до людей. Из-за технических ограничений и психологических эффектов модели всё равно будут слегка неестественными. А раз так, нет причин ограничивать себя людьми и реальными объектами. Смоделировать вымышленное существо или место не труднее, а результат будет даже убедительнее. Ибо сравнение с оригиналом невозможно[[53]](#footnote-51)53.

Таким образом, можно заключить, что фантастика, означающее, собственно, «искусство воображать» являеется более чем состоявшемся и одним из самых комплексных направлений в искусстве. В котором простарнство для творчества практически не ограничено.

Жанр научной фантастики изначально по своему характеру комплексный, многоплановый, и гибридный. Гибридный характер жанра означает и соответствующий подход в изображеннии общества и технологий. Жанр фантастики подразделяется на фэнтези, мягкую и твердую научую фантастику. Отличие между ними состоит в «мере условности» и выполнено для структуризации сферы «воображаемого». Данное деление само во многом условно, а элементы какого-либо из поджанров могут присутствовать в произвелениях другого. Область научно-фантастического отделяется от области сверхъестественного и мистического, однако прямо наследует им же. Скрытые магические корни науки проявляются в ее воздействии на современников. Зарождение жанра научной фантастики состоялось во многом из-за политики колониальных империй. Проявившись в литературе, колониальная идеология стала транслироваться и через кинематограф. Мультикультурализм – следствие оной политики, и суть завуалированная форма расизма (и культурного тоже). Жанр научной фантастики обладает способностью к прогнозированию. Он позволяет рассматривать продукты воображения писателей как условно достоверные образы, доступные для научного изучения методами различных дисциплин. Интерпретация текстов культуры, описывающих контакты с Другим, подразумевает постояный перевод с нашего представления о Другом на представление Другого о нас. Ускоряющийся процесс глобализации делает нас самих «отстающими», тем самым (научная) фантастика, «играя на опережение» порой даёт нам актуальную информацию о действительном положении вещей. «Соблюдение дистанции» при этом является одним из условий работы с фантастическими произведениями и их восприятия. Интерпретатор текста — потребитель текстовой информации. Академическое сообщество — одно из множества сообществ творцов и потребителей научной фантастики. Коллективным же творцом и потребителем жанра, таким образом, выступает совокупность анонимных и разрозненных дискурсивных агентов. Глобальная сеть сообществ практики, интернациональных, экстерриториальных, мультикультурных и составленная из представителей различных социальных групп, тем не менее, составляющих сообщество, объединенное общим пониманием жанра и общими тактиками чтения. Фантастике, как и другим жанрам, свойственно эксплуатировать некоторые сюжетные элементы, или же желания потенциальных потребителей. В наши дни тяга к впечатлениям позволяет процветать, например, индустрии туризма. А также литературе и кино — особенно фантастическому. Ведь в данной сфере нет границ, а пространства для путешествий — огромны.

Всё это вместе придаёт динамичность жанру, позволяя ему сохранять потенциал для дальнейих трансформаций, и следовательно, не терять спрос и ауддиторию.

§ 3. История и специфика жанра фэнтези.

Жанровая природа «фэнтези» восходит к миру средневековых легенд, эпических сказаний и мифологии древних народов (преимущественно древнегреческой). Само слово «фэнтези» в переводе с английского обозначает фантазию, вымысел, сказку. Появлению этого специфического жанра в литературе XX века содействовал ряд тенденций развития западной цивилизации.

Долгое время фэнтези обычно безоговорочно включали в общее понятие «фантастика»; туда же входят и научная фантастика, и другие жанры и направления (социальная фантастика, альтернативная история и т. д.). Современные западные исследователи, а в последние годы и большинство российских, воспринимают фэнтези как особый жанр, отделяя его от литературы сновидений, литературы ужасов, литературной сказки и мистики.

Современный жанр фэнтези имеет своими истоками европейский рыцарский роман, скандинавские саги, мифы и легенды типа артуровского цикла, так называемый готический роман, сочинения мистиков и романтиков ХlХ века[[54]](#footnote-52)54. В Европе среди праотцов жанра фэнтези можно назвать имена Т. Гофмана и Х. Уолполла, т.е. представителей немецкого романтизма и английского готического романа соответственно. В Великобритании нет, наверное, ни одного писателя, у которого не имеется в библиографии хотя бы одного рассказа о призраках. Даже такой реалист и бытописатель, как Ч. Диккенс, написал «Рождественскую песнь», одно из самых известных своих произведений, где одного нехорошего персонажа (Скруджа) наставляют на путь истинный поочередно духи Прошлого, Настоящего и Будущего Рождества. С. Моэм выпустил целый роман под названием «Маг», который к тому же обзавелся экранизацией уже в 1926 году, и который некоторые считают самым необычным среди всех работ[[55]](#footnote-53)55.

В литературной среде Америки также прослеживались следы нарождающегося жанра. В XIX веке прежде всего следует отметить тех, кто (частично) заложил почву, на которой впоследствие вырос целый жанр. Тут[[56]](#footnote-54)56 стоит назвать имена Эдгара По (Сердце-обличитель) Томаса Майн Рида (Всадник без головы) и Амброза Бирса (Случай на мосту через Совиный ручей). В американской фантастике начала ХХ века уже существовало четкое деление на три следующих направления. Фантастика «Жюль-Верновского» типа, в которой описывалось будущее и чудеса техники. Лидером этого направления, в том числе в сфере издательской, был Хьюго Гернсбек. В честь него названа пристижная премия Hugo, одна из самых значимых среди писателей-фантастов. Также стоит отметить направление, продолжавшее традиции приключенческого, колониального романа. Лидером этого направления стали Роберт Говард, создатель «Конана-варвара», и Эдгара Берроуза, создатель «Тарзана» и «Джона Картера» – произведений, ставшими классикой приключенческого фэнтези. Также была группа авторов, печатавшихся в журнале «Weird Tales» - то, что печаталось в этом журнале, по современной классификации тоже можно отнести к фэнтези[[57]](#footnote-55)57. Стоит отметить, к примеру, что в этом журнале публиковался и Г. Ф. Лавкрафт, ставший впоследствии «иконой» среди писателей мистических или фантастических хорроров.

В Америке и мире в целом фэнтези значительное время было непопулярно. Положение изменилось где-то в конце 1960-х — начале 70-х годов, когда в фантастике США и Великобритании возникло явление, именуемое «новой волной». Термин, изначально взятый из сферы кинематографии. Среди представителей оной выделяют Ф. Фармер,   
Р. Желязны, М. Муркок, Ф. К. Дик и Дж. Баллард. «Новая волна» в фантастике, с одной стороны, привела к повышению требований к литературной технике; с другой стороны, обогатила жанр новыми темами идеями. Фантастическая литература «новой волны» обращалась к таким наукам, как психология, социология, история, философия, этнография. Именно со становлением «новой волны» связан невиданный бум фантастической литературы, и в частности, фэнтези. В этот период фэнтези тиражами сумело потеснить даже традиционную научную фантастику.

Карел Чапек, тот кто ввёл в наш лексикон термин «робот», рассуждая о причинах популярности детективов, писал, что людей влечет к этому жанру тоска по эпосу. Во многом данная характеристика относится и к фэнтези, особенно к героическому. Однако, приключения или, иначе, авантюры – лишь один компонент жанра.

Четкого определения жанра, как и поджанров, фэнтези в литературоведении до сих пор нет[[58]](#footnote-56)58. Термин фэнтези не имеет даже устоявшейся традиции написания, оттого приходится встречать такие специфические варианты названия как: «фэнтези», «фентези», «фентази», «фэнтази» и, наконец, «фантазия». Последний вариант недвусмысленно указывает, откуда явился жанр и весьма четко указывает на параллели с музыкальным искусством в плане классификации.

Фэнтези, несомненно, является отдельным жанром в литературе, так как оно обладает некоторыми признаками, отсутствующими в других литературных жанрах. Понятие «фэнтези» исследователи рассматривают то широко, то узко, порою относя к нему самые различные произведения. Так,   
Т. Чернышева называет фэнтези «адетерминированной моделью действи-тельности, повествованием сказочного типа со многими посылками», игровой фантастикой[[59]](#footnote-57)59. Один из известных «фантастических» критиков, В. Гончаров, так говорит об этом жанре: фэнтези, «в отличие от материалистической научной фантастики, описывает мироздание с позиций объективного идеализма»[[60]](#footnote-58)60. Г. Гуревич относит фэнтези к «ненаучной фантастике», в противовес научной, объединяя, таким образом, в одном определении различные жанры и направления[[61]](#footnote-59)61.

Итак, главным признаком фэнтези можно считать описание чего-либо, что заведомо невозможно в нашем мире. Отсюда логически следует еще один важнейший признак современного фэнтези: иной мир, созданный специально, с определенной целью и наделенный свойствами, для реального мира нехарактерными. Сверхъестественное предполагает наличие магии, которая служит в каждой бочке затычкой, и объясняет все то, что остается непонятным по ходу сюжета. В научно-фантастическом произведении читатель столкнулся бы с пространным объяснением, почему и как работает шапка-невидимка или ковер-самолет, и называлась бы они как-нибудь более по-научному. Фэнтези же предпочитает «хранить тайны волшебства», под предлогом того, что оно иначе потеряло бы свое очарование. Человек всегда стремится к чему-то мистическому, оккультному; при всей его жажде к разоблачению тайн подсознательно он желает, чтобы тайна оставалась сокрытой. Фэнтези удовлетворяет эту тягу к таинственному; в тоже время её же и эксплуатируя.

Фэнтези как жанр многие элементы переняло из авантюрных романов: особенно в отношении построения сюжета и интриги. Случайность в авантюрном сюжете играет важную роль. Случайность в фэнтези иногда определяет все. В целом, остросюжетность — характерная черта фантастической литературы и кинематографа, а тем более массовой их разновидности[[62]](#footnote-60)64. Одной из особенностей фэнтези можно считать и то, что этот жанр «предпочитает» крупные формы, сближающие его с романом и повестью, хотя повесть-фэнтези, как и рассказ — явление довольно редкое.

Фэнтези, как вид литературы, в настоящее время объединяющий авантюрный, плутовской и сказочный романы, пребывает в поиске нового сюжета-архетипа и нового архетипа героя, которые смогут создать представление о новой зарождающейся транстенденции современного мира.

В основе фэнтези зачастую положены классические сказочные сюжеты: центральной всегда идет история магического путешествия или мономиф[[63]](#footnote-61)65. Герой совершает путешествия за грань той реальности, которая является для него привычной. В пути у героя появляется возможность пройти инициацию и обрести новое знание. При этом реальность воссоздается героем заново. Собственно, «воссоздание реальности заново» и есть основная работа, производимая романом в жанре фэнтези.

Таким образом, фэнтези состоит в генетическом родстве одновременно с народной сказкой и мифом. От мифа фэнтези унаследовало эпичность повествования и исходную трагичность. Сказка привносит в фэнтези лиричность, которой зачастую не хватает произведениям научной фантастике. Фэнтези можно охарактеризовать как современную сказочную литературу или кино, адаптированую для современной аудитории.

Фэнтезийные фильмы или кинофэнтези имеют, также как и фильмы научно-фантастической тематики, историю почти столь же старую, как и сам кинематограф. Стоит отметить фильм Ж. Мельеса Золушка 1899 года, который иногда причисляют к жанру[[64]](#footnote-62)66. Тем не менее, фантастических фильмов было относительно немного вплоть до 1980-х годов, когда высокие технологии кинопроизводства и повышенный интерес аудитории привели к расцвету жанра.

В Золотой век немого кино (1918–1926) наиболее выдающимися фэнтезийными фильмами считались «Багдадский Вор» Дугласа Фэрбенкса (1924) и «Нибелунги» Фрица Ланга (1924)[[65]](#footnote-63)67. Другими известными образцами жанра того периода являются «Призрак» Ф. У. Мурнау, «Тарзан — приёмыш обезьян» с Элмо Линкольном в главной роли и «Скорбь сатаны»   
Д. В. Гриффита.

После появления звукового кино зрители всех возрастов узнали о «Белоснежке и семи гномах» Уолта Диснея 1937 года и «Волшебнике страны Оз» 1939 году[[66]](#footnote-64)68. Столь же культовыми фильмоми стали «Кинг-Конг» 1933 годаю[[67]](#footnote-65)69, «Айеша» — экранизация романа Х. Райдера Хаггарда, и картина Фрэнка Капры 1937 года «Потерянный горизонт», перенесшая зрителей в Гималайское фэнтезийное королевство Шангри-Ла, где жители волшебным образом никогда не стареют. Заслуживают внимания также фильм «Тарзан — Царь Обезьян» 1932 году, по романы Эдгара Райса Берроуза и фильм   
Г.В. Пабста «Хозяйка Атлантиды» 1932 года. В 1932 году состоялся релиз монстр-фильма Universal Studios "Мумия", в котором ужас сочетался с романтической фантазией. Были в цене и комедийные фильмы жанра, такие как романтический фильм 1934-х года «Смерть берет выходной», где Фредрик Марч играет «Смерть», принимающую человеческий облик, чтобы испытать жизнь «смертных» в течение нескольких дней.

В 1940-х годах были выпущены несколько цветных фэнтезийных фильмов, созданных Александром Корда, в том числе «Багдадский Вор» (1940), фильм равного уровня с «Волшебником страны Оз» и «Книгой джунглей» (1942). Классическая адаптация сказки «Красавица и чудовище» Жана Кокто 1946 года получила похвалу за ее сюрреалистические элементы и за то, что она преодолела границы жанра сказки[[68]](#footnote-66)70. «Синдбад-мореход» (1947) с Дугласом Фэрбенксом-младшим в главной роли напоминает фантастический фильм, хотя на самом деле в нем нет особых фантастических элементов. Удивительным предвосхищением того, что позже получило название жанра «меча и магии» стал Итальянский фильм 1941 года Алессандро Блазетти La Corona di Ferro («Железная Корона»). Сюжет разворачивается вокруг борьбы двух королевств вокруг легендарной Железной Короны (собственно, исторически итальянская легенда). Фильм наполнен войной, жестокостью, предательством, героизмом, сексом, магией и мистикой, водоворотом событий, взятых из всех возможных сказок и источников легенды, которые Блазетти cмог найти. Этот фильм отличается от всего, что было сделано раньше в то время; действительно, учитывая, что этот фильм был закончен и вышел за пятнадцать лет до публикации «Властелина Колец» Дж. Р. Р. Толкина, то сам факт, что в том фильме была переработана и представлена столь обширная и эпическая национальная мифология, делает этот фильм выдающемся достижением не только внутри кино но самого жанра фэнтези в целом[[69]](#footnote-67)71.

Картины 1950-х годов, которые иногда классифицируются как фэнтези, — это «Скрудж», экранизация 1951 года «Рождественской песни» Чарльза Диккенса; и шедевр Ингмара Бергмана 1957 года «Седьмая печать». Мультипликационный фильм Диснея «Алиса в стране чудес» 1951 года также является фэнтезийной классикой

Режиссер и мастер покадровой и кукольной анимации Рэй Гаррихаузен работал над серией фантастических фильмов в 1960-х годах, в первую очередь над фильмом «Ясон и аргонавты» (1963). Многие критики определили этот фильм как шедевр Гаррихаузена и его техники анимации и аниматроники.

Фэнтезийные элементы из Артуровского цикла легенд были показаны, хотя и нелепо, в Святом Граале Монти Пайтоне в 1975 году[[70]](#footnote-68)72. Стоит отметить и ставший культовым фильм «Вилли Вонка и Шоколадная фабрика» 1971 года по сценарию Роальда Даля. В начале XXI века вышел ремейк Тима Бёртона «Чарли и Шоколадная фабрика», но некоторые все равно отдают предпочтения классике.

Фэнтезийные фильмы 1980-х годов изначально были срежиссированы людьми, которые искали новый подход как к устоявшейся структуре жанра, так и к мифологии. В таких фильмах, как «Легенда » Ридли Скотта 1985 года и трилогии фантастических (и эпических) фильмов Терри Гиллиама 1981–1986 годов «Бандиты времени», «Бразилия» и «Приключения барона Мюнхгаузена»[[71]](#footnote-69)73, чей сюрреалистичный стиль и масштабность задали тон и стилистику последующих фильмов жанра.. Современный жанр «Меча и Магии», по большому счету, начался с «Конана-варвара» 1982 года, за которым последовал бум фильмов-сказок и приключенскего кинофэнтези: «Бесконечная история» (1984) «Леди-ястреб» (1985), «Принцесса-невеста» (1987) и «Уиллоу» (1988). В 1980-х годах также наметилась тенденция к эклектике – к смешению современных сюжетов и визуальных эффектов боевиков с экзотическими фэнтезийными концепциями. Как пример – фильм «Большой переполох в маленьком Китае» (1986), Джона Карпентера с Куртом Расселом в главной роли, соединивший юмор, боевые искусства и классический китайский фольклор в антураже современного китайского квартала в американском мегаполисе. «Горец», фильм о бессмертных мечниках, бьющихся палашами в Нью-Йорке был выпущен в том же году[[72]](#footnote-70)74. Джим Хенсон спродюсировал два культовых фантастических фильма 80-х годов: «Темный кристалл» и более причудливый и вычурный «Лабиринт» c Дэвидом Боуи. Тем временем Роберт Земекис выпустил «Кто подставил кролика Роджера», совмещающий рисованую анимацию и игру живых актеров, в котором были представлены многие известные мультиплика-ционные персонажи из «Золотого века», в том числе Микки Маус, Минни Маус, Дональд Дак, Багз Банни, Даффи Дак, Друпи, Койот и прочие[[73]](#footnote-71)75.

Стоит отметить, что практически все новейшие образцы, что кинофентези, что фэнтезийной литературы, продолжают черпать материал для сюжетов в скандинавских эпосах и древнеанглийских сказаниях, и в меньшей степени — в древнегреческих мифах. И что характерно, это скорее способствует увеличению спроса. Произведения вроде цикла фильмов и книг о «Гарри Поттере», а также киносага Питера Джексона «Властелин Колец» по книгам Толкина стали кассовыми хитами: бюджет всей трилогии фильмов Джексона составил $281 млн, а сборы — $2,91 млрд[[74]](#footnote-72)76. И хотя базис остался практически неизменным, произошли серьезные изменения и усложнения сюжетных ходов, рост технических возможностей обеспечил возможность передачи магической атмесферы с таким уровнем детализаци, что иногда только наличие физическо экрана не дает сказать, что магия уже пришла в наш мир. По мере глобализации, открывается доступ к мифологическим сюжетам других народов, в том числе малых, так что, возможно, это приведет и к качественным изменениям самого характера жанра.

Собственно в жанре фэнтези можно выделить три основных направления, или типа, часто перемешивающиеся между собой: героическое, эпическое и игровое фэнтези. Темное, или мистическое фэнтези (англ. dark fantasy — буквально «темное» или «мрачное» фэнтези) — поджанр, находящийся на стыке между готикой и фэнтези. Историческое фэнтези же тесно связано с альтернативной историей. Юмористическое фэнтези и пародии одно из самых востребованных направлений современного фэнтези. Терри Пратчетт и его цикл произведений «Плоского мира», можно, пожалуй, считать эталоном жанра[[75]](#footnote-73)77. Технофэнтези обычно выделяется в отдельный поджанр только благодаря чисто внешним, вроде наличия в произведении «магии и технологии». Как пример можно отметить «Вокзал потерянных снов» Чайны Мьевиля[[76]](#footnote-74)78. В романтическом фэнтези основополагающим понятием выступает не «романтичность», а термин romance. Кроме любовной линии, его обязательные составляющие — подробный показ психологии и взаимоотношений героев. Одним из самых выдающихся образцов жанра детского фэнтези можно назвать цикл книг о «Гарри Поттере» Джоан Роулинг, киноверсия которого тоже внесла свою лепту в популяризацию жанра[[77]](#footnote-75)79.

Подводя итог вышесказанному, следует обратить внимание на то, что фэнтези хотя и сравнительно новый жанр, но корни свои имеет еще в древних мифах, преданиях и легендах; его истоки можно усматривать в художественных явлениях различных жанровой природы, принадлежащих литературе прошлых эпох. Несмотря на «молодость» жанр фэнтези имеет достаточно разветвленную типологию, не уступая в этом прочим направлениям фантастики. Мир фэнтези приобрел огромную популярность, особенно среди молодежи. На сегодняшний день это не только литературный жанр, это еще и жанр игровой индустрии, киноиндустрии, жанр в живописи, и даже в музыке. Очевидно, что фэнтези не собирается сдавать позиции, популярность этого жанра все возрастает с каждым днем, чего и добиваются авторы, работающие в этом жанре, вплетая в свои произведения отсылки на актуальные или же исторические события, частично размыая тем грань между миром фантазии и повседневностью.

Глава III. Социальный и технологический аспект кинофантастики

§ 1. Кино как институт и медиа

*«Важнейшим из искусств для нас является кино» – В. И. Ленин[[78]](#footnote-76)80*

Официальным днём рождения кинематографа считается 28 декабря 1895 года. Именно в этот день в Париже прошел первый публичный показ «Синематографа братьев Люмьер». Публичный — ключевое слово: акцент на то, что кино способно занимать значительное социокультурное пространство, уже хотя бы в силу своего характера, как искусства массового и тиражируемого.

Киноискусство являет собой пример синтетического искусства, образы которого, функционируя в координатах пространства и времени, создают уникальную художественную модель жизни во всём многообразии её социальных и духовных проявлений.

Конечно, кино не единственное синтетическое искусство, в этом качестве оно наследует, прежде всего, опыт театра, который соединяет в единое целое такие составляющие, как литература, актерская игра, изобразительное искусство (декорации, костюмы, грим), музыка, танец. Однако в отличие от театра, кино объединило входящие в его состав художественные компоненты на технической основе. В самом фильме ни одна из его составляющих не имеет полной автономии, хотя вне фильма они могут быть представлены как относительно самостоятельные явления: киноэскизы экспонируются на выставках, киномузыка звучит в концертах, киносценарии публикуются в альманахах, журналах, отдельными изданиями, на кинофестивалях премий удостаиваются как фильмы в целом, так отдельные участники коллективного кинотворчества. И все же в образной структуре фильма все его компоненты пребывают в единстве, формируя целостную картину мира. Кино ввиду этого нередко воспринимается как сама жизнь, схваченная врасплох, «увиденная из окна». Но это не так: жизнь на экране смоделирована по законам искусства. Кинообраз может и вовсе не иметь прототипа в реальности, а быть полностью сконструирован из ее элементов, за монтажным столом или благодаря компьютерной графики. И тут проявляется разница между ним и театром — способность убедительно и достоверно представить то, чего никогда не было как события,

В книге «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» Ю. Лотман отмечает, что: «всякое искусство в той или иной мере обращается к чувству реальности у аудитории. Кино — в наибольшей мере … каково бы ни было происходящее на экране фантастическое событие, зритель становится его очевидцем и как бы соучастником»[[79]](#footnote-77)81.

Кино было вызвано к жизни, в первую очередь потребностью в развитии художественной культуры. Во многом, тут определяющую роль сыграла и давняя мечта человека «оживить» изображение. Кроме того, следует отметить характерное для искусства конца девятнадцатого и начала двадцатого веков стремление к предельной документально-фотографической достоверности, натуральности художественного образа. Кинематограф как техническое изобретение, еще не ставшее искусством, по преимуществу, был движущейся фотографией. Возможность запечатлеть само движение означала еще больший рост доверия к документальной достоверности фильмов.

Имелась и еще одна причина социально-педагогического характера: потребность общества в массовых формах культуры как средстве социализации и организации досуга, ставшая особенно насущной в связи с невиданными прежде масштабами миграции населения из села в город в ходе промышленной революциии и урбанизации, а также из одних стран в другие.

Кино, благодаря своим специфическим возможностям, сумело удовлетворить все эти потребности, будучи одновременно и дешевым массовым зрелищем, и мощным фактором социализации, а впоследствии и доступным для широкой аудитории новым, стремительно развивающимся видом искусства, выросшим в целую индустрию.

Стоит отметить, говоря о кино как о механизме социализации, что «cоциум» (и вместе с ним — «социальная инжинерия») не существует без общественных институтов — совокупности норм, предписаний и требований, связанных с определенной организационной структурой, через которые общество контролирует и регулирует деятельность людей в наиболее важных сферах общественной жизни. Российский социолог М. С. Комаров пишет, что реализация институтом социально значимых функций «обеспечивается наличием в рамках социального института целостной системы стандартизированных образцов поведения»[[80]](#footnote-78)82.

К числу главнейших функций, которые социальные институты выполняют в обществе, относятся: регулирование деятельности членов общества в рамках социальных отношений; создание возможностей для удовлетворения потребностей членов общества; обеспечение социальной интеграции, устойчивости общественной жизни; социализация индивидов. Белорусский социолог А. П. Лимаренко относит кино к категории института культуры и воспитания[[81]](#footnote-79)83.

Таким образом, кино как социальный институт включает в себя целый комплекс разнообразных социальных ролей, в том числе зрителя и режиссера фильма, критика и продюсера, актера и сценариста, администрацию телеканала, кинотеатра или студии видеозаписи. Кино играет важнейшую роль в социальной структуре современного общества, удовлетворяет потребности различных социальных групп, и поэтому, зачастую, вынуждено подчиняется вкусам зрителей. Как важнейшая социально-психологическая сила, кино освобождает зрителя от фрустраций и напряжения, от тоски и многочисленных фобий, от чувства вины, дарит ему чувство защищенности. Тем не менее, это отнюдь не «бегство» от проблем, но очищение души и возвращение индивида обществу «отдохнувшим», а иногда и обретшим новое понимание себя и другого.

Фильм ужасов очищает подсознание от страха смерти или болезни, комедия снимает конфликт между обществом и индивидом; специфика детектива состоит не только в романтике большого города, но и зачастую в манифестации права каждой человеческой личности на защиту от любых посягательств извне.

§ 2. Индустрия фантастики и общество

Мы живем в обществе, которое уже было описано у фантастов прошлого. Киберпространство (термин, придуманный знаковым автором фанатастики Уильямом Гибсоном) растворено в нашем аугментированом настоящем, в «дополненной реальности», где режимы существования онлайн и офлайн переплетаются между собой, хотя швы пока ещё заметны. К примеру, один из недавних (зарубежных) политических скандалов был связан с компанией Palantir, названной в честь испорченного хрустального шара из Властелина колец Толкина: компания получала секретные контракты с городскими властями на тестирование своей технологии, прогнозирующей деятельность полиции на основе больших данных (Palantir; Сара Брейн «Наблюдение за большими данными»).

В то же время центральные проблемы социологии остаются актуальными как никогда. По многим показателям экономическое неравенство в большинстве стран мира находится на рекордно высоком уровне, и страх перед тем, что «роботы отберут работу» — это проявление тех же опасений, что существовали всегда в переломные этапы развития общества и при сменах экономических формаций (самый знаменитый пример в контексте отношения к техническому прогрессу это, конечно, луддиты).   
О современных проблемах общества мы можем говорить на научно-фантастическом языке, но суть их останется в рамках классической социологии.

Что же мы можем вынести из комплексного изучения (научной) фантастики и социологии?

Во-первых, социальный аспект фантастики — пожалуй, наболее заметный за ее пределами — связан главным образом с выражением и осмыслением идеалов общественного устройства. К примеру, в течение многих лет (зарубежные) преподаватели социологии обращались к таким работам, как «Бразилия» Терри Гиллиама, чтобы продемонстрировать вред излишней бюрократии, или к «Новым временам» Чарли Чаплина, чтобы помочь студентам увидеть отчуждение труда, пусть только теоретически, но зато в чистой форме. Совсем недавно эпизод популярного сериала «Черное зеркало» «Нырок» стал идеальным комментарием ко все усиливающемуся процессу стратификации, благодаря кредитным рейтингам, приложениям по оценке услуг и, собственно, Системе Социального Рейтинга (уже работающей в тестовом режиме)[[82]](#footnote-80)84. Помимо своей явной педагогической ценности, подобные шоу предоставляют общий язык фанатским сообществам для осмысления актуальных событий.

Во-вторых, научная фантастика предоставляет возможность освоения будущего, вместе с переосмыслением прошлого, рисуя множество альтернатив нашей действительности. Тема иных миров и переосмысление прошлого стала столь популярной в фантастических произведениях, что это привело к возникновению отдельного поджанра — альтернативнаой истории. Сериал компании Amazon «Человек в Высоком замке» (основанном на романе Филиппа К. Дика) является образцом подобного жанра: сериал изображает современные США в качестве протектората Третьего Рейха и Японии в том мире, где нацисты выиграли Вторую Мировую войн[[83]](#footnote-81)85.

В-третьих, научная фантастика расширяет рамки мышления и вносит некоторые дополнения к истории и антропологии, как источнику альтернативных представлений об обществе. Когда социологи сталкиваются с тектоническими преобразованиями в современном обществе и мире в целом, они часто пытаются представить и охарактеризовать иные варианты его возможного развития. Видение Урсулы К. ЛеГуин коммунистического общества в романе «Обделённые» — это внушительное, полностью продуманное общество, а не просто утопический проект[[84]](#footnote-82)86.

В-третьих, немаловажный аспект фантастики сопряжен с улавливанием социокультурной обусловленности восприятия мира и выстраивания человеческих взаимотношений. Как следствие, произведения жанра в силах вдохновлять на создание более справедливого общества. В более пессимистических и апокалиптических по содержанию произведениях, рисуется образ будущего, которого следует избегать. С целью недопущения реализации подобных сценариев многие авторы фантастики ратуют за преодолении ксенофобии и развитии толерантности. Острые дискуссии вокруг программы так называемых гендерных исследований изящно дополняются фантастическими моделями обществ, культур и цивилизаций, выстроенных на совершенно иных (по отношению к нашим) принципам Классическим примером может служить произведение той же Урсулы Ле Гуин Левая «Левая Рука Тьмы», где у представленных в нем инопланетян половая ориентация и собственно пол не являются фиксированной характеристикой, ввиду самой их физиологии[[85]](#footnote-83)87.

В любом случае, фантастика, будь то литературная или же кинофантастика, незаменима в демонстрации принципиальной условности всех форм человеческих взаимоотношений, пусть и воспроизводящих каждый раз устойчивую безусловность соответствующих необходимых функций.

Наконец, можно было бы еще назвать способность фантастики выступать в качестве подчеркнуто искусственного приема, разновидности эзопового языка, позволяя для обхода цензуры маскировать идеологические и политические публицистические заявления под художественные произведения, если бы такого рода продукты, по существу, не относились к самой фантастике весьма и весьма косвенно.

Многое в современном обществе схоже с теми концепциями, что встречались в фантастической литературе и кино. В то же время центральные проблемы социологии стали даже актуальнее, чем прежде. Мы сталкиваемся с новыми проблемами, такими как антропогенное изменение климата, и старыми, вроде социального неравенства, перенаселения, дискриминации разного рода: по религиозному, национальному или расовому признаку. Социальный аспект фантастики — пожалуй, наболее заметный за ее пределами — связан главным образом с выражением и осмыслением идеалов общественного устройства (непосредственно и в первую очередь в виде разного рода утопий и антиутопий — соответственно позитивных и негативных), а кроме того, еще и с освоением будущего, с переосмыслением прошлого (альтернативы истории), с улавливанием социокультурной обусловленности восприятия мира и выстраивания человеческих взаимотношений, не говоря уже о преодолении ксенофобии и развитии толерантности.

Социологам понадобятся новые метафоры, новые идеальные типы (в терминологии Вебера) и новые ориентиры в XXI веке. Научная фантастика может помочь в этом. И, возможно, сможет как заимствовать и развить актуальные социологические теории и модели, так и расширить кругозор, изменить формат работы с людьми у самих социологов.

Глава IV. Будущее жанра и кинематографа

§ 1. Прогресс технологии кино(вос)производства.

Можно наблюдать сейчас как с DVD повторяется процесс, что когда-то постиг VHS. Сначала были кассеты — после все перешли на DVD. Это и есть старение способов воспроизводства. Теперь приобретения такого рода носителя данных нетребуется – доступ в Сеть дает возможность просмотра материала прямо за компьютером.

Однако, в будущем возможно возрождение спроса на антиквариат. Как и виниловые пластинки — их будут коллекционировать; само их наличие станет показателем статуса. Так как DVD было выпущено больше чем виниловых пластинок, а ценность антикварных предметов в большей степени определяется их редкостью, то и процесс присвоения оного статуса будет происходить дольше. Так как DVD придётся периодически просматривать (как и пластинки — проигрывать), то спрос на видеопроигрыватели тоже вернется.

Кино постепенно уходит от использования пленки сторону современных технологий и цифры, что означает тотальную дигитализацию самого кино.

Вскоре, даже именитые киноделы, что любят использовать пленку в силу традиции или личных предпочтений, вынуждены будут перевести формат съёмки и показа своих творений в область цифрового кинематографа.

Подобная ситуация в свое время произошла со звуком в кино — как бы Чарли Чаплину не хотелось, чтобы немое кино продолжало процветать, оно отошло на второй план, а после и вовсе затерялось в толпе «говорящих» сородичей.

Сам процесс модернизации техники съёмки связано с предыдущим — цифровые камеры (от миниатюрных до крупногабаритных), и другие гаджеты, что уже значительно упрощяют съемку, и открывают новые перспективы как для развития индивидуальной манеры оператора, так и для развития индивидуальной видеосъемки.

Из-за данных изменений теперь также для кинодемонстрации всё чаще используются цифровые кинопроекторы[[86]](#footnote-84)88. Цифровой кинопроектор обеспечивает демонстрацию на большом киноэкране не с плёнки, а с цифрового видеосервера. Конструкция и принцип действия таких проекторов не имеют ничего общего с плёночными кинопроекторами, и поэтому цифровые кинопроекторы считаются отдельным классом устройств. Разрешение обычных цифровых проекторов составляет 2К, то есть 2048 × 1080 элементов изображения. Но уже сейчас есть модели, способные воспроизводить контент с разрешением 4К. Это сопоставимо с разрешающей способностью киноплёнки, но на практике цифровая кинопроекция даёт более высокое качество изображения вследствие полного отсутствия механических повреждений и высокой стабильности. Световые потоки некоторых моделей цифровых проекторов превышают 30 000 люменов, не уступая лучшим плёночным проекторам. Поэтому все новые кинотеатры в настоящее время оснащаются цифровыми кинопроекторами, а при реконструкции старых плёночное оборудование чаще всего заменяется цифровым. Малые кинозалы оснащаются видеопроекторами, обеспечивающими качество изображения, соответствующее HDTV.

Также, важную роль теперь играет и интернет. Он может ускорить как процесс съемки, так и поступления готовой продукции на кинорынок или в общий доступ, ибо сама Сеть уже стала альтернативой зрительным залам в больших кинотеатрах. (Пример – стриминговые сервисы: Hulu, Netflix, имеющии аудиторию много большую чем способна собрать практически любая сеть кинотеатров).

Ведутся разработки и в плане альтернативных методов просмотра. Ещё большее погружение в фильм смогут подарить зрителю очки виртуальной реальности. Изначально предназначенные для использования в военных целях[[87]](#footnote-85)89, они стали одной из самых ожидаемых развлекательных разработок мира. Частично погружая в мир виртуальной реальности, они создают акустический и зрительный эффект присутствия человека в заданном пространстве. По сути, очки передают каждому глазу отдельное изображение, что создаёт объёмную картину. Если дополнить их другими гаджетами, например, специальными перчатками, то можно будет обеспечить даже ощущение прямого физического контакта.

Очки виртуальной реальности могут обеспичить человеку понарамный обзор. Кино, в котором можно поворачивать голову на 360 градусов и при этом видеть картинку, а не стену кинотеатра – заманчивая перспектива. Пока, однако, инновационных проектов, наподобие тех же фильмов на 360 градусов (VR-кино) так и не создали, зато очки подарили огромное количество возможностей создателям видеоигр

Одно из достоинств компьютерных игр состоит в том, что в них именно Игрок является контролёром ситуации — он может прямым образом влиять на сюжет. Интерактивность, как свойство, тем не менее может стать присуща и кино.

Уже имеются проекты, которые подразумевают возможность снять фильм с некоторыми разветвлениями сюжета и дать на откуп зрителям выбор вариантов его развития. Более того – можно вовсе отдать аудитории право выбора, за кого смотреть фильм – за антагониста или за протагониста. В качестве первовопримера такого интерактивного кино можно привести чехословацкий фильм «Киноавтомат» 1967 года выпуска режиссёра Р. Чинчеры. Фильм был выполнен с иронией: как бы зрители ни пытались вывернуть развитие действия, финал был один – горящий дом, в котором и разворачиваются основные события. Столь инновационный приём не получил распространения в киноиндустрии, зато заложил основу механики для большинства компьютерных игр[[88]](#footnote-86)90. Из примеров недавних – «Брандашмыг», ставший первым интерактивным эпизодом «Черного зеркала»[[89]](#footnote-87)91.

Конечно, процесс производства такого рода фильмов будет крайне трудоёмким и затратным, но он же повысит интерес к кинематографу и даст новый толчок в развития технологий.

Перспективы у данных проектов хоть и смутные, ввиду их скудного количества и не полной прорботанности, однако, они могут привнести нечто действительно новое в сам характер кинематографа.

§ 2. Смена формата просмотра и киноматериала

Смотреть фильмы, вплоть до середины XX века, было возможно только в кинотеатрах – специально отведенных закрытых (тёмных) помещениях, символически (и физически) изолирующих посетителей от остального мира. Появление телевизора и телевидения изменило ситуацию: просмотр видеоматериала стал возможен и на дому — камерном индивидуальном и приватном пространстве, в противоположность публичному, и ставшему почти сакральным со временем, пространству кинозала. Произошло «одомашнивание» кино. Эволюция домашнего видео также не стояла на месте: сначала появились видеопроигрыватели для кассет VHS класса, им на смену в свою очередь пришли DVD, а затем Betamax и Blu-ray. С появлением и широким распространением интернета также существенно возросла и свобода выбора кинопродукции. Конечно, мы не перестали смотреть кино. Но способы и характер просмотра постоянно меняются.

Итак, к началу-середине 1990-х телевидение (подталкиваемое, в том числе, развитием клиповой эстетики), из конкурента пленочного кино в плане экономическом, но при этом отсталого и беспомощного нахлебника в плане эстетическом, превратилось в основной генератор эстетических идей, вынуждающий остановившееся в собственном развитии «большое кино» так или иначе следовать за ним.

Таким образом, с начала-середины 1990-х гг. большеэкранный кинематограф находится в плену у телевидения — лишившись собственного внутреннего развития, он с тех пор лишь адаптирует и доосмысливает достижения «малого экрана». Это не имеет определяющего значения в узкоэстетическом смысле, а институциональные различия между двумя медиумами существенны только в социокультурном отношении, но разница в культурных традициях приводит к серьезным последствиям: телевидение, в отличие от пленочного кино, не обладает статусом большого искусства и, как следствие, не имеет традиции художественного осмысления глубоких проблем. Поэтому поглощение кино телевидением может оказаться разрушительным и для всего экранного искусства[[90]](#footnote-88)92.

Хотя телевидение во многом оказало и продолжает оказывать влияние на кинематограф, успех его был в значительной мере обусловлен форматом просмотра материала, более удобным для значительного числа людей, так как воспринимать информацию для большинства из них оказалось комфортнее именно в частном порядке. Возможность переключать каналы и самим выбирать, что смотреть тоже сыграла свою роль.

Тем не менее, им обоим — и классическому кинематографу и телевидению, придётся столкнуться с ещё более мощной конкуренцией со стороны всемирной сети. А именно — со стороны потоковых сервисов. Интернет изменил то, как мы смотрим фильмы, даже в большей мере, чем это сделало телевидение. Используя систему «видео по запросу» (или VOD — VideoOnDemand) мы можем даже не подниматься с дивана, чтобы взять кино напрокат. Однако, именно потоковые сервисы, вроде Netflix или Hulu, действительно изменили наши привычки. Зачем выходить из дома, чтобы заплатить 300 рублей за билет в кино, если вы можете «бесплатно» посмотреть что-нибудь сидя за монитором? Потоковые сервисы также определяют и контент, который мы потребляем. Подписка на такие сервисы, как Netflix, Amazon Prime или Stan, дает вам доступ ко всему каталогу с тысячами фильмов, от новых блокбастеров до труднодоступных классических произведений. В тоже время (что страшнее), они могут и фактически уже используют данные о том, что что вы смотрите, для составления персональных рекомендаций. Это значит, что вас могут подтолкнуть к просмотру чего-то, что вы, возможно, никогда и не выбрали бы, например, французской комедии или детского мультфильма. Таргетирование и ориентированная специально на конкретного пользователя реклама идут как бонус. Как и сбор информации, для составления психологичего портрета пользователя, доступного и открытого для служб безопасности.

Netflix и Amazon в последнее время переключились на производство и приобретение эксклюзивного и оригинального контента. Они выходят на фестивали вместе с крупными киностудиями и тратят миллионы на приобретение их фильмов. На фестивале Sundance 2017 Netflix заплатил более 36 миллионов долларов США за десять фильмов, включая «Прослушивание на роль ДжонБене» и «До костей». Amazon предложила 12 миллионов долларов США только за то, чтобы купить комедию «Любовь-болезнь» с Кумаилом Нанджани в главной роли. «Любовь-болезнь» не столь давно был показан в кинотеатрах, что делает прокатную политику кампании Amazon уникальной тем, что она предоставляет фильмам традиционный пракат в кинотеатрах, прежде чем они будут выложены в Интернете. Некоторые из таких фильмов были особенно успешными, например «Манчестер у моря» — первый фильм, произведенный посредством потокового сервиса, получивший премию «Оскар» за лучшую картину[[91]](#footnote-89)93. Примечательно, что недавний блокбастер «Окча» Пон Чжун-хо от Netflix, участвовал в конкурсе на Каннском кинофестивале, прежде чем был выложен в Интернет. Эти гиганты уже не просто покупают фильмы, а начинают финансировать свои собственные проекты. Например, тот же Netflix выпустил несколько фильмов собственного производства: фэнтези «Яркость» с Уиллом Смитом в главной роли и киберпанковский детектив «Немой», режиссёра Данкана Джонса.

Традиционый кинопром и сети кинотеатров «отнять свой хлеб» так просто не позволят. В свою очередь это уже приводит к укрупнению кинокомпаний занятых в этом бизнесе. Патрик фон Сиховски, редактор Celluloid Junkie, отмечает в своем отчете: «Тревожным трендом является набирающий силу процесс консолидации крупных сетей кинотеатров, когда они скупают средние и малые сети, становясь по сути глобальными корпорациями в мире кинопроката». Меньшие по размеру европейские сервисы, скорее всего, все же продолжат сосуществовать вместе с крупными игроками в США: «… поскольку конкуренция идет не за продажи или кассовые сборы, а за внимание аудитории, актуальность будет так же важна, как качество и стоимость продукции»[[92]](#footnote-90)94. Вальтер Юццолино, один из cоздателей сервиса VOD Walter Presents, говоря о сращивании сервисов потокового вещания, телевидения и сетей кинотеатров, добавляет: «Мы находимся в середине ужасной войны, но вскоре за ней последует брак. Через пять лет, я считаю, интеграция потокового вещания и телевидения будет завершена если не полностью, то на 75%»[[93]](#footnote-91)95.

Прогноз с одной стороны интригующий, ибо он сулит существенное расширение возможностей киноиндустории как таковой за счет концентрации средств производства и рабочих специалистов в одной/нескольких гигантской/их транснациональной корпорации/ях. С другой стороны, не просто так во всех развитых странах существует своя антимонопольная служба. Возникновение глобальной монополии в условиях капиталистической рыночной/смешанной экономик считается недопустимой, ввиду того, что ставя в качестве основной задачи миксимизацию прибыли, а отнюдь не благополучие социума или совершенствование запросов и тем самым, опосредованно, самого потребителя, в отсутствии конкуренции политика подобной корпорации приведет к сверхстимуляции спроса, кризису перепроизводства и снижнию качества продукта. Что при глобальном характере такого рода монополии (или картеля) отразится в масштабе всей планеты.

Стоит ли говорить, что данный сюжет уже многогратно, с теми или иными вариациями, обыгрывался в литературе и кинематографе. Он же выступает основообразующим для всего жанра киберпанка. Брюс Стерлинг, один из отцов жанра, отмечает: «Каждый день мы совершаем действия, непредсказуемые последствия которых могут иметь (и имеют) глобальный масштаб. С 1970 года количество людей на этой планете удвоилось; естественный мир, до недавнего времени окружавший человечество, становится редкостью. Нам не удается избавляться от вещей, которые кажутся нам неправильными. Как обществу, нам даже не удается избавиться от таких явно лишних вещей, как героин и водородная бомба. Как культура, мы любим играть с огнём, просто потому, что нам это нравится; а если на чем-нибудь можно будет делать деньги, то нас уже ничто не удержит»[[94]](#footnote-92)96.

Поэтому, хоть и во всех произведениях подобного жанра, наверное, ещё нигде не изображали человечество, прозябающее под властью именно стриминговых сервисов, но последствия от черезмерного переложения человеческих функций и излешнего доверия людей столь масштабным, и оттого могущим охватить каждый аспект жизни, структурам (в особенности информационным) были описаны ещё век назад в романе Эдварда Форстера «Машина останавливается», в котором отчетливо уже угадывались образы таких явлений как интернет (в том числе интернета вещей), массовой автоматизации производства и отчуждения человека от сего процесса, вместе с отчуждением и от других людей, вместе с возростающей зависимостью от Сети. Конец закономерен — в глобальной системе происходит такого же глобального рода сбой, «машина останавливается» и цивилизация (как и большая часть людей) погибает[[95]](#footnote-93)97.

«Альтернативное кино умирает», — именно так высказался Девид Линч в одном из своих интервью. И, пожалуй, с ним можно согласиться. Доля альтернативного кино действительно сокращается.

Однако, причиной тому являются, скорее, не те люди, что заняты в сфере производства кино, а сама аудитория, что кино смотрит.

Во-первых, кинокомпании не стремятся спонсировать проекты не приносящии прибыли. Следовательно, выделять деньги на поддержку той кинопрокатной ниши, в которую попадают фильмы, не рассчитанные на широкую аудиторию, и демонстрирующиеся, как правило, в специализированных кинотеатрах, то есть, условно говоря – на артхаус, (от англ. Art house, букв. «дом искусств»), является для большинства продюссеров весьма рискованной затеей.

Отчасти из-за этого значительная часть режиссёров, которые заявляют, что снимают только то, что воплощает их «собственное ощущение и видение» предмета, теперь «сменили ориентацию» и заняли свою нишу в более мейнстримных проектах. И в этом, отчасти, вина самих зрителей. Тут спрос в значительной мере определил предложение. То, что становится популярным среди широкой аудитории, не классифицируется в полной мере  как артхаус – только как авторское кино с определенной долей уникальности.

Такие режиссёры, как Джим Джармуш или Эмир Кустурица стараются стать более понятными для массовой аудитории. И с одной стороны, стоит порадоваться за публику, ведь благодаря таким стараниям она получает возможность обогатить свой опыт не только просмотром блокбастеров.

Тем не менее, любому потенциально интересному и перспективному режиссеру, сценаристу, или же продюсеру, что готовы снимать безбюджетные фильмы (или попросту фильмы, что они сами смогут оплатить) ничто не мешает подать заявку компании-дестрибьютору. Препоны им чинить не станут.

Объём ремейков и франшиз существенно увеличился на кинорынке. Данная тенденция, вероятно, устойчивая.

Существует ограниченное число сюжетов. Таким образом, практически любая идея (в кино) не может считаться в полной мере оригинальной. Исходя из этого, а также облегченной возможности сериализации, это создаёт дополнительный потенциал для максимизации прибыли за счёт рконструкции ранее созданного материала, уже пользовавшегося спросом у аудитории. Что означает создание гарантированно окупающейся продукции. Таким образом, количество искусственно сконструированных франшиз и серий ремейков продолжит расти.

§ 3. Изменение киносообщества и тематической составляющей кинематографа

Существуют темы, чтоб по-видимому, никогда не устареют – добро и зло, смерть, войны и другие глобальные вопросы. Но также, есть темы, с которыми мы свыкаемся, сменяющие друг друга в по мере развития обществаю, и оттого, со временем, перестающие быть столь острыми – на экранах появились однополые пары, актеры и их персонажи разных рас и национальностей; зритель стал гораздо терпимее к людям с необычной внешностью и поведением. Большинство из них уже утратили свою скандальность, и зритель наконец-то стал оценивать их за игру, а не за вызов обществу и провокационность.

Касательно киноделов, которые отвечают за творческую составляющую кино. Можно предположить, что продюссерам и директорам студий, и лишь отчасти собственно режиссерам и творческой команде, выгоден скандал вокруг их продукции. Так что, найдутся новые миноритарные сообщества и насущные/искусственные проблемы, которые будут будоражить публику и заставлять рекламные и информационные издания транслировать подобное. Другие нравы и проблемы – другая тематика.

Можно отметить, что изменения в обществе прведут и к смене социальных ролей. Исторически сложилось, что большинство режиссеров (начиная с Люмьеров) – мужчины. Сейчас же наблюдается процесс интеграции женщин в сферу кинопроизводства.

Как и с другими предрассудками и проблемами общества, с предубеждением о неприемлемости присутствия женщин в немужских профессиях стоит бороться. Тем не менее, учитывая что принцип профпригодности при трудоустройстве не всегда работает в силу разных причин, рассчитывать, что все желающие получат свое место в индустрии кино при наличая вакансий и исключительно исходя из опыта работы в данной сфере у потенциальных кандидатов, возможно лищь с определенной долей условности.

Каждым прогрессивным тенденциям требуется нечто консервативное, для стабилизации и легетимации. Церемонии и в частности – наградные, по типу «Оскара», одна из таких вещей[[96]](#footnote-94)98.

Можно не сомневаться, что академия будет продолжать выдавать статуэтки по своим правилам, отчасти собразно заслугам, отчасти – рекомендациям разных групп влияния, из-за чего список номинантов будет всё больше зависеть от политической и социальной ситуации в мире, а не от степени развития киноискусства и таланта отдельных личностей.

Прогресс технологий в сфере (вос)производства кино влёчет за собой старение способов воспроизводства. Процесс дигитализации и перевода кино в цифровой формат сопровождается появлением альтернативных способов просмотра и появлением новых видов кино. Например, интерактивных фильмов. Усиливается тренд на создание ремейков, франшиз, уменьшение числа фильмов с оригинальным сюжетом и сокращение доли «альтернативного кино». Из-за меньшей стоимости просмотра кино через всемирную сеть, растет популярность стриминговых сервисов, уже во многом влияющих и на производство кино, и на характер конечного кинопродукта. Преобразования в обществе также отражаются на тематике фильмов, тиражируемых в мире. Интеграция женщин, а также расовых и иного рода меньшинств в процес кинопроизводства приводит к росту толерантности по отношению к ним, и поддерживает политику мультикультурализма, которая по сути есть лишь форма замаскированного неоколониализма. Премии и церемонии все еще необходимы для легетимация подобного рода групп: падения статуса большинства из них не предвидится, но возможно появление альтернативных наград и фестивалей.

Как итог, можно отметить, что перспективы кино разнообразны и оно отнюдь «не собирается на покой». А дискуссии по поводу правдивости тенденций и предсказаний – призваны в первую очередь подогреть интерес к самому предмету дискуссии.

Заключение

Появившись на рубеже XIX–XX веков кино очень быстро развилось благодаря имевшемуся тогда в обществе запросу на развитии художественной культуры. Зрелищность кинематографа в эпоху усиления аудиовизуального восприятия дала возможность ему занять важное место в художественной культуре XX века, вызвав к жизни новые формы восприятия и функционирования художественного произведения в культуре. Кино стало дешевым массовым зрелищем, и мощным фактором социализации. Кино играет значительную роль в социальной структуре современного общества, оно легко адаптируется ко вкусам зрителей, и может в значительной степени влиять на них.

Первые фильмы в жанре кинофантастики являются едва ли не ровесниками кинематографа как такового. Зачинателем и первым представителем жнара считается Жорж Мельес, а самым значительным первопримером — фильм «Путешествие на Луну».

Со временем внедрение звука и цвета в кинопроизводсто существенно расширило возможности как киноязыка, так и возможности передачи фантастических концепций на экране.

Два события в середине XX века оказали значительное влияние на жанр научной фантастики: конец Второй Мировой войны и появление атомной бомбы. Данный факт усилил интерес к науке, а также тревогу по поводу возможных апокалиптических последствий новой полномасштабной войны

1960-е отмечены появлением образцов интеллектуальной высоко-художественной кинофантастики (С. Кубрик: «Космическая Одиссея»),   
1970-е и 1980-е — появлением высокобюджетных приключенческих («Звездные войны») и (пост)апокалиптических («Терминатор», «Бегущий по лезвию») примеров жанра.

Конец XX века ознаменовался мощным прогрессом в сфере компьютерных технологий (как и предсказывали фантасты на протяжении, собственно, XX века) и возможностью применять 3D-спецэффекты в фантастических фильмах. Компьютерная графика постепенно заменяет традиционные спецэффекты. Однако одновременно с развитием технологии усилилась тендеция в сторону массовости в ущерб сложности повествования.

Жанр научной фантастики изначально по своему характеру комплексный, многоплановый, и гибридный. Гибридный характер жанра означает и соответствующий подход в изображеннии общества и технологий. При изучени фанстастики в целом, как вида творческой и художественной деятельности человечества, преимущественно применялись методы количественного анализа, а не качественного. Жанр фантастики подразделяется на фэнтези, мягкую и твердую научную фантастику. Отличие между ними состоит в «мере условности и выполнено для структуризации сферы «воображаемого». Данное деление само во многом условно, а элементы какого-либо из поджанров могут присутствовать в произвелениях другого. Область научно-фантастического отделяется от области сверхъестественного и мистического, однако прямо наследует им же. Скрытые магические корни науки проявляются в ее воздействии на современников. Зарождение жанра научной фантастики состоялось во многом из-за политики колониальных империй. Проявившись в литературе, кониальная идеология стала транслироваться и через кинематограф. Мультикультурализм — следствие оной политики, и суть завуалированная форма расизма (и культурного тоже). Жанр научной фантас­тики обладает способностью к прогнозированию. Он позволяет рассматривать продукты воображения писателей как условно достоверные образы, доступные для научного изучения методами различных дисциплин. Интерпретация текстов культуры, описывающих контакты с Другим, подразумевает перманентное переключение с нашего представления о Другом на представление Другого о нас. Ускоряющийся процесс глобализации делает нас самих «отстающими», тем самым (научная) фантастика, «играя на опережение» порой даёт нам актуальную информацию о действительном положении вещей. «Соблюдение дистанции» при этом является одним из условий как работы с фантастическими произведениями, так и их восприятия. Интерпретатор текста – потребитель текстовой информации. Академическое сообщество – одно из множества сообществ творцов и потребителей научной фантастики. Коллективным же творцом и потребителем жанра, таким образом, выступает совокупность анонимных и разрозненных дискурсивных агентов. Глобальная сеть сообществ практики, интернациональных, экстерриториальных, мультикультурных, составленная из представителей различных социальных групп, тем не менее, составляющих сообщество, объединенное общим пониманием жанра и общими тактиками чтения. Фантастике, как и другим жанрам, свойственно эксплуатировать некоторые сюжетные элементы, или же желания потенциальных потребителей. В наши дни тяга к впечатлениям позволяет процветать, например, индустрии туризма. А также литературе и кино — особенно фантастическому. Ведь в данной сфере нет границ, а пространства для путешествий — огромны. Всё это вместе придаёт динамичность жанру, позволяя ему сохранять потенциал для дальнейших трансформаций, и следовательно, не терять спрос у аудитории.

Фэнтези, будучи сравнительно новым жанром, корни свои имеет в древних мифах, преданиях и легендах; его истоки можно усматривать в художественных явлениях, различных по своей жанровой природе, принадлежащих литературе прошлых эпох. Также стоит отметить, что жанр хоть и «молодой», уже обладает довольно разветвленной типологией, не уступая в этом прочим направлениям фантастики. Мир фэнтези приобрел огромную популярность, особенно среди молодежи. На сегодняшний день это не только литературный жанр, это еще и жанр игровой индустрии, киноиндустрии, жанр в живописи, и даже в музыке. Таким образом, фэнтези не собирается сдавать свои позиции; популярность этого жанра все возрастает с каждым днем, чего и добиваются авторы, работающие в этом жанре, вплетая в свои произведения отсылки на актуальные или же исторические события, частично размыая тем грань между миром фантазии и повседневностью.

Многое в современном обществе схоже с теми концепциями, что встречались в фантастической литературе и кино. В то же время центральные проблемы обществознания, или же социологии, стали даже актуальнее, чем прежде. Мы сталкиваемся с новыми проблемами, такими как антропогенное изменение климата, и старыми, вроде социального неравенства, перенаселения, дискриминации разного рода: по религиозному, национальному или расовому признаку. Социальный аспект фантастики — пожалуй, наболее заметный за ее пределами и он связан главным образом с выражением и осмыслением идеалов общественного устройства (непосредственно и в первую очередь в виде разного рода утопий и антиутопий — соответственно позитивных и негативных), а кроме того, еще и с освоением будущего, с переосмыслением прошлого (альтернативы истории), с улавливанием социокультурной обусловленности восприятия мира и выстраивания человеческих взаимотношений, не говоря уже о преодолении ксенофобии и развитии толерантности.

Социологам понадобятся новые метафоры, новые идеальные типы (в терминологии Вебера) и новые ориентиры в XXI веке. Научная фантастика может помочь в этом. И, возможно, сможет как заимствовать и развить актуальные социологические теории и модели, так и расширить кругозор, изменить формат работы с людьми у самих социологов.

Прогресс технологий в сфере (вос)производства кино влёчет за собой старение способов воспроизводства. Процесс дигитализации и перевода кино в цифровой формат сопровождается появлением альтернативных способов просмотра и появлением новых видов кино. Например, интерактивных фильмов. Усиливается тренд на создание ремейков, франшиз, уменьшение числа фильмов с оригинальным сюжетом и сокращение доли «альтернативного кино». Из-за меньшей стоимости просмотра кино через всемирную сеть, растет популярность стриминговых сервисов, уже во многом влияющих и на производство кино, и на характер конечного кинопродукта. Преобразования в обществе также отражаются на тематике фильмов, тиражируемых в мире. Интеграция женщин, а также расовых и иного рода меньшинств в процес кинопроизводства приводит к росту толерантности по отношению к ним, и поддерживает политику мультикультурализма, которая по сути есть лишь форма замаскированного неоколониализма. Премии и церемонии все еще необходимы для легетимация подобного рода групп: падения статуса большинства из них не предвидится, но возможно появление альтернативных наград и фестивалей.

Как итог, можно отметить, что перспективы кино разнообразны и оно отнюдь «не собирается на покой», а жанр кинофантастики имеет значительный потенциал развития. Сами же дискуссии по поводу правдивости тенденций и предсказаний — призваны в первую очередь подогреть интерес к самому предмету дискуссии.

Библиография

1. *Горных А.* Движение капитала и движущиеся картинки: к генеалогии кино // Сборник статей Кино/Капитал – СПб; Сеанс; 2018.

2. *Филиппов* *С*. Киноязык и история. Краткая история кинематографа и киноискусства М., 2005.

3. *Станислав Лем*: Фантастика и футурология. Книга первая; Изд., 1970.

4. *Борис Стругацкий*: Что такое фантастика? День свершений. Л.: Советский писатель, 1988

5. *Сапковский А*. Вареник или нет золота в Серых горах (польский) = Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach // Nowa Fantastyka,1993.

6. *Дэвид Колберт.* Волшебные миры Гарри Поттера. Собрание мифов, легенд, удивительных фактов = The Magical Worlds Of Harry Potter. A Treasury of Myths, Legends, and Fascinating Facts. – Росмэн, 2002.

7. *Беззубцев-Кондаков, А*. Спящий режим: о фильме К. Шахназарова «Город Зеро». Евразийский журнальный портал «Мегалит» // promegalit.ru

8. *А. Ф. Бритиков*: Эволюция научной фантастики. // О прогрессе в литературе. Под. ред. А.. С. Бушмина, 1977

9. *Д. В.* *Галкин,* Техно-художественные гибриды или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства // Гуманитарная информатика. 2007

10. *Чернышева Т.* Природа фантастики / Т. Чернышева. - Иркутск: Изд-во Иркут. ун-та, 1984.

11. *Гончаров В.* Русская фэнтези -- выбор пути / В. Гончаров // Если. 1998.

12. *Гуревич Г.* Что такое фантастика и как ее понимать? / Г. Гуревич // Литературная учеба, 1981.

13. *Бьюкатман С*. Искусственная бесконечность. О спецэффектах и возвышенном // Фантастическое кино. Эпизод первый, 2006*Бейли* 14. *Попов М*. Беги, кролик, беги! // Мир фантастики, 2009.

15. *Ленин В. И.* Полное собрание сочинений, изд. 5-е. М.: Издательство политической литературы, 1970

16. *Стерлинг Б*. «Киберпанк в девяностых», 1999

17. *Черток Б.Е*. «Ракеты и люди. От школы до авиазавода», 2-е изд. - М.: Машиностроение, 1999.

18. *Подорога В. А*. Блокбастер. Поэтика разрушения // Фантастическое кино. Эпизод первый, 2006

19. *Эйзенштейн С*. Избранные произведения в 6-ти томах. М., 1968

20. Зубов А. История научной фантастики как популярного жанра.

21. *Клод*, 1940 Железная корона // Кино: фильмы, ставшие событиями = Les films-clés du sinéma. — СПб.: «Академический проект», 1998.

22. *Бьюкатман С*. Искусственная бесконечность. О спецэффектах и возвышенном // Фантастическое кино. Эпизод первый, 2006

23. *Ezra* *Elizabeth*,Georges Méliès: The Birth of the Auteur. Manchester University Press, 2000

24. *Pohl Frederik*, Frederik Pohl IV. Science Fiction: Studies in Film. Ace Books, 1981

25. *Crafton Donald*, The Talkies: American Cinema's Transition to Sound, 1926-1931. University of California Press. 1999

26. *Frayling Christopher*, Things to Come. British Film Institute, 1995.

27. *Hahn, Ronald M.; Jansen*, *Volker*, Lexikon des Science Fiction Films. 2000 Filme von 1902 bis heute, Bd. 2, 7. Aufl. München (Heyne), 1997

28. *Weaver James B.; Tamborini* *Ronald C.,* Horror Films: Current Research on Audience Preferences and Reactions. Lawrence Erlbaum Associates, 1996

29. *McCue, Greg S.; Bloom*, *Clive*, Dark Knights, LPC Group, 1993.

30. *Hendershot, Cydny*, Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films. Bowling Green State University Popular Press. 1999

31. *Jones Stephen*. The Illustrated Dinosaur Movie Guide. Titan Books. 1995

32. *Grey, Rudolph.* Nightmare Of Ecstasy: The Life and Art Of Edward D. Wood, Jr., Feral House, 1994

33. *Pohl, Frederik*, The Business of Being Bad. Editorial. Galaxy Science Fiction, 1962

34. *Pohl, Frederik*, The Week That Was. Editorial. Galaxy Science Fiction, 1968

35. *Snyder, J. William*, Jr. Star Trek: A Phenomenon and Social Statement on the 1960s. ibiblio.org, 1995

36. *Higgins, Bill*. Hollywood Flashback: In 1968, '2001: A Space Odyssey' Confounded Critics, The Hollywood Reporter, Los Angeles: Eldridge Industries, 2018

37. *Slavoj Žižek*, The Pervert's Guide to Cinema: Part 2, 2006.

38. *Lyons Mike*, Toon Story: John Lasseter's Animated Life (англ.). Animation World Magazine, 1998

39. *Wolfe Gary K.,* Critical terms for science fiction and fantasy: a glossary and guide to scholarship., Greenwood Press, 1986.

40. *Clute J., Grant J*., The Encyclopedia of Fantasy / Eds. N.Y., 1997.

41. *Jameson F.* Shifting Contexts of Science Fiction // Science Fiction Studies. 1987.

42. *Scruton R.* Modern Philosophy: An Introduction and Survey. Penguin Books, 1994.

43. *Bould M.*, Science Fiction.

44. *U. Küchler, S. Maehl, G. Stout*, Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015

45. *Andrew M. Butler,* Human Subjects/Alien Objects? Abjection and the Constructions of Race and Racism in District 9 // Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015

47. *Jan Caruso*, Case Histories: Alienated Labor in William Gibson’s Pattern Recognition and Zero History // Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015

48. *Gerrit K. Rößler*, “This is I, Hamlet the Dane!” Hamlet’s Migration and Integration in the Dramatic Theater as Cyberspace // Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015

49. *Rieder J*. On Defining SF, or Not: Genre, SF, and History // Science Fiction Studies. 2010.

50. *Hollinger, Veronica*. "Stories about the Future: From Patterns of Expectation to Pattern Recognition". Science Fiction Studies. SFS Publications, 2006

51. *Robin E*. *Brenner,* Understanding Manga and Anime. Greenwood Publishing Group, 2007.

52. *Gary* *Westfahl,* The Mechanics of Wonder: The Creation of the Idea of Science Fiction. Liverpool University Press. p. 93, 1999

53. *Thomas J. Gilroy*. The Holy Hand Grenade: How to Get What You Really Want, Really!. WestBow Press, 2013.

54. *Sellers, Robert,*Always Look on the Bright Side of Life: The Inside Story of HandMade Films. Metro. 2003

55. *Teitelbaum, Sheldon,* «Big Trouble in Little China». Cinefantastique, 1986

56. *David Langford*, Introduction to Terry Pratchett: Guilty of Literature (Up Through an Empty House of Stars ed.), 2003

57. *Cadden Mike*,Ursula K. Le Guin Beyond Genre: Fiction for Children and Adults. 1st. New York, NY : Routledge, 2005.

1. 1 “Le Voyage Dans La Lune” (A Trip To The Moon) (1902)". [↑](#footnote-ref--1)
2. 2 См.: *Ezra E.* Georges Méliès: The Birth of the Auteur. Manchester, 2000. Pp 120–121. [↑](#footnote-ref-0)
3. 3 AMC Filmsite. SCIENCE FICTION FILMS. [↑](#footnote-ref-1)
4. 4 “Total Sci-Fi Online”. Time Tunnel: Metropolis. Archived from the original on 2009-12-06. [↑](#footnote-ref-2)
5. 5 См.: *Алпатов А.* Примечания к роману «Аэлита». Издательство «Правда», 1983., стр. 377 [↑](#footnote-ref-3)
6. 6 *Pohl F., Pohl IV F.* Science Fiction: Studies in Film. New York, 1981. [↑](#footnote-ref-4)
7. 7 См.: *Черток Б. Е.* Ракеты и люди. От школы до авиазавода. [↑](#footnote-ref-5)
8. 8 “Total Sci-Fi Online”. Time Tunnel: Metropolis. Archived from the original on 2009-12-06. [↑](#footnote-ref-6)
9. 9 “Spektrum der Wissenschaft” — DenkMal-Frage: «Was verdankt die Raumfahrt dem Stummfilm „Die Frau im Mond“ (1929) von Fritz Lang?» http://www.wissenschaft-online.de/artikel/636420 [↑](#footnote-ref-7)
10. 10 www.cultin.ru/films-pevec-dzhaza [↑](#footnote-ref-8)
11. 11 *Crafton, Donald.* The Talkies: American Cinema's Transition to Sound, 1926-1931. University of California Press, 1999. ISBN 0-520-22128-1. [↑](#footnote-ref-9)
12. 12 https://www.rbc.ru/magazine/2015/07/56ba1bb29a79477d6936222f [↑](#footnote-ref-10)
13. 13 Christopher Frayling. Things to Come. — British Film Institute, 1995. — С. 72-73. — ISBN 0-85170-480-8. [↑](#footnote-ref-11)
14. 14 Eintrag: Phantom-Reiter, in: Ronald M. Hahn/Volker Jansen: Lexikon des Science Fiction Films. 2000 Filme von 1902 bis heute, Bd. 2, 7. Aufl. München (Heyne) 1997, S. 688. ISBN 3-453-11860-X [↑](#footnote-ref-12)
15. 15 Weaver, James B.; Tamborini, Ronald C. (1996). Horror Films: Current Research on Audience Preferences and Reactions. Lawrence Erlbaum Associates. pp. 54–55. ISBN 0-8058-1174-5. [↑](#footnote-ref-13)
16. 16 McCue, Greg S., Bloom, Clive (February 1, 1993). Dark Knights, LPC Group. ISBN 0-7453-0663-2. [↑](#footnote-ref-14)
17. 17 Hendershot, Cydny (1999). "Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films". *Bowling Green State University Popular Press*. [↑](#footnote-ref-15)
18. 18 "UCLA Film and Television Archive". George Pal. UCLA. Archived from the original on 2011-10-23. Retrieved 2011-07-03. [↑](#footnote-ref-16)
19. 19 “The All Powers Project”. The Red Scare: A Filmography. Retrieved 4 July 2011. [↑](#footnote-ref-17)
20. 20 Stephen Jones. *The Illustrated Dinosaur Movie Guide*. Titan Books, 1995. P. 42. [↑](#footnote-ref-18)
21. 21 *Grey, Rudolph.* Nightmare Of Ecstasy: The Life and Art Of Edward D. Wood, Jr. — Feral House, 1994. [↑](#footnote-ref-19)
22. 22 *Pohl, Frederik*. “The Business of Being Bad”. Editorial. Galaxy Science Fiction. October 1962. Pp. 4–7. [↑](#footnote-ref-20)
23. 23 *Pohl, Frederik.* “The Week That Was”. Editorial. Galaxy Science Fiction, July 1968. P. 4. [↑](#footnote-ref-21)
24. 24 “The Unmade Ray”. Satyajit Ray Society. Archived from the original on 2006-11-08. Retrieved 2006-11-04. [↑](#footnote-ref-22)
25. 25 J. William Snyder, Jr. Star Trek: A Phenomenon and Social Statement on the 1960s (англ.). ibiblio.org (1995). [↑](#footnote-ref-23)
26. 26 Johnson-Smith, 2004, P. 57. [↑](#footnote-ref-24)
27. 27 *Higgins, Bill.* Hollywood Flashback: In 1968, “2001: A Space Odyssey” Confounded Critics, The Hollywood Reporter, Los Angeles: Eldridge Industries (May 7, 2018). [↑](#footnote-ref-25)
28. 28 *Slavoj Žižek*: The Pervert's Guide to Cinema: Part 2, 2006. [↑](#footnote-ref-26)
29. “Star Wars' B.O. Hits Wow $2.5 Mil”. Variety. June 1, 1977. P. 1. [↑](#footnote-ref-27)
30. “A Nightmare Fulfilled: Reaction to the Film”, *The Beast Within: The Making of Alien*. [↑](#footnote-ref-28)
31. *Александр Беззубцев-Кондаков.* Спящий режим: о фильме К. Шахназарова «Город Зеро». Евразийский журнальный портал «Мегалит» // promegalit.ru [↑](#footnote-ref-29)
32. *Mike Lyons.* Toon Story: John Lasseter's Animated Life (англ.). Animation World Magazine (November 1998). [↑](#footnote-ref-30)
33. 33 *Андрей Горных*: Движение капитала и движущиеся картинки: к генеалогии кино // Сборник статей Кино/Капитал – СПб; Сеанс; 2018. [↑](#footnote-ref-31)
34. 34 *Станислав Лем*: Фантастика и футурология. Книга первая; 1970. [↑](#footnote-ref-32)
35. 35 *Борис Стругацкий*: Что такое фантастика? — День свершений. — Л.: Советский писатель, 1988 [↑](#footnote-ref-33)
36. 36 *Gary K. Wolfe.* Critical terms for science fiction and fantasy: a glossary and guide to scholarship. — Greenwood Press, 1986. — 162 p. [↑](#footnote-ref-34)
37. 37 The Encyclopedia of Fantasy / Eds. J. Clute, J. Grant. N.Y., 1997. [↑](#footnote-ref-35)
38. 38 Jameson F. Shifting Contexts of Science Fiction // Science Fiction Studies. 1987. Vol. 14. № 42. P. 243. [↑](#footnote-ref-36)
39. 39 Scruton R. Modern Philosophy: An Introduction and Survey. Penguin Books, 1994. P. 21. [↑](#footnote-ref-37)
40. 40 *А. Ф. Бритиков*: Эволюция научной фантастики; 1977 [↑](#footnote-ref-38)
41. 41 *Bould M.* Science Fiction. [↑](#footnote-ref-39)
42. 42 *Bould M.* Science Fiction. [↑](#footnote-ref-40)
43. 42 *U. Küchler, S. Maehl, G. Stout*, Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism. [↑](#footnote-ref-41)
44. 44 *Bianca Westermann*, Meeting the Other: Cyborgs, Aliens, and Beyond // Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015 [↑](#footnote-ref-42)
45. 45 *Andrew M. Butler,* Human Subjects/Alien Objects? Abjection and the Constructions of Race and Racism in District 9 // Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015 [↑](#footnote-ref-43)
46. 46 *Smith, David* (2 September 2009). “District 9 labelled xenophobic by Nigerians”. The Guardian. London. Archived from the original on 7 September 2013. [↑](#footnote-ref-44)
47. 47 Sermon, Sarah (30 September 2013). *Close Encounters of the Invasive Kind: Imperial History in Selected British Novels of Alien-encounter Science Fiction After World War II* (1st ed.). [↑](#footnote-ref-45)
48. 48 *Jan Caruso*, Case Histories: Alienated Labor in William Gibson’s Pattern Recognition and Zero History // Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015 [↑](#footnote-ref-46)
49. 49 *Hollinger, Veronica* (November 2006). "Stories about the Future: From Patterns of Expectation to Pattern Recognition". Science Fiction Studies. SFS Publications. 33 (100): 452–471. [↑](#footnote-ref-47)
50. 50 *Gerrit K. Rößler*, “This is I, Hamlet the Dane!” Hamlet’s Migration and Integration in the Dramatic Theater as Cyberspace // Alien Imaginations: Science Fiction and Tales of Transnationalism, 2015 [↑](#footnote-ref-48)
51. 51 *Rieder J*. On Defining SF, or Not: Genre, SF, and History // Science Fiction Studies. 2010. [↑](#footnote-ref-49)
52. 52 *Robin E*. *Brenner,* Understanding Manga and Anime. — Greenwood Publishing Group, 2007. [↑](#footnote-ref-50)
53. 53 *Д. В.* *Галкин,* Техно-художественные гибриды или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства // Гуманитарная информатика. — 2007. [↑](#footnote-ref-51)
54. 54 *А.* *Сапковский*, Вареник или нет золота в Серых горах (польский) = Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach // Nowa Fantastyka,1993. [↑](#footnote-ref-52)
55. 55 *Carlos Clarens*, Horror Movies: An Illustrated Survey. London: Secker and Warburg, 1968 [↑](#footnote-ref-53)
56. 56 *Gary* *Westfahl,* The Mechanics of Wonder: The Creation of the Idea of Science Fiction. Liverpool University Press. p. 93, 1999 [↑](#footnote-ref-54)
57. 57 The Time Machines: The Story of the Science-Fiction Pulp Magazines from the beginning to 1950 — Ливерпуль: Liverpool University Press, 2000. [↑](#footnote-ref-55)
58. 58 17 Common Fantasy Sub-Genres (англ.), Thoughts on Fantasy (7 декабря 2015). [↑](#footnote-ref-56)
59. 59 Чернышева, Т. Природа фантастики / Т. Чернышева. — Иркутск: Изд-во Иркут. ун-та, 1984. [↑](#footnote-ref-57)
60. 60 *Гончаров, В.* Русская фэнтези — выбор пути / В. Гончаров // Если. — 1998. [↑](#footnote-ref-58)
61. 61 *Гуревич, Г.* Что такое фантастика и как ее понимать? / Г. Гуревич // Литературная учеба. —1981. [↑](#footnote-ref-59)
62. 64 Ч*ернышева Т.* Научная фантастика и современное мифотворчество. ModernLib.Ru. [↑](#footnote-ref-60)
63. 65 Campbell, Joseph. The Hero with a Thousand Faces. — 1st. — Princeton, NJ : Princeton University Press, 1949. [↑](#footnote-ref-61)
64. 66 Fowkes, Katherine A. (2010-01-26). The Fantasy Film. John Wiley & Sons. [↑](#footnote-ref-62)
65. 67 *Leonard Maltin; Spencer Green; Luke Sader* (2010). Leonard Maltin's Classic Movie Guide. Plume. p. 166. [↑](#footnote-ref-63)
66. 68 W*ilhelm, Henry Gilmer; Brower, Carol* (1993). The Permanence and Care of Color Photographs: Traditional and Digital Color Prints, Color Negatives, Slides, and Motion Pictures. Preservation Pub. p. 359. [↑](#footnote-ref-64)
67. 69 *Goldner, Orville; Turner, George E.* (1975). The Making of King Kong – The Story Behind a Film Classic. New York: Ballantine Books, a division of Random House. p. 165 [↑](#footnote-ref-65)
68. 70 *Bosley Crowther* (December 24, 1947). "La Belle et la Bete (1946)". NYT Critics' Pick. The New York Times. [↑](#footnote-ref-66)
69. 71 *Клод Бейли.* 1940 Железная корона // Кино: фильмы, ставшие событиями = Les films-clés du sinéma. — СПб.: «Академический проект», 1998. [↑](#footnote-ref-67)
70. 72 *Thomas J. Gilroy*. The Holy Hand Grenade: How to Get What You Really Want, Really!. — WestBow Press, 2013. [↑](#footnote-ref-68)
71. 73 *Sellers, Robert* (2003). Always Look on the Bright Side of Life: The Inside Story of HandMade Films. Metro. P. 40. [↑](#footnote-ref-69)
72. 74 *Teitelbaum, Sheldon* (July 1986). «Big Trouble in Little China». Cinefantastique. Pp. 4-5. [↑](#footnote-ref-70)
73. 75 *Михаил Попов.* Беги, кролик, беги! // Мир фантастики. — 2009. — №9 (73). — С. 70. [↑](#footnote-ref-71)
74. 76 *Susan Wloszczyna.* Hollywood highlights: 25 movies with real impact, USA Today (2 July 2007). [↑](#footnote-ref-72)
75. 77 *David Langford* (2003). "Introduction to Terry Pratchett: Guilty of Literature" (Up Through an Empty House of Stars ed.): 256–262. [↑](#footnote-ref-73)
76. 78 *Marshall, Richard* (February 2003), "The Road to Perdido: An Interview with China Mieville", 3:AM Magazine [↑](#footnote-ref-74)
77. 79 *Дэвид Колберт.* Волшебные миры Гарри Поттера. Собрание мифов, легенд, удивительных фактов = The Magical Worlds Of Harry Potter. A Treasury of Myths, Legends, and Fascinating Facts. — Росмэн, 2002. [↑](#footnote-ref-75)
78. 80 *В. И. Ленин.* Полное собрание сочинений, изд. 5-е. М.: Издательство политической литературы, 1970 [↑](#footnote-ref-76)
79. 81 *Ю. Лотман.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин. Издательство «Ээсти Раамат», 1973 [↑](#footnote-ref-77)
80. 82 *Комаров М. С.* О понятии социального 3. института // Введение в социологию. М., 2004. [↑](#footnote-ref-78)
81. 83 *Лимаренко А. П.* Спенсер Герберт // Энциклопедия социологии. М.: Издательство «Книжный Дом», 2003. [↑](#footnote-ref-79)
82. 84 Auf dem Weg in die IT-Diktatur (нем.). Deutschlandfunk Kultur (5. September 2017) [↑](#footnote-ref-80)
83. 85 The Man in the High Castle: the Nazis win, but so do viewers. «The Guardian» (20 ноября 2015). [↑](#footnote-ref-81)
84. 86 *Маргарита Меклин.* Урсула К. Ле Гуин: «В моей памяти живут многие миры…». (первое русскоязычное интервью писательницы). Взгляд (16 апреля 2007) [↑](#footnote-ref-82)
85. 87 *Cadden, Mike.* Ursula K. Le Guin Beyond Genre: Fiction for Children and Adults. — 1st. — New York, NY : Routledge, 2005. [↑](#footnote-ref-83)
86. 88 Современный российский кинотеатр, 2010, с. 26. [↑](#footnote-ref-84)
87. 89 Head Mounted Displays: Designing for the user; Melzer and Moffitt; McGraw Hill, 1997. [↑](#footnote-ref-85)
88. 90 Kinoautomat: Interactive cinema comes home, Czech Business Weekly, 28 May 2007, retrieved 21 August 2008 [↑](#footnote-ref-86)
89. 91 Miller, Liz Shannon 'Black Mirror: Bandersnatch' Review: Groundbreaking Choose-Your-Own Adventure Storytelling. IndieWire (28 December 2018). [↑](#footnote-ref-87)
90. 92 *Сергей Филиппов,* История кино: Часть Девятая. История кино и телевидения. [↑](#footnote-ref-88)
91. 93 "Oscars Nominations 2017: The Complete List of Nominees". The Hollywood Reporter. January 24, 2017. [↑](#footnote-ref-89)
92. # 94 *Anne Thompson,* Digital Disruptors Could Save the Theater Business — CinemaCon 2018

    [↑](#footnote-ref-90)
93. 95 Walter Iuzzolino: Too much streaming funding is leading to “non-distinctive” shows, 2018 [↑](#footnote-ref-91)
94. 96 *Брюс Стерлинг*, «Киберпанк в девяностых» [↑](#footnote-ref-92)
95. 97 О. Боглевская. «Эй, там, за монитором!» [↑](#footnote-ref-93)
96. 98 17 Movies That Critics And Fans Just Didn't Agree On (англ.), WhatCulture.com (10 May 2018). [↑](#footnote-ref-94)