

УДК 008

Вымышленные вселенные в современном фантастическом кинематографе

Маткин Алексей Валерьевич

Аспирант,
кафедра киноведения,
Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова,
129226, Российская Федерация, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3;
e-mail: mail@matkin.ru

Аннотация

В статье исследуются вымышленные вселенные как специфическое место развития сюжета современных фильмов фантастического жанра. Автор выделяет внутренние и внешние характеристики исследуемого феномена.

Внутренние характеристики основаны на специфике использования фантастического, которое определяет законы мироздания вымышленной вселенной, является ее структурным элементом. При этом, картины, сюжет которых развивается в вымышленных вселенных, характеризует крайне высокий уровень детализации и внутренней согласованности составляющих структуру универсума деталей. Внешние характеристики основаны на раскрытии нарратива вселенной через различные виды медиа. Вымышленные вселенные обычно не замыкаются исключительно в кинематографе, но раскрывают себя сразу в максимально возможном количестве форм. Так, компьютерная игра и кинофильм, являясь выразителями канона одной вымышленной вселенной, предлагают различные способы переживания одной и той же драматургической ситуации на двух медиа-языках – созерцательном кинематографическом и интерактивном игровом.

Автор последовательно приходит к мнению, что высокий уровень внутренней согласованности вымышленных вселенных, мультиплатформенность их существования и обеспечиваемая таким образом интерактивность, в своей совокупности оказываются характерным примером дальнейшей эволюции постмодернизма в направлении виртуальной реальности.

Для цитирования в научных исследованиях

Маткин А.В. Вымышленные вселенные в современном фантастическом кинематографе // Культура и цивилизация. 2018. Том 8. № 5А. С. 242-249.

Ключевые слова

Научная фантастика, фантастическое, вымышленные вселенные, эскапизм, комиксы, супер-герои, виртуальная реальность, фэнтези.

Введение

В отличие от фантастики 1950-80-х (с ее характерными сюжетами о встрече с инопланетными монстрами на Земле и в космосе), повествующей о вторжении в наш мир *Другого*¹, отличительной чертой фантастического кинематографа последних десятилетий является его направленность на создание вымышленных вселенных. Недооценить зрительский успех такой формы современной фантастики невозможно, сюжет семи из десяти самых кассовых кинокартин за всю историю кинематографа развиваются в вымышленных вселенных, демонстрирующих свой собственной пространственно-временной континуум и свои законы – физические и социальные – Аватар (2009), Звездные войны: Пробуждение силы (2015), Мстители (2012), Мстители: Эра Альтрона (2015), Гарри Поттер и Дары Смерти: часть II (2011), Звездные войны: Последние джедаи (2017), Трансформеры: Эпоха истребления (2014).

Характерные признаки вымышленной вселенной

Обозначим характерные особенности кинематографических вымышленных вселенных.

1. Внутренняя характеристика - фантастическое определяет законы мироздания. Как правило, любая вымышленная вселенная раскрывается в фильмах фантастического жанра. Но фантастическое здесь не просто создает эффект чуда, вторгающегося в наш мир, оно определяет законы мироздания вымышленной вселенной, которые, как правило, заметно отличаются от привычных нам. В этой связи, в таких картинах несколько снижен градус зрительского удивления, ослаблено чувство «этого не может быть», поскольку в вымышленных виртуальных вселенных быть может все. Как писал Станислав Лем, вымышленная вселенная есть «структурный элемент художественного произведения, определяющий его онтологию»². Будучи сформированным, универсум вымышленной вселенной сам начинает создавать героев и события в полном соответствии со своими внутренними законами и правилами.

2. Внешняя характеристика - вымышленная вселенная раскрывается через несколько типов медиа («Shared universes»).

Вымышленные вселенные суть гипостазированные модели, которые выходят за рамки непосредственных медийных форм, и в тех или иных своих элементах приобретают самостоятельное бытование. Так, вымышленные вселенные обычно не замыкаются исключительно в кинематографе, но раскрывают себя сразу в максимально возможном количестве форм. Фентезийная вселенная Средиземья Джона Толкина долгое время существовала исключительно в романах-эпопеях «Властелин колец» и повести «Хоббит, или Туда и обратно», но две кинотрилогии Питера Джексона, будучи одними из самых крупных и коммерческих успешных проектов в истории кинематографа, сделали Средиземье культурным феноменом глобального масштаба. Модели и артефакты вымышленных вселенных переносятся в реальный мир – так, поклонники Толкина собираются для участия в ролевых играх, переодевшись в любимых героев, изображают сценарии, имеющие отношения ко вселенной «Властелина Колец».

Другая вымышленная вселенная – «Звездные войны», начавшись в 1977 году фильмом «Звездные войны: Новая Надежда» к 2018 году насчитывает уже 9 полнометражных фильмов,

¹ Одно из центральных понятий современной философии, впервые проблематизированное Эдмундом Гуссерлем и наиболее полно исследованное Жаном-Полем Сартром.

² Лем С. Фантастика и футурология. С. 23

но также и анимационные сериалы, телефильмы, комиксы, книги, видеоигры. Вселенная заняла свое место на полках магазинов игрушек и одежды в десятках тысяч артефактов - вымышленные вселенные являются «медиафраншизами» и представляют собой огромный бизнес, где деньги приносят не только и не столько кинофильмы, сколько развернутая вокруг них индустрия сувениров, продажи прав на использование образов и т.д. В экономическом смысле вымышленные вселенные, таким образом, находятся в контексте эпохи современного кинематографа как эпохи медиафраншиз.

Начавшись в комиксах ранних 60-х, супер-геройская вселенная Marvel на сегодня насчитывает более 20 фильмов, несчетное количество мультфильмов, ролевых и видеоигр. Схожим образом устроены вселенные Гарри Поттера, Звездного пути, Вавилона-5, Варкрафта, Хроник Нарнии и множества других.

Виртуальная реальность вымышленных вселенных

Высокий уровень детализации. Фильмы, сюжет которых развивается в вымышленных вселенных, характеризует крайне высокий уровень детализации и внутренней согласованности составляющих структуру универсума деталей. Четких правил построения вымышленных вселенных по всей видимости не существует, но можно говорить о том, что вымышленные миры следуют определенному принципу подчинения единым причинно-следственным основаниям. Об этом пишет американский сценарист Роберт Макки, утверждающий, что единственным важным свойством вымышленной вселенной является ее внутренняя непротиворечивость, т.е. установленные изначально правила мира не должны меняться³. В противном случае, вымышленный мир превращается в пародию на таковой, как, например, фантастика, превращенная в фарс в фильме «Звездный ворс» (2012, реж. А. Кагадеев, Н. Копейкин) - само название пародийно обыгрывает «Star Wars» или в постмодернистской сатире «Автостопом по галактике» (2005, реж. Гарт Дженнингс). Станислав Лем отмечает, автор должен обозначить принадлежность вымышленной вселенной к определенному классу – сказке, литературе ужасов, научной фантастике и не менять этой привязки на протяжении всего действия⁴. История и география вымышленной вселенной обычно четко определены, известны населяющие ее виды, понятно целеполагание героев, сформированы языки и т. д.

Существование вымышленной вселенной обеспечивается не только обозначенными качественными аспектами, но и количественными формами ее существования – многочисленными приквелами, сиквелами, интерквелами, спин-оффами, кросс-оверами и т.д. как в рамках одного типа медиа, так и в целом. Так, дальнейшее развитие вселенной через приквелы и сиквелы обычно сохраняет всю заданную мифологию, онтологию и хронологию, поддерживая существование канона универсума, но распространяется так же и на компьютерные игры, анимационные фильмы, театральные постановки и т.д.

Интерактивность. Немецкий социолог Никлас Луман пишет⁵, что современный потребитель медиа-развлечений, получив возможность наблюдения за собой под различными виртуальными образами, личинами, конструирует таким образом собственное «Я». Так, компьютерная игра и кинофильм, являясь выразителями канона одной вымышленной

³ См. Макки, Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только.

⁴ См. Лем, С. Фантастика и футурология.

⁵ См. Луман, Н. Реальность массмедиа

вселенной, предлагают различные способы переживания одной и той же драматургической ситуации на двух медиа-языках – созерцательном кинематографическом и интерактивном игровом. Если в кинофильме возможность ассоциировать себя с тем или иным героем ограничена отсутствием взаимодействия (что, разумеется, не исключает эмоционального сопереживания), то компьютерные игры предлагают произвольную идентичность на выбор для интерактивного действия в виртуальных мирах. В свою очередь, кинофильм насыщает игровую вымышленную вселенную с ее достаточно схематичной упрощенной образностью развитой кинематографической лексикой, позволяющей раскрывать глубину характеров, передавать сложные оттенки эмоций и т. д. Так, кинематография и компьютерные игры как два вида медиа становятся своего рода платформами для существования вымышленных вселенных как виртуальных вселенных.

Характерно в этой связи и то, что вымышленные вселенные часто находят свое продолжение в т.н. «фанфиках» (от англ. «Fan fiction») - любительских текстах и непрофессиональных фильмах. Это объяснимо, поскольку сам феномен вымышленных вселенных суть процесс становления нишевых явлений (т.н. «гиковских» субкультур – комиксов, компьютерных игр, специфических фильмов и сериалов категории В) в качестве мейнстрима; иными словами, узкие культурные ниши, считавшиеся ранее образцом дурного вкуса, на современном этапе развития массовой культуры легализуются в качестве ее важнейшего элемента.

Эскапизм как социо-культурный фактор популярности вымышленных вселенных

По слухам, после премьеры первого в истории блокбастера, которым принято считать фильм «Челюсти» (1975, реж. Стивен Спилберг), пляжи Новой Англии заметно опустели. Неясно насколько легенда достоверна, но очевидно, сюжет фильма Спилберга сохраняет четкую связь с нашим миром: нам близки архетипы героев – полицейского, охотника и ученого, мы точно знаем, где и когда происходят события, понимаем в чем опасность демонстрируемой нам ситуации - она не является фантастической и может случиться где угодно. Так, «Челюсти», фильм, явно эксплуатирующий понятный каждому ужас нападения из воды, подобно многим фильмам второй половины XX в., пугал кинолюбителей тем, что и так являлось предметом зрительского страха, гипертрофировал образы этого страха и делал фокусом безопасного коммерческого кинематографического зрелища. Даже когда речь шла о фантастических существах, им противостояли обычные люди, с которыми зритель без труда мог себя ассоциировать - Эллен Рипли в «Чужом» (1977, реж. Ридли Скотт) или герой Курта Рассела в «Нечто» (1982, реж. Джон Карпентер) одерживают победу над инопланетными монстрами не в силу супер-способностей или фантастического оружия, но благодаря своей ловкости, хитрости и смекалки. Появление в 1977 году «Звездных войн» ознаменовало появление принципиального иного вектора в массовом кинематографе, который задал своей целью увести зрителей максимально далеко от нашего мира и узнаваемых реалий. Но если на раннем этапе фантастическое в сопровождении первых экспериментов со спецэффектами было вызвано к жизни стремлением авторов удивлять и, в конечном итоге, одерживать коммерческие победы, то для в современной культуры актуален аспект фантастического зрелища как зрелища эскапистского. Фантастические фильмы с сюжетом, развивающимся в вымышленных вселенных – характерный пример кинофильмов побега от действительности. При том, что кинематограф зрелище вообще эскапистское по своей природе (неслучайно, эпоха т.н.

«золотого Голливуда» пришлось на рассвет Великой депрессии), именно в современных блокбастерах эта природа достигает своего пика. Еще никогда кинематограф в конвейерном режиме не производил такое количество фильмов, события которых развиваются в вымышленных вселенных, где герои, обладающие суперспособностями, сражаются с другими героями, обладающими суперспособностями, а на кону в подавляющем большинстве случаев стоит судьба человечества.

Невероятный уровень развития СМИ отменил необходимость щекотать зрителям нервы. Вероятно, тем пунктом, что перевернул привычную парадигму мировоззрения западного социума, стала террористическая атака 11 сентября 2001 года в США (событие, имеющее в одном из аспектов нечто схожее со сформулированной Теодором Адорно проблемой «возможно ли искусство после Освенцима»). В работе «Дух терроризма» Жан Бодрийяр причислил атаку на США к т.н. «абсолютному событию» («absolute event»), т.е. уникальному происшествию с максимально далеко идущими последствиями, кардинально меняющими наше представление о мире и мироустройстве⁶. Одной из характеристик «абсолютного события» является его зрелищность – максимально широкое освещение в СМИ. По этому поводу Бодрийяр отмечал, что теракты в США это вместе с тем и событие которого не было («non-event»), имея в виду, что это прежде всего глобальное медийное событие, событие-симулякр – благодаря широкому освещению событий в Нью-Йорке, СМИ создавали единый образ произошедшего, тогда как в сам день теракта никто полностью не понимал, что происходит. Славой Жижек по этому поводу пишет: «следует отойти от стандартного прочтения, согласно которому взрывы Всемирного торгового центра были вторжением Реального, которое разрушило нашу иллюзорную Сферу⁷». Наши фантазии вошли в реальный мир и разрушили его, т.е. разрушили наши символические координаты, которые определяли восприятие действительности, заключает Жижек.

События в Нью-Йорке продемонстрировали кинозрителю всю несостоятельность парадигмы безопасного дома и охраняемых границ. Разрушение небоскребов прочитывается в этом контексте уже иначе, неслучайно, все города вселенных Marvel и DC визуально похожи на некий универсальный мегаполис, точь-в-точь центр Нью-Йорка. Неспособность властей защитить гражданское население отчетливо зафиксирована во всех фильмах-катастрофах начала XXI века и характерным образом отражена в супер-геройских фильмах-комиксах. В трилогии о Бэтмене Кристофера Нолана городские власти города Готэма погрязли в коррупции, а полиция оказывается медлительной, несообразительной и, в целом, неспособной выполнять свои функции для защиты от преступности, находящейся на принципиально более эффективном уровне. В фильмах вселенной Marvel миру противостоят злодеи из других миров – недоступные для переговоров, являющиеся носителями иной морали, непроницаемые для оружия. Антагонист оказывается принципиально недоступным для борьбы с ним традиционными силами. Показательна и личность главного положительного героя – супер-герой, человек обладающий фантастическими способностями, единственный, кто может противостоять абсолютному злу.

Рубеж XX-XXI вв. это еще и рассвет кинематографического фэнтези. Жанр, традиционно занимавший узкую нишу фильмов категории В, вышел в мейнстрим голливудского кино. Еще

⁶ См. Бодрийяр Ж. Дух терроризма

⁷ Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. С. 24

раз проговаривая наше предположение о чувстве страха перед все более усложняющимся миром как факторе, обеспечивающем популярность такого кино, отметим удивительно точный художественный образ из «Хроник Нарнии» - одним из способов попасть в волшебный мир Нарнии был платяной шкаф, образ почти архетипический - каждый ребенок когда-либо прятался от страха в шкафу. Одним из самых популярных сериалов последних лет является фэнтезийная «Игра престолов», ее повествовательные стратегии образует множество различных морально-этических центров, точек зрения и нарративов, а реализм и аспекты обыденного – политические аллюзии, эротика, детали средневекового быта находятся в очень точной пропорции с фантастическим. Несомненно, магические элементы, драконы - не просто развлекательные симулякры, но столь важное современному обществу доказательство того, что в этом чудовищном мире все-таки возможно чудо, которое можно ждать и на которое можно надеяться.

В своем исследовании «История иллюзии. Легендарные места, земли и страны» Умберто Эко пишет: «вымышленный мир — это единственный мир, где мы можем быть в чем-то абсолютно уверены, где перед нами предстает идеи Истины. Мы не знаем, действительно ли Гитлер покончил с собой в 1945 году и была ли расстреляна царская семья в Екатеринбурге, но мы точно уверены, что настоящее имя Супермена Кларк Кент, а Люк Скайуокер приходится сыном Дарту Вейдеру - в мире полном мистификаций, легенд и заблуждений эта константа не может быть поставлена под сомнение⁸». Очевидно, никакой далекой-далекой галактики Звездных войн никогда не существовало, мир Нарнии фиктивен, а Хогварт лишь продукт фантазии Джоан Роулинг. Но художественная истина нечто принципиально иное, чем вера или сомнение в реальности увиденного на киноэкране. Создаваемые кинематографом образы не могут быть подвергнуты никакому сомнению, получив свою жизнь в художественной реальности они навсегда остаются в памяти зрителя. Так и распадающаяся на отдельные осколки-нарративы художественная реальность предстает перед нами неопровержимой истиной, которая придает нам сил и уверенности, представляя образы, которые спасают нас, утешают и дают примеры для подражания в мире, где человек потерял способность коммуницировать непосредственно и все происходит опосредовано ни в чем нельзя быть доподлинно уверенным.

Заключение

Размышляя о причинах, одним из векторов поисков должна стать современная культурная ситуация потери этического фундамента современным человеком, все более теряющего связь с религией, традициями, все чаще оказывающегося в ситуации морального релятивизма и потери демаркационной линии типичной дифференциации на «наших» и «не наших». Современный человек все более погружается в состояние информационной перегрузки, в результате мозг уходит в «глухую оборону» и требует упрощения поступающей информации в стереотипных категоричных суждениях «доброй-злой», «хороший-плохой», «свой-чужой». В условиях вакуума нравственных ориентиров и определенного кризиса духовных ценностей, супергеройское кино стоит в авангарде установления современной системы ценностей. А сам кинематограф вымышленных вселенных, несомненно, представляет собой интереснейшее

⁸ См. Эко У. История иллюзий: легендарные места, земли и страны.

явление, возникшее в эпоху движения постмодернистской культуры в сферу виртуалистики, но в этическом отношении удовлетворяющее запрос на реабилитацию вполне классических ценностей. Архетипы этих миров понятны и ясны зрителю, их образная система красочна и эффектна, а нарратив, вдохновляемый жизненным материалом и актуальными событиями, все более теряет свое значение уступая место *фантастическому*. Эти миры стали для кинозрителей альтернативой, подчас более привлекательной, миру реальному.

Библиография

1. Бодрийяр Ж. Дух терроризма. М.: Рипол Классик, 2017. 226 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Постум, 2016. 240 с.
3. Ватолина Ю. Чужой в философии Жана поля Сартра. // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. – 2009. – №3.
4. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. М.: Фонд «прагматика культуры», 2002. 160 с.
5. Жижек С. Киногид извращенца. Екб.: издательство «Гонзо», 2014. 472 с.
6. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. М.: Фонд «прагматика культуры», 2002. 160 с.
7. Лем, С. Фантастика и футурология. В 2-х томах. Том 1. М.: АСТ, 1970. 562 с.
8. Луман, Н. Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2005. 256 с.
9. Макки, Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. – Альпина Паблицер, 2011. 456 с.
10. Эко У. История иллюзий: легендарные места, земли и страны. – М.: СЛОВО/SLOVO, 2017. 480 с.

Fictional universes in modern fantasy cinema

Aleksei V. Matkin

Postgraduate,
Department of cinematology,
Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov,
129226, 3, Vil'gel'ma Pika st., Moscow, Russian Federation;
e-mail: mail@matkin.ru

Abstract

The article explores fictional universes as a specific phenomenon of contemporary sci-fi movies. The author distinguishes its internal and external characteristics.

The internal characteristics are based on the specific use of the fantastic as a structural element, which determines rules and the laws of the fictional universe. At the same time, the pictures, the plot of which develops in fictional universes, characterizes the extremely high level of detail and internal consistency of the details that make up the structure of the universe. External characteristics are based on the disclosure of the narrative of the universe through various types of media. Fictional universes are not usually closed exclusively in the cinema, but they reveal themselves immediately in as many forms as possible. Thus, a computer game and a movie, being one fictional universe, offer different ways of experiencing the same dramatic situation in two media languages - a contemplative cinematic and interactive gaming.

The author has consistently concluded that the highest level of internal consistency of fictional universes, the multiplatform nature of its existence and interactivity are a characteristic example of the further evolution of postmodernism towards virtual reality.

For citation

Matkin A.V. (2018) Vymyshlennyye vselennyye v sovremennom fantasticheskom kinematografe [Fictional universes in modern fantasy cinema]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 8 (5A), pp. 242-249.

Keywords

Science fiction, fantasy, fictional universes, escapism, comics, super-heroes, virtual reality, fantasy.

References

1. Baudrillard J. (2017) Spirit of terrorism. M.: Ripol Classic, 226 p.
2. Baudrillard J. (2016) Simulacra and Simulations. M.: Postum, 240 p.
3. Vatolina Y. (2019) Chuzhoy in the philosophy of Jean Paul Sartre. // Bulletin of LSU them. A.S. Pushkin. - №3.
4. Zizek S. (2002) Welcome to the desert of the real. M.: The Pragmatics of Culture Foundation, 160 p.
5. Zizek S. (2014) The perv-film guide. Ecb.: Gonzo Publishing House, 472 p.
6. Zizek S. (2002) Welcome to the desert of the real. M.: The Pragmatics of Culture Foundation, 160 p.
7. Lem, S. (1970) Fantastic and futurology. In 2 volumes. Volume 1. M.: AST, 562 p.
8. Luhmann, N. (2005) The Reality of Mass Media. M.: Praxis, 256 p.
9. McKee, R. (2011) The Story of a Million Dollars: A Master Class for Scriptwriters, Writers, and More. Alpina Publisher, 456 p.
10. Eco U. (2017) The history of illusions: the legendary places, lands and countries. M.: SLOVO / SLOVO, 480 p.