

Д.А. Хрюкин
студент СПбГУКиТ
denis_hryukin@mail.ru

«СОТВОРЕНИЕ МИРА»: СПОСОБЫ ОБРАЗНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Статья пытается дать определение жанру научно-фантастического кино, подход к которому лежит вне поверхностного описания иконографии и формальных конвенций. Автор предлагает взглянуть на научно-фантастическое кино через фундаментальные для этого жанра способы образного моделирования.

Article attempts to shape definition of the genre of science fiction film that comes beyond close readings of iconography and formal conventions. Author offers view into sci-fi film, redefining it in terms of fundamental for this genre ways of imaginative modeling.

Ключевые слова: научно-фантастическое кино, киножанр, теория жанра, жанровые конвенции, система образов в фильме, приостановка неверия

Keywords: science fiction film, film genre, genre theory, genre conventions, the imagery in the film, suspension of disbelief

Стремление обозначить и описать суть того или иного киножанра ставит исследователя на нелёгкую дорогу поиска содержательных и конкретных определений, ускользающих за многообразием фильмов и их фактической художественной индивидуальностью. Американский исследователь научно-фантастического кино Марк Глэсси так описал этот феномен применительно к миру научной фантастики: «Вы не знаете, что это такое, но вы узнаете это, когда видите»¹. Действительно, в рамках жанровой теории подчас легче сказать, какой фильм принадлежит к конкретному жанру, чем определить сам жанр. «Одна из опасностей теории жанра - то, что категории могут быть взяты жёстко. Когда это происходит, они теряют свою описательную полноценность и принимают нормативную функцию», - утверждает арт-критик Лоуренс Аллоуей, предостерегая от упрощённого взгляда на жанровые формулы как нечто затвердевшее и обязательное². А жанровый теоретик Барри Кит Грант в своём исследовании «Жанр фильма: от иконографии к идеологии» отмечает ещё одну проблему, состоящую в том, что различные жанры определяются согласно различным критериям³. По Гранту научная фантастика и вестерн определяются главным образом через сеттинг и нарратив, фильм ужасов и комедия задуманы вокруг эмоционального эффекта на зрителя. Подробного уточнения требует и широта жанровых дефиниций, выделяем ли мы такую по определению Гранта «стилистическую форму» как нуар в качестве жанра, или же обсуждаем комедию как жанр, включающую такие различные формы как эксцентричную комедию, романтическую комедию, фарс, чёрную комедию и пародию. Более того, жанровые теоретики признают трудность определения «чистого жанра» в ситуации фактической субжанровости и гибридизации, которые усиливаются в современном кинематографе.

Обозначенные проблемные вопросы жанровой теории требуют пластичности взгляда в попытке определить универсальные формулы конкретного жанра и его пределы. Определение этой жанровой формулы должно соответствовать текучести и изменчивости её существования как художественного феномена.

На первый простодушный взгляд научно-фантастическое кино предстаёт как захватывающее

© Хрюкин Д.А., 2014

¹ *Glassy M.* The Biology of Science Fiction Cinema. - Jefferson, N.C.: McFarland, 2001. P. 12.

² *Sobchack V.* Screening space: the American science fiction film. - N.Y: Ungar, 1988. P. 17.

³ *Grant B.* Film Genre: From Iconography to Ideology. - London: Wallflower, 2006. P. 22.

пространство, где все жанры могут встретиться и раствориться в новых гибридных формах, в которых для фантазии нет обязывающих к документальному жизнепободию границ. Действительно, произведения, которые мы относим к научной фантастике, одновременно подвластны и другим жанровым дефинициям. Кинотеоретик и медиевист Вивиан Собчак отмечает, что фильмы с инопланетными монстрами, такие как «Нечто из иного мира» (1951), «Это! Ужас из другого пространства» (1958), «Чужой» (1979) объединяют в себе элементы научной фантастики и хоррора, визуально превращая космические корабли и лаборатории в эквивалент «домов с призраками»⁴. Многие научно-фантастические фильмы 1950-х («Гог» (1954)) напоминают романтические комедии, поскольку герой, завоёвывая девушку, попутно борется с монстром, победа над которым открывает ему путь к сердцу прекрасной помощницы престарелого учёного. «2001: Космическая Одиссея» (1968), «Солярис» (1971) выступают как психологические и идейно-философские драмы. В конце концов, существуют радикальные точки зрения, выделяющие «научно-фантастический» хоррор, триллер, ромком и даже вестерн. Для научной фантастики трудно дать универсальное описательное определение хотя бы по причине широчайшего спектра тем и поджанров (киберпанк, стимпанк, технотонеонуар, утопия и антиутопия, постапокалиптика и т.д.) И тем не менее есть что-то, что позволяет с полным правом отнести подчас непохожие друг на друга фильмы, такие как богатые спецэффектами «Звёздные войны» и минималистскую «Взлётную полосу» Криса Маркера, к одному жанру научной кинофантастики.

Само понятие «научной фантастики» в русском языке несколько отлично от английского словосочетания «science fiction». Слово «фантастика» в отечественной традиции родственно европейскому «fantastique», указывающего на нечто мистическое и иррациональное, что вносит определённую путаницу. Так Юрий Ханютин в своём подробном исследовании экранной фантастики «Реальность фантастического мира» ставит в один ряд фильмы научной фантастики с фильмами о вампирах и привидениях⁵. Словосочетание «science fiction» же буквально переводится как «научный художественный вымысел» или «художественный вымысел о науке», что отражает суть жанра.

Вивиан Собчак в своей книге «Screening space», посвящённой американскому «sci-fi» второй половины XX века, так определяет «научность» жанра: «Научная фантастика это жанр кино, который выделяет актуальную, экстраполируемую или спекулятивную науку и эмпирический метод в их взаимодействии с социальным контекстом и в меньшей степени выделяет, хотя и имеет в виду, трансцендентализм, магию и религию, в конечном счёте стремясь примирить человека с неизвестным»⁶. По мысли американской исследовательницы в нашей жизни существует постоянное напряжение между эмпиризмом (нашим чувственным и практическим опытом) и трансцендентализмом (сверхъестественным). Научная фантастика выступает на стороне эмпиризма, а хоррор и фэнтези на стороне трансцендентализма.

С хоррором и фэнтези научную фантастику объединяет столкновение с «неизвестным», тем, что отлично от нашего обыденного опыта. Вампиры, духи, эльфы (что отсылает нас к мифолого-религиозной традиции) настолько же отличны от нашего эмпирического опыта как иные формы жизни, пространства, времени (базовые понятия современной научной картины мира). Но для научной фантастики совершенно иным становится зрительское состояние и отношение к «иному». Страх и трепет уступает место вовлечённости и зрительской вере в «иное». Поэтому научная фантастика это не просто фантазия без сказочного, чудес и потусторонних сил. Научная фантастика фантазию идентифицирует фактом, использует атмосферу научной вероятности для художественной спекуляции в физике, пространстве, времени, социальных науках и философии. Всё отличное от нашего опыта и изображаемое на экране в значительной степени, пусть и мнимо, возможно в рамках научно установленных или гипотетических физических законов. Поэтому главной проблемой в научной кинофантастике становится соотношение неестественного, но

⁴ Sobchack V. Screening space. P. 27.

⁵ Ханютин Ю. Реальность фантастического мира: Проблемы западной кинофантастики. – М.: Искусство, 1977. 304 с.

⁶ Sobchack V. Screening space. P. 63.

вероятного с абсолютно невозможным, несуществующего с представимым. И именно здесь, в области способов создания «достоверности невероятного» (выражение Юрия Ханютина), лежит ключ к жанровой формуле научной фантастики.

Барри Кит Грант для определения жанра предлагает обратиться к основным составляющим его элементам: «конвенциям», «иконографии», «сеттингу» и «нарративу»⁷. Однако чтобы описать тот или иной жанр, необходимо выбрать главные, определяющие для него элементы, которые создают жанровую формулу и работают на «идеологию» жанра. Нарратив (основные темы и истории) научной фантастики основывается на фантастических допущениях, вымысле в области естественных и социальных наук. В фокусе художественного внимания фильмов находятся: 1) технологии, изобретения и научные открытия; 2) контакты с внеземными формами жизни и нечеловеческим разумом; 3) возможное будущее, альтернативный ход истории, построение моделей общества.

Главной проблемой, и в этом моменте мы подходим к идеологии жанра, становится влияние научных допущений на человеческое общество и личность. Нарратив научно-фантастических фильмов строится вокруг конфликта между научными допущениями и их потенциальными позитивными или негативными последствиями, вокруг парадоксов и противоречий, которые могут возникнуть. И в этом смысле любое научно-фантастическое кинопроизведение является воплощённым отражением естественнонаучной и гуманитарной мысли времени своего возникновения, опосредованно выражает её социально-политический контекст. Виртуальность экрана становится возможностью конструирования художественной реальности, в которой можно апробировать самые смелые и спорные идеи. Такие поджанры как постапокалиптика, киберпанк, антиутопия выступают как «опережающее отражение действительности и возможное моделирование будущего», рефлектируя над опасностями бездумного использования достижений прогресса и репрессивными формами государства и общества. В лучших своих образцах научная фантастика поднимает глубинные философские проблемы морали, идентичности, природы «человеческого» в контакте с «иным» (машинным, искусственным, внеземным).

Сеттинг (пространство и время в которых происходит история) для «sci-fi» фильмов выступает ненадёжным критерием. Действие может происходить в условном настоящем («Вторжение похитителей тел» 1956), прошлом («Назад в будущее» 1985), альтернативном течении истории («Это случилось здесь» 1963), в пространстве арктической станции («Нечто из иного мира» 1951) и даже внутри организма человека («Фантастическое путешествие» 1966). Место, время и условия действия определяются областью фантастического допущения и спецификой поджанра. Для всей научной фантастики как жанра важнее не «что» выступает физическим окружением, а то «как» оно изображено на экране. Тот же принцип определяет и иконографию жанра (визуальное представление объектов, имеющих важный символический смысл).

Вивиан Собчак в своём разговоре об иконографии жанра первым делом предупреждает о бесполезности описательного подхода, который приводит к сомнительной каталогизации технологических объектов из разных фильмов. Проблема иконографического рассмотрения sci-fi фильмов заключена в том, что технологические объекты можно найти в огромном количестве научно-фантастических картин. «И можно было создать список таких sci-fi объектов, как космический корабль, которые действительно являются частью жанра, но фактически не важны для него: Новая Планета, Робот, Лаборатория, Атомные Устройства»⁸. В подтверждение своей мысли Собчак рассматривает один из распространённых объектов научной фантастики, космический корабль, и приходит к выводу, что нет никакой постоянной и последовательной группы значений, рождённых изображением космического корабля. Этот объект не работает как «знак», не несёт большую семантическую нагрузку, лишён «накопленной символической власти». А происходит это потому, что визуальное представление космического корабля от фильма к фильму, и иногда в пределах единственного фильма, существенно отличается. Есть фильмы, которые рассматривают

⁷ Grant B. Film Genre. P. 9-22.

⁸ Sobchack V. Screening space. P. 65-66.

космический корабль любовно, положительно, оптимистично. В «Место назначения - Луна» (1950), «Покорение космоса» (1955), «Запретная планета» (1956) серебристая гладкость космического корабля приветливо сверкает среди бархатно-чёрной и звёздной красоты таинственного, но невраждебного пространства. Нет сомнений относительно совершенства технологий, произведших такое великолепное чудо, которое обещает приключение, восторженное освобождение от гравитационных оков Земли, отправляя нас к волнующему открытию неизвестного. В иных фильмах космический корабль предстаёт как ловушка, коридоры которого заключают в себе опасность для человека. Он предстаёт визуально холодным и угрожающим, его интерьеры враждебно мрачны («Чужой» 1979). В «Космической одиссее» (1968) же, несмотря на поражающее воображение необъятность и изопрённую визуальную красоту, корабль отклоняет человеческое существование, внушает смысл клаустрофобного и смертоносного заключения.

В конечном счёте, существует множество научно-фантастических фильмов, в которых мы не найдём сверттехнологичных и прочих объектов, отличных от нашего материального мира («Вторжение похитителей тел» 1956, «Невероятно уменьшающийся человек» 1957, «На берегу» 1959). Поэтому определяющим становится вопрос: как изображения «sci-fi» представлены на экране и как они функционируют, чтобы сделать фильм научно-фантастическим.

Визуальный мир научной фантастики создаётся на основе основополагающего для «sci-fi» принципа «приостановки неверия» (*suspension of disbelief*). Приостановка неверия - такое состояние сознания зрителя, при котором он частично отказывается от критического мышления, пренебрегает некоторыми знаниями о реальном мире (в космосе нет звука и не видно лазеров), и сосредотачивается на пространстве произведения, забывая о реальном окружении. Вивиан Собчак утверждает, что «невероятность» изображаемого в фильмах научной фантастики отличается от хоррора и фэнтези тем, что в то время как sci-fi стремится достичь нашей веры в образ, который мы видим, хоррор и фэнтези пытается «подвесить нас в состоянии сомнения, недоверия» (*suspend our disbelief*)⁹.

То, что создаёт «приостановку неверия», рождает «достоверность невероятного», и есть ключ к жанру. Вивиан Собчак делает свой анализ научно-фантастического кино как жанра на основании того, что у sci-fi есть своя визуальная функция, собственный «взгляд» на изображаемое. Этот уникальный взгляд объединяет все фильмы жанра, идентифицируя их. И визуальные связи между фильмами заключены не в использовании определённых изображений и образов, а в особых «типах образов». Они функционируют так, чтобы создать художественный мир, изображения в котором удаляются от нашего реального мира и одновременно соотносятся с ним. Об этом же говорит и отечественный исследователь кинофантастики Юрий Ханютин, тонко чувствуя специфику жанра, в котором «при всем несходстве традиционных жанровых решений действуют всё же устойчивые способы образного моделирования»¹⁰. Именно, в этом, образно-моделирующем измерении Ханютин видит объединяющее начало научно-фантастических фильмов.

Визуальная арена sci-fi предстаёт как соединение образов, которые мы определяем как «незнакомые», «чуждые», и тех, что знакомы нам. Они неразрывно связаны и зависимы друг от друга. В каждом научно-фантастическом фильме есть визуальное напряжение, которого в такой значимости нет ни в каком другом жанре. Это напряжение между образами, которые стремятся полностью выхватить нас из области знакомого и известного в область вымышленного, и теми образами, которые стремятся вернуть нас в знакомый и прозаический контекст. Несмотря на чуждую и незнакомую природу изображаемого пространства, технологий, объектов, образы фильма апеллируют к нашему опыту и способу восприятия окружающего мира. Поэтому стремясь раздвинуть границы человеческого опыта, изобразительный ряд остаётся связанным с условиями зрительского восприятия, и тем самым содержит знакомые нам элементы, вместо того чтобы полностью быть незнакомым или совсем абстрактным.

Таким образом, для «приостановки неверия» необходимо нейтрализовать всё чуждое, странное,

⁹ *Ibid.* P. 38-39.

¹⁰ Ханютин Ю. Реальность фантастического мира. С. 152.

незнакомое, сделать его обычным и понятным. Отобразить незнакомое и чуждое в контексте знакомого. Это позволит поверить нам в сверхсветовое движение, дистопическое социальное устройство, невероятно маленького человека и странных вездельников захватчиков. И, что немаловажно, осознавать рационально, а не испытывать волшебный трепет или мистический ужас.

Исходя из этого, визуальный стиль научно-фантастических фильмов можно охарактеризовать как столкновение между чужеродными и знакомыми образами. Это столкновение реализуется, когда «чуждые» изображения становятся знакомыми.

Собчак называет этот первый метод ниспровержения удивления от «чуждого» «гуманизацией чуждого изображения» (*humanization of the alien image*)¹¹. Самый примитивный пример такого метода – антропоморфизация инопланетян и роботов. В этом моменте стоит отметить тонкую взаимосвязь между всеми структурными компонентами фильма, поскольку такая гуманизация объектов и пространства существует как сознательно создаваемый баланс между знакомым и незнакомым. Она рождается исходя из замысла фильма и определяет сторителлинг. Машина времени из «Назад в будущее» (1985) похожа на папин автомобиль, поездка в котором обещает для юноши увлекательное путешествие через эпохи. Смахивающий на пылесос дроид R2-D2 и его коллега С-3РО, напоминающий интеллектуала в больших очках, будучи единственными маленькими технопомощниками главных героев, демонстрируют идею эпопеи «Звёздных войн» о победоносной борьбе «маленького добра с большим злом». В «Обливион» (2013) башни-станции по сбору воды управляемые бесчеловечной космической станцией «Тет», походят на нефтедобывающие вышки, намекая на критический посыл фильма в адрес сырьевых корпораций, навязывающих свою индекстринированную реальность.

Второй метод заключается в обратном: знакомые образы могут становиться странными и чуждыми (*the alienation of the familiar*). Дopotопная повозка, дребезжащая по опустевшим улицам австралийской столицы, становится красноречивой метафорой случившейся ядерной катастрофы в фильме «На берегу» (1959). В «Докторе Стрейнджлаве» (1964) в соответствии с гротеском и фарсом ситуаций облик людей искажается посредством ракурсов, оптики, освещения и грима. Выразительная недосказанность авангардной «Взлётной полосы» (1962), в постапокалиптическом мире которой совершаются опыты над людьми, позволяющими проходить сквозь время, создаётся благодаря статичным планам, темпоритму монтажа, игре света, делающей знакомые пространства зыбкими и необычными. Также «Взлётная полоса» демонстрирует важность звука в научно-фантастическом кино, который так же балансирует между знакомым и незнакомым, отличается обилием нон-диегетических странных шумов и музыки. Юрий Ханютин, тонко чувствуя жанровую формулу научной фантастики, по-своему определяет вышерассмотренный метод как эстетический принцип «остранения», «отчуждения» действительности.

По замечанию Вивиан Собчак, форма научной фантастики, использующей подобное «отчуждение», является очень эффективным способом воздействия на зрителя. Человек сталкивается с чуждым, незнакомым, не как с чем-то отличным от него или далёким от физического мира и природы, в которой он является царём. Напротив, трансформируется сам мир и его восприятие: «Безопасность и сила человека визуально подорвана»¹². Несмотря на то, что такой визуальный подрыв обыденного мира подчас не столь зрелищно впечатляющ, как другие виды научно-фантастических фильмов, он предлагает фундаментальный психологически-обусловленный взгляд на реальный мир. Примером такого экстремального изменения нормальных человеческих ситуаций является «Невероятно уменьшающийся человек» (1957).

Всё визуальное движение фильма представляет собой трансформацию абсолютно знакомого в абсолютно чуждое. Мир главного героя представляет собой типичную жизнь американца среднего класса. У него есть хороший дом, работа, заботливая жена. Но как только он начинает стремительно уменьшаться, мир вокруг него полностью трансформируется благодаря мастерскому использованию

¹¹ Sobchack V. Screening space. P. 104.

¹² Ibid. P. 109.

декораций и продуманных мизансцен. Из милого питомца кошка превращается в хищника, который хочет съесть хозяина. В подвале собственного дома приходится бороться за своё существование, булавкой отбиваясь от паука. Главный герой выживает и утверждает своё право быть человеком в чуждой огромной Вселенной, в которую превратилась бытовая среда.

Но пружина эмоционального воздействия, скрученного последовательной резкой трансформацией привычного окружения, выстреливает в финальных кадрах фильмах. Человек, оказавшийся под звёздным небом, остаётся наедине с бесконечностью подлинной Вселенной. Научно-фантастическое допущение о воздействии радиоактивного тумана родилось как очередная для американских фильмов 1950-х попытка претворить на экране страх перед последствиями использования ядерного оружия и атомных технологий. Но вместо набивших оскомину к середине 1950-х фильмов о монстрах-мутантах, «Невероятно уменьшающийся человек» взбудоражил сознание американцев совершенно иным уровнем разговора. Зрителям был дан новый взгляд на то, как привычный каждодневный мир может стать чуждым и враждебным, если губительное противоестественное начало вторгнется в жизнь. От социально-политических противоречий эпохи измерение картины выросло до вневременных экзистенциальных вопросов о месте человека в универсуме, хрупкости и величии его жизни.

«Невероятно уменьшающийся человек» служит прекрасным примером того, как способ образного моделирования определяет визуальную и повествовательную структуру научно-фантастического фильма. Именно на этом основан подход Вивиан Собчак к анализу жанра sci-fi. Американская исследовательница сделала подробный анализ научно-фантастического кино как жанра в соответствии с его «визуальными функциями» (приостановка неверия, столкновение знакомого и незнакомого). Собчак предположила, что научная фантастика представляет собой «нарратив в визуальных формах нашего изменяющегося исторического представления о социальном прогрессе и катастрофах»¹³. Новые технологии, теории изменяют социальные отношения, и научная фантастика находится в постоянном поиске острых форм своей эпохи, отражая дух времени в новых вымышленных мирах и образах, населяющих эти миры. Визуальный стиль жанра, то каким образом предстаёт на экране мир научно-фантастического фильма, становится определяющим для жанра. Форма не просто «следует за содержанием», но «форма определяет содержание». На самом глубоком понимании, которое предлагает нам Вивиан Собчак, стиль идентифицируется не в описательной плоскости иконографии, сеттинга, звукового решения, порой сильно различных в конкретных поджанрах sci-fi, а в фундаментальных для всего жанра способах образного моделирования. Художественная уникальность любого научно-фантастического фильма в таком случае определяется оригинальностью собственной меры соотношения знакомого-чуждого в образной конкретике картины.

При всем этом существует несомненная связь между задачей конкретного фильма и способом претворения фантастического в произведении. Как заметил однажды Андрей Тарковский, «можно показать прилунение как остановку трамвая и, наоборот, остановку трамвая как прилунение»¹⁴. Мы уже обозначили два этих основных пути. Одни фильмы как бы играют элементами реальности, ставя их в неожиданные соотношения, странные сочетания. Иные же стремятся создать эффект достоверной «знакомости» технологически невероятного. Спецэффекты становятся в этом случае одним из главных средств достижения правдоподобности невероятного, которая парадоксально оборачивается мнимой.

Развитие кинофантастики неразрывно связано с реальным научно-техническим прогрессом, так как этот жанр напрямую зависел от технологий, позволявших воплощать на экране фантастические образы. Исследователи жанра усматривают в этом первый парадокс: критикуя развитие научных технологий, sci-fi в действительности сам инициирует технологические

¹³ Pihl O. Place no place: Aspects of the origin of virtual architecture exemplified through science fiction films. – N.Y.: Axis Mundi Art Press, 2008. P. 156.

¹⁴ Ханютин Ю. Реальность фантастического мира. С. 199.

инновации. Вивиан Собчак рассматривает этот диалог между научно-фантастическим кино и технологическим воображением. Технология воздействует на художников и то, как они изображают научно-фантастическое допущение. При этом вымышленный мир оказывается полезен науке в своём расширении границ технологически представимого и потенциально возможного. Скотт Букэтмэн, ещё один исследователь научной фантастики, утверждает: «Научная фантастика строит своё пространство на интенсивном технологическом существовании. Через её язык, иконографию, нарратив, шок перед новым эстетизируется и рефлектируется»¹⁵.

Более того, захватывающие спецэффекты составляют одно из особых удовольствий жанра. Как справедливо отмечает Барри Кит Грант, для многих зрителей художественный эффект от научно-фантастических фильмов определяется качеством (синонимичной «правдоподобности») компьютерной графики, постановочных трюков¹⁶. По замечанию Ханютина, «фантастика, которая видит цель в самой себе, преследует задачу - потрясти или позабавить зрителя, увлечь его зрелищем, - и создает это зрелище, используя сложные конструкции, применяя постановочные эффекты»¹⁷. Спецэффекты – «самые кинематографические моменты в самом кинематографическом жанре», поскольку они стремятся воплотить «недействительность» максимально реалистично. Но как выражается Собчак, они воздействуют на «нашу веру, на нашу приостановку неверия». Мы скорее поражаемся зрелищности и сложности спецэффектов как кинематографической технике, которой подвластно всё. Они манифестируют возможности кино, самим фактом визуального представления убеждая зрителя в вымышленности происходящего. О схожем говорит исследователь жанра Брукс Лэндон, усматривая противоречивость использования суперсовременных кинотехнологий в том, что «захватывающие спецэффекты действуют как зрелище, прерывающее или даже разрывающее нарратив», в том, что «спецэффекты прославляют саму технологию кино»¹⁸. «Жанр фантастики превратился в витрину передовых кинематографических технологий, и фантастические спецэффекты все более выступают в качестве репрезентации технологически возможного, а не в качестве имитации технологически невозможного»¹⁹.

Но как бы то ни было, научная фантастика свободна от оков документального реализма и, возможно, поэтому на более абстрактном и символическом уровне способна вести разговор на отвлеченные, волнующие людей темы. В этом смысле очевиден гуманистический социальный пафос жанра. В фокусе научно-фантастического кино мы всегда найдём круг взаимосвязанных проблем. Это и интерсоциальные вопросы, относящиеся к взаимодействию государств, различных общественно-экономических систем; и антропосоциальные проблемы, связанные с отношениями между человеком и обществом, человеком и «другим», биосоциальной и культурной сущностью человека; и природно-социальные глобальные проблемы, существующие во взаимодействии человека и общества с природой. Благодаря художественной экстраполяции современных ей технологических, экономических и социальных противоречий, научная фантастика стремится от пассивного и фаталистического их принятия перейти к активному осмыслению и поиску предпочтительных моделей разрешения противоречий. Речь идёт о жизнеспособных основаниях человеческого бытия, о поиске ценностей и мировоззренческих ориентаций. Но, не терпя сухих умозрительных абстракций, научно-фантастическое кино покоряет зрителей чувственной плотью образов, дарующих им художественное воздействие, восхищает красотой претворённого на экране визуального мира.

¹⁵ Pihl O. Place no place. P. 16.

¹⁶ Grant B. Sensuous Elaboration: Reason and the Visible in the Science Fiction Film // Liquid metal: The science fiction film reader, edited by Sean Redmond. - N.Y.: Wallflower Press, 2007. P. 19.

¹⁷ Ханютин Ю. Реальность фантастического мира... С. 199.

¹⁸ Лэндон Б. Диегетическое или дигитальное? Сближение фантастической литературы и фантастического кино в гипермедиа // Фантастическое кино. Эпизод первый: Сборник статей. / сост. и ред. Н. Самутина. М.: НЛО, 2006. С. 56.

¹⁹ Там же. С. 57.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. 2001: Космическая Одиссея / 2001: A Space Odyssey (1968, реж. С.Кубрик, США/Великобритания), игр.
2. Взлётная полоса / La Jetée (1962, реж. К.Маркер, Франция), игр.
3. Вторжение похитителей тел / Invasion of the Body Snatchers (1956, реж. Д.Сигел, США), игр.
4. Гог / Gog (1954, реж. Г.Л.Строк, США), игр.
5. Доктор Стрейнджлав / Dr. Strangelove (1964, реж. С.Кубрик, США), игр.
6. Запретная планета / Forbidden Planet (1956, реж. Ф.М.Уилкокс, США), игр.
7. Звёздные войны. Эпизод IV: Новая надежда / Star Wars. Episode IV: A New Hope (1977, реж. Д.Лукас, США), игр.
8. Место назначения – Луна / Destination Moon (1950, реж. И.Пайчел, США), игр.
9. На берегу / On the Beach (1959, реж. С.Крамер, США), игр.
10. Назад в будущее / Back to the Future (1985, реж. Р.Земекис, США), игр.
11. Невероятно уменьшающийся человек / The Incredible Shrinking Man (1957, реж. Д.Арнольд, США), игр.
12. Нечто из иного мира / The Thing from Another World (1951, реж. К.Ниби, США), игр.
13. Обливион / Oblivion (2013, реж. Д.Косински, США), игр.
14. Покорение космоса / Conquest of Space (1955, реж. Б.Хэскин, США), игр.
15. Солярис (1972, реж. А.Тарковский, СССР), игр.
16. Фантастическое путешествие / Fantastic Voyage (1966, реж. Р.Флейшер, США), игр.
17. Чужой / Alien (1979, реж. Р.Скотт, США/Великобритания), игр.
18. Это случилось здесь / It Happened Here (1963, реж. К.Броунлоу, Э.Моллоу, Великобритания), игр.
19. Это! Ужас из другого пространства / It! The Terror from Beyond Space (1958, реж. Э.Л.Кан, США), игр.

ЛИТЕРАТУРА

1. Glassy, M. *The Biology of Science Fiction Cinema*. Jefferson, N.C.: McFarland, 2001.
2. Grant, B. *Sensuous Elaboration: Reason and the Visible in the Science Fiction Film* // *Liquid metal: The science fiction film reader*. / ed. Redmond, S. N.Y.: Wallflower Press, 2007.
3. Grant, B. *Film Genre: From Iconography to Ideology*. L.: Wallflower, 2006.
4. Ханютин Ю. Реальность фантастического мира: Проблемы западной кинофантастики. М.: Искусство, 1977. 304 с.
5. Лэндон Б. Диегетическое или дигитальное? Сближение фантастической литературы и фантастического кино в гипермедиа // *Фантастическое кино. Эпизод первый: Сборник статей* / сост. и ред. Н. Самутина. М.: НЛО, 2006. С. 56.
6. Pihl, O. *Place no place: Aspects of the origin of virtual architecture exemplified through science fiction films*. N.Y.: Axis Mundi Art Press, 2008.
7. Sobchack, V. *Screening space: the American science fiction film*. N.Y.: Ungar, 1988.

REFERENCES

1. Glassy, M. *The Biology of Science Fiction Cinema*. Jefferson, N.C., McFarland, 2001.
2. Grant, B. "Sensuous Elaboration: Reason and the Visible in the Science Fiction Film" in Redmond, S. (ed.) *Liquid metal: The science fiction film reader*, New York, Wallflower Press, 2007.
3. Grant, B. *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London, Wallflower, 2006.
4. Hanjutin. Ju. *Real'nost' fantasticheskogo mira. Problemy zapadnoj kinofantastiki*, Moscow, Iskusstvo Publishers, 1977.
5. Ljendon, B. "Diegeticheskoe ili digital'noe? Sblizhenie fantasticheskoy literatury i fantasticheskogo kino v gipermedia", in Samutina, N (ed.) *Fantasticheskoe kino. Jepizod pervuj: Sbornik statej*, Moscow, Novoe Literaturnoe Obzrenie, 2006.
6. Pihl, O. *Place no place: Aspects of the origin of virtual architecture exemplified through science fiction films*, N.Y., Axis Mundi Art Press, 2008.
7. Sobchack, V. *Screening space: the American science fiction film*, New York, Ungar, 1988.