

Чэнь Паньинь

Жанровый нарратив и культурная ценность современного фильма-фэнтези

Раскрываются жанровые характеристики фильма-фэнтези, который начиная с 2000-х гг. эволюционировал из развлекательной продукции американской киноиндустрии в культурный феномен, требующий изучения. Фильм-фэнтези обладает уникальной эстетической привлекательностью с точки зрения повествовательной структуры, пространственно-временной организации и образного мира. Его культурная ценность заключается в том балансе, отсутствующем в реальной жизни, который предлагает вымышленный мир. Он отражает стремление современного общества, находящегося в экономическом и экологическом кризисе, к эскапизму, актуализирует обращение к первобытному мышлению, апеллирует к изначальным культурным ценностям человечества.

Ключевые слова: фильм-фэнтези, жанровый нарратив, экранная культура, американский кинематограф, миф, фантастические миры, «Властелин колец», «Гарри Поттер».

Chen Panyin

Genre Narrative and Cultural Value of Contemporary Fantasy Film

The article reveals the genre characteristics of fantasy films, which since the 2000s have evolved from entertainment products of the American film industry into a cultural phenomenon that requires study. Fantasy films have a unique aesthetic appeal in terms of narrative structure, spatio-temporal organization, and figurative world. Their cultural value lies in the balance that the fictional world offers, which is absent in real life. It reflects the desire of modern society, which is in economic and environmental crisis, for escapism, actualizes the appeal to primitive thinking, and appeals to the original cultural values of humanity.

Keywords: fantasy film, genre narrative, screen culture, American cinema, myth, fantasy worlds, "The Lord of the Rings", "Harry Potter".

Жанр фэнтези представлен в различных видах экранной культуры и вызывает устойчивый интерес у зрительской аудитории. Кинофильмы, многосерийные телевизионные фильмы, компьютерные и видеоигры в этом жанре производятся с завидным постоянством в разных странах мира. За успехом подобной экранной продукции стоят годы кристаллизации жанра и долгий путь самоопределения.

Изучение жанра фэнтези в киноведении до сих пор сопряжено с рядом проблем. Если в литературоведении вопрос о его теоретическом

обосновании не является остро полемичным, то в киноведении эта проблема до сих пор не решена. Отдельные публикации зарубежных исследователей, таких как С. Бьюкатман [2], К. Фоукс [3], В. Собчак [4], подтверждают гипотезу о самостоятельности жанра фэнтези в кино и его разграничении с жанрами фантастики. Вместе с тем дополнительного изучения требуют вопросы теории (содержательные характеристики, образный строй, драматургия, нарратология) и истории (социодинамика, региональная специфика развития) жанра.

Цель статьи – выявить факторы развития фильма-фэнтези в современном американском кинематографе в ракурсе характеристики специфики его жанрового нарратива.

По мнению американского исследователя К. Фоукс, «фэнтези – это, скорее, зонтичная категория для объединения фильмов связанных, но отличных от научной фантастики и фильмов ужасов (хоррора)» [3, р. 2].

Жанр фэнтези формируется в недрах американской экранной культуры в 1930-е гг. Фильм с элементами фэнтези появился в Голливуде гораздо раньше, чем «Властелин колец» и «Гарри Поттер», однако зрители не проявляли к нему такого же интереса, как к вестерну – исконно американскому киножанру.

Поворотным моментом в истории американского фильма-фэнтези стал выход на экраны фильма «Властелин колец: Братство кольца» (2001) П. Джексона. В 2004 г. на 76-й церемонии вручения премии «Оскар» последний фильм трилогии – «Властелин колец: Возвращение короля» получил одиннадцать премий. Впервые фильм-фэнтези удостоился первого места в мировом кинематографе.

Мировую известность получила серия фильмов о Гарри Поттере – маленьком волшебнике в круглых очках.

После беспрецедентного успеха фильмов «Властелин колец» и «Гарри Поттер» история фильмов-фэнтези значительно обогатилась.

Начало 2000-х гг. становится золотым временем для жанра, результативным как в плане кассовых сборов, так и критики. Наконец, он смог противостоять традиционным научно-фантастическим фильмам.

Фильм-фэнтези демонстрировал иллюзорные миры на основе историй, известных сказочными и мифологическими конфликтами добра и зла, и опосредованно отражал жизненные устремления или идеальные состояния человека через невероятные, фантастические сюжетные повороты.

Задаваясь вопросом о причинах успеха фильма-фэнтези, следует вспомнить, что кино является отражением социальной и культурной жизни. Китайский ученый Ли Даосинь считает, что «исследование киножанров затрагивает определенное историческое, культурное значение, а также концепцию рассмотрения фильма как промышленного продукта» [5, р. 15].

В 1930-е гг., во времена Великой депрессии в США, голливудские фильмы не показывали жестокую реальность, а в основном давали людям мечты, что привело к взлету музыкального фильма. В 2000-е гг., после теракта 11 сентября 2001 г. американский зритель вновь нуждался в фильмах, дающих возможность временно уйти от тяжелых телевизионных репортажей, забыть о массовой панике, вызванной террористами. В это время романы «Гарри Поттер» Дж. К. Роулинг и «Властелин колец» Дж. Р. Толкина были адаптированы для кино и принесли людям как минимум несколько часов утешения. Эти фильмы не отражали размышления американцев над трудностями или бегство от них, но случайно совпали с общим настроением людей, стремящихся вернуться в детство.

В основе фильма-фэнтези зачастую лежат мифологические сюжеты, обращенные в прошлое. По утверждению И. В. Близнец, «...фэнтези – это художественная структура, в которой воплощается вымышленный автором мир (автономное пространство, мифический мир, вымышленная реальность), построенный по законам мифологического мышления, представляющий синтез средневекового мировоззрения в романтической стилистике» [1, с. 66].

Благодаря долгой исторической аккумуляции фэнтези обладает внутренней силой, преодолевающей национальные и этнические границы. Фильм-фэнтези наследует традицию западных народных мифов, эпосов, религий и легенд, которые подчеркивают личную ценность спасителя мира, изгоняющего зло, и героизм малых этнических, национальных групп. Миф достигает универсальности, раскрывая индивидуальные черты личности. Он говорит о человеке в целом, о его морально-духовной целостности (включая подсознание), что создает сильный эмоциональный эффект, который может тронуть сердца людей. Фильм-фэнтези трансформирует мифы, образно переосмысливая сюжеты, тем самым усиливает визуальное воздействие. В процессе просмотра зритель совершает эмоциональное возвращение к архаическим мифам.

Большинство фильмов в жанре фэнтези представляют собой адаптации литературных произведений этого жанра, как, например, экранизация серии романов Дж. Р. Толкина «Властелин колец». В книгах выражены надежда писателя на человечество, вера в людей и торжество добра над злом.

Согласно результатам голосования читателей Amazon в 1999 г. «Властелин колец» был признан не только величайшей книгой XX в., но и, по мнению британских читателей, величайшей книгой за две тысячи лет.

Дж. Р. Толкин был известным лингвистом, глубоко изучавшим мифы и легенды Древней Греции, Северной Европы и германские сказания. Он взял за основу оперу Р. Вагнера «Кольцо нибелунга» и английскую леген-

ду о короле Артуре, включив в нее концепцию «кольца», и создал «вторичный мир» (Средиземье).

Для построения мира Средиземья писатель использовал скандинавскую мифологию. Иерархия персонажей во «Властелине колец» почти такая же, как в скандинавской мифологии. По статусу и обязанностям основные божества в фильме могут быть соотнесены с божествами скандинавских мифов. Боги имеют человеческие черты; они не всемогущи, в то время как люди могут раскрыть свой безграничный потенциал.

«Властелин колец» показывает зрителям грандиозный «вторичный мир». Борьба за выживание таких рас, как хоббиты, эльфы, волшебники, переносит в реальность и вместе с тем погружает в вымышленный мир, давая возможность временно забыть о социальной конкуренции и тщетности жизни. Кроме того, зрители инстинктивно стремятся к новизне и необычности. Большое количество фильмов, отражающих реальную жизнь, делает зрителя, который и так живет в реальности, более равнодушным. Он начинает испытывать эстетическую усталость от подобных фильмов. Фильм-фэнтези ведет людей в мир идиллии.

Для фильма-фэнтези характерно наличие системы персонажей. Ее составляют боги, демоны, бессмертные, монстры и люди. Они могут быть наделены сверхъестественными способностями и пользоваться волшебными атрибутами (волшебная палочка, метла и пр.). Главным условием развертывания событий является обретение главным героем счастья. Действие обычно происходит в вымышленном сверхреалистичном пространстве.

Идеи, образы и сюжеты часто берутся из мифов, легенд, имеют глубокие корни в национальной культурной традиции.

С прогрессом в обществе магия и колдовство постепенно изгонялись как синонимы невежества, но когда человечество вступило в постиндустриальную эпоху, грабительское освоение природы обернулось возмездием. Окружающая среда постоянно ухудшается, стихийные бедствия участились, и люди начали сомневаться в технологиях. Наука и техника сократили пространственно-временное расстояние между людьми, но увеличили расстояние между душами. Возвышающиеся небоскребы блокируют общение. Жизнь в быстром темпе, подобная бурному потоку, заставляет все больше терять себя, а реальные катаклизмы и бедствия в большей мере отдаляют человечество от мирной и спокойной жизни. В процессе постоянного осмысления двойственности технологий человечество стало относиться к ним рационально, предпочитая простой образ жизни, стремясь к внутреннему миру и гармонии, жаждая понимания и общения.

Появление фильмов-фэнтези тесно связано с духом времени в западном развитом обществе, и именно поэтому они популярны. Данные фильмы показывают доиндустриальную эпоху, возвращают к истокам,

где есть великолепные природные пейзажи, первозданная среда обитания, простой и естественный образ жизни, нет проблем, вызванных чрезмерным развитием индустриального общества, нет интриг и обмана. Используя традиционные фантастические произведения в качестве образца, преследуя коммерческую выгоду и потребление как конечную цель, они являются продуктом симбиоза мультимедиа (литература, кино и ТВ, аниме, живопись, компьютеры, Интернет и т. д.) и одновременно частью массовой культуры.

Поэтическое изображение первозданной природы в фильмах-фэнтези дает людям временное пристанище для души, удовлетворяя их внутренние стремления и поиски, предоставляя духовное убежище.

Успех фильма-фэнтези в значительной степени зависит от динамичного развития кинематографических технологий. Различные технологии съемки и производства спецэффектов являются важным средством для создания на экране волшебного мира. Именно благодаря этому герои легенд, мифов и фантастических историй оживают на экране. Например, образ Голлума во «Властелине колец» был создан с помощью технологии цифрового композитинга. Рождение Голлума критики называли революцией в истории спецэффектов. Редкое явление, чтобы компьютерный синтезированный персонаж обладал таким разнообразием выражений лица и был сложной личностью. За этим невероятно реалистичным образом стоит кропотливая работа аниматоров и цифровых специалистов компании Weta. Режиссер Питер Джексон использовал для создания образа настоящего человека, записывая каждое его движение, затем, применяя компьютерные спецэффекты, показывал тощее тело Голлума и его ловкие способности к скалолазанию.

В настоящее время основной целевой аудиторией культурного потребления являются подростки. На голливудском кинорынке большая часть фильмов летнего сезона соответствует вкусам подростков. Кроме того, рынок наводнен большим количеством фильмов для взрослых, которые закрыты для подростковой аудитории, что порождает у них острую потребность в кинопотреблении.

Подростки любят мечтать. С одной стороны, они испытывают неуверенность в себе, беспокоятся, что не смогут интегрироваться в общество, с другой – в глубине души часто чувствуют себя превосходящими взрослых. Они простодушны, ненавидят зло, не выносят несправедливых явлений в реальном обществе и готовы погружаться в иллюзорный мир кино, чтобы бороться с «плохими парнями» в мире с четким разделением добра и зла, расправляться с врагами по справедливости. Воплощаемый в фильмах-фэнтези принцип «добро всегда побеждает зло», а также идея о том, что успеха можно достичь только через постоянную борьбу, глубоко трогают детские сердца.

Фільм-фэнтэзі полон необузданнай фантазіі, но его правдивость укоренена в сердцах подростков. «Хроники Нарнии» (2005, 2008) режиссера Э. Адамсона наполнены беззлобной детской чистотой. Здесь добро и зло привлекают еще не бунтующих детей. Вступающий в беспокойный подростковый возраст Гарри в «Гарри Поттере и Ордене Феникса» (2007) режиссера Д. Йейтса привлекает тех «плохих парней», которые находятся в бунтарском возрасте и ищут товарищей. С психологической точки зрения фільмы-фэнтэзі ўдзяўляюць любопытства падлеткаў і адначасова дазваляюць людзям у свеце кіно знайсці і ўвасаптаваць мары дзяцінства. Па параўнанню з фільмамі аб насіліі і цёмных з'яваляннях, такія тэмы, як дружба, дапамога ў бядзе, ратаванне сябе і сусвету, лёгка атрымліваюць прызнанне зраўняўляў.

Быстрое развитие фільма-фэнтэзі за кароткі перыяд часу таксама неразрывно связано с продвижением видеоигр. Основная аудитория фільмаў-фэнтэзі – падлеткі. Яны выраслі на сетавых іграх, і сусвет, які яны ведаюць лепш за ўсё, часта з'яўляецца віртуальным прастапанствена-часовым сусветам ігр. Такія папулярныя ва ўсім свеце відэаігры, як «MU Online», «Shadowbane», «World of Warcraft», для пабудавання ігровых сюжетаў у асноўным іспользуюць еўрапейскія гісторыі аб магіі, што таксама спрыяе расцвяту фільмаў-фэнтэзі.

Таким образом, у фільма-фэнтэзі ёсць вялікія перспектывы развіцця. Дзіўныя прыключэнні, чадесныя фантастычныя сусветы – усё гэта любіма поўнымі жыццёвай сілы падлеткамі, а таксама прадастаўляе зраўняўляў другіх узростаўных катэгорыяў выбар чаго-то новага паміма ўсталяваўся ў кінэмаграфіі жанраў. Фільм-фэнтэзі дае больш глыбокае разуменне духоўнага сусвету чалавека, мае важнае практычнае значэнне для абогачэння жанраў і расшырэння тэм не толькі амерыканскага, но і сусветнага кінэмаграфу.

1. Близнец, И. В. К проблеме определения жанра фэнтэзі в современном искусстве / И. В. Близнец // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. – 2011. – № 1 (15). – С. 62–67.

2. Bukatman, S. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction / S. Bukatman. – Durham : Duke Univ. Press Books, 1993. – 420 p.

3. Fowkes, K. A. The Fantasy Film / K. A. Fowkes. – Chichester : John Wiley & Sons, 2010. – 216 p.

4. Sobchak, V. Screening Space: The American Science Fiction Film / V. Sobchak. – 2nd ed. – New Brunswick, New Jersey : Rutgers Univ. Press, 1997. – 352 p.

5. 李道新, 《影视批评学》, 北京学出版社, 2002. – 238 p. = Ли Даосинь. Критика кино и телевидения / Ли Даосинь. – Пекин : Изд-во Пекинского ун-та, 2002. – 238 с.

Дата паступлення артыкула ў рэдакцыю: 17.07.2025.