

5. 阮荣春. 中国近现代美术史 / 荣春阮. – 天津 : 天津人民美术出版社, 2005. = Жуань, Жунчунь. История изобразительного искусства Китая Новейшего времени / Жунчунь Жуань. – Тяньцзинь : Тяньцзиньское народное изобразительное искусство, 2005. – С. 139–140.

Чэнь Паньинь,

*соискатель ученой степени кандидата искусствоведения
Белорусского государственного университета культуры и искусств*

СОВРЕМЕННАЯ ПРАКТИКА ТЕЛЕАДАПТАЦИИ ФЭНТЕЗИ

В XX в. жанр фэнтези преодолел свои литературные границы и вышел за его пределы, органично влившись в экранную культуру. Одной из благоприятных сред для его развития стало телевидение, где черты жанра можно проследить в многочисленных телевизионных многосерийных фильмах (сериалах) преимущественно последних нескольких десятилетий. Виденье сериала как телевизионного шоу или представления открыло для его авторов большие возможности для реализации на экране фэнтезийных сюжетов.

Сериал в своем американском варианте достаточно близок эстетике голливудского фильма и рассчитан на зрителя среднего класса. Он призван развлекать зрителя, должен быть ему понятным (отсюда очевидное разделение персонажей на положительных и отрицательных), строиться на увлекательном сюжете, иметь четкую драматургию.

Зарубежная, преимущественно американская, телевизионная практика демонстрирует устойчивый интерес к фэнтези. По своей сути фэнтези – это «игровой жанр фантастической литературы, появившийся в первой половине XX в., ориентированный на «явный вымысел», опирающийся на традиции сказки и рыцарского романа, моделирующий новый миф о борьбе Хаоса и Космоса и выполняющий эскапистскую функцию» [4, с. 3].

Стремительное развитие фэнтези на протяжении XX в. вывело его на лидирующие позиции среди литературных и экранных жанров. Этот успех, на наш взгляд, обусловлен его природной эклектичностью – способностью органично совмещать элементы различных приключенческих жанров (фантастики, ужасов, готического романа) в условиях постмодернистского

дискурса, допускающего возможность исследования альтернативных или волшебных миров средствами массовой культуры. В пользу развития фэнтези в массовой культуре постмодерна засчитывается и его способность к мифологизации – репродукции мифов. В свое время русский философ А. Ф. Лосев отмечал, что «даже всякая неодушевленная вещь или явление, если их брать как предметы не абстрактно-изолированные, но как предметы живого человеческого опыта, обязательно суть мифы. Все вещи нашего обыденного опыта – мифичны; и от того, что обычно называют мифом, они отличаются, может быть, только несколько меньшей яркостью и меньшим интересом» [3, с. 102]. Подобное видение мифа позволяет современному исследователю Н. Б. Кирилловой утверждать, что «<...> медиакультура и средства массовой коммуникации создают мифы, позволяющие человеку воспринимать окружающую действительность» [1, с. 101]. В продолжение этой мысли можно говорить и о том, что мифы создают и самого человека.

С начала XXI в. в исследовательской среде фэнтези все чаще рассматривают с позиций мифа. По мнению литературоведа Т. И. Хоруженко, авторы фэнтези используют миф в своих целях, пересоздают его, претендуя при этом на достоверность нового изложения и закрепляя за фэнтези статус новой мифологии современности [4, с. 11]. С другой стороны, стремительное развитие массовой культуры во второй половине XX в. позволило ей стать необходимой «питательной почвой» для нового «мифологического Ренессанса», одним из инструментов реализации которого является современное телевидение [2, с. 138]. В результате телевизионной адаптации фэнтези участвуют в продуцировании мифов и их распространении посредством экрана.

В сценарную основу телевизионных фэнтези часто ложатся произведения писателей-фантастов. Большим успехом пользуются истории, романтизирующие Средневековье, – время, сохранившее эпические поэмы о Беовульфе и короле Артуре и других персонажах. Связь фэнтези со Средневековьем была узнаваема и повсеместна с самого начала кристаллизации жанра в недрах европейской литературы XIX в. Эта связь в первую очередь объясняется происхождением фэнтези от средневекового романа и героических эпосов, которые ранние фантасты,

такие как Уильям Моррис и Лорд Дансени, использовали в качестве вдохновения для своих работ. Именно экранная адаптация романов-фэнтези о Средневековье является широко распространенной на современном телевизионном экране.

Средневековые фэнтези представляют собой уникальную смесь современного и средневекового. Несмотря на возможности, предлагаемые фантастикой, – исследовать незнакомые царства, населенные несуществующими существами и людьми с магическими способностями, – авторы фэнтези (писатели, кинематографисты) часто поднимают ряд постколониальных проблем и демонстрируют подсознательный империализм. Так, по утверждению Майлза Балфа, события фэнтези имеют тенденцию разворачиваться в «морализированной неосредневековой Европе» и часто рассказывают об усилиях различных (мужских) героев защитить «свои» (хорошие/семейные/известные) земли от нападений «Других» или о неспособности людей с «восточных» земель сделать то же самое [5, с. 9]. Последние в некотором роде злые или коррумпированные и нуждаются в усилиях западных героев, чтобы спасти их, поскольку они не могут защитить свою культуру, свое «я», не говоря уже о том, чтобы защитить свои земли от внешних захватчиков.

Средневековье, идеализация и романтизация кельтской культуры, идеи феминизма представлены в вольной интерпретации легенды о короле Артуре в двухсерийном телевизионном фильме «Туманы Авалона» (телеканал TNT, Чехия, 2001 г.) по одноименной книге американской писательницы Мэрион Брэдли. Вместе с сценаристом Ули Эдель автор смогла создать в сценарии альтернативный мир, в котором жил король Артур. В нем христианство изображается как религия, основанная на патриархате, которая разрушает язычество и приводит к подчинению женщины мужчине. Здесь все сосредоточено на женской власти, где даже окончательная потеря женской власти и язычества происходит от руки женщины.

Невероятную популярность и интерес к литературному жанру фэнтези в современной экранной культуре обеспечила экранизация книг серии романов-фэнтези Джорджа Мартина «Песни льда и пламени». Если говорить о произведении, то в нем Средневековье представлено достаточно точно и реалистично. Действие «Игры престолов» происходит в вымышленном мире,

напоминающем средневековую Европу. В сериале одновременно действует множество персонажей и развивается несколько сюжетных линий.

Первый сезон сериала «Игра престолов» был снят под руководством сценаристов Дэвида Бениоффа и Дэниела Бретта Уайсса для кабельного телеканала HBO. На протяжении восьми сезонов (с 2011 г. по 2019 г.) сериал имел ошеломительный успех и получил ряд престижных наград, среди которых «Эмми», «Золотой глобус», премия Британской академии кино и телеискусств. В 2014 г. канал HBO признал сериал «Игра престолов» самым успешным за всю историю, а финал заключительного сезона сериала «Игра престолов» 20 мая 2019 г. в Москве показали на экране высотой с четырехэтажный дом на стадионе «РЖД Арена».

«Игра престолов» изменила представления о телесериале, погрузила зрителя на долгие годы в его события. Сериал оказался наполнен демократической силой. В нем, как пишет Сандра Ложьер, гномы (Тирион), толстые неряхи (Сэмвелл), физически и умственно неполноценные (Бран, Ходор), проститутки (Шая), дикари (Игритт, Оша), отвратительные монстры (Клиган и т. д.) – все существуют на том же уровне, что и более презентабельные герои [6, с. 146]. Кроме этого, можно говорить о том, что «Игра престолов» – феминистский сериал, где показано доминирование и героизм женских персонажей: Кейтилин Старк, Бриенны, Арьи и Яры. В целом сериал «Игра престолов» смог реабилитировать ранее недооцененный жанр фэнтези популярной культуры за счет придания происходящему эпического измерения, а также за счет особого реализма, построенного на зрительской привязанности к персонажам, которые несовершенны, но впечатляют и со временем становятся частью их собственных историй.

В декабре 2019 г. сервис потокового вещания «Netflix» представил первый сезон сериала «Ведьмак» из восьми серий (автор идеи – Лорен Шмидт, шоураннер проекта – продюсер и сценарист Лорен Шмидт Хиссрих, режиссеры – Алик Сахаров, Алекс Гарсия Лопес, Шарлотта Брэндстрем и Марк Джобст). Сюжет первого сезона «Ведьмака» представляет собой вольную интерпретацию ряда рассказов из сборников «Последнее желание» и «Меч Предназначения». Сюжет второго сезона

стал адаптацией книги «Кровь эльфов», а также рассказов из тех же сборников, что и первый сезон. На 2021 г. запланирован выход на экраны анимационного фильма «Ведьмак: Кошмар волка» о наставнике Геральта Весемире по сценарию Бо де Майо в стиле аниме и с отрисовкой корейской студии «Mir Studio».

Авторы «Ведьмака» очень хотели повторить успех «Игры престолов», также увлекшись показом вымышленного средневекового мира и пропагандируя идеи феминизма и толерантности (темнокожие эльфы и дриады). Однако им не удалось достичь желаемого в большей степени из-за плохой драматургии (развитие событий в сериале осуществляется по нескольким сюжетным линиям (истории Геральта и Цири), которые при этом максимально автономизированы) и слабой проработки первоисточника (значительные отхождения в воплощении персонажей романа).

Несмотря на то, что для рассмотрения проблемы современной практики телеадаптации фэнтези было выбрано три сериала, можно говорить о некоторых ее особенностях. Итак, очевидным является актуализация фэнтези на телевизионном экране. Нарастающий интерес к фэнтези как литературному источнику объясняется возможностью конструирования мифов массовой культуры. Совмещение современного и средневекового, вымышленного и реалистичного позволяет поднимать ряд актуальных политических и социально-гуманитарных проблем (постколониализм, подсознательный империализм, феминизм, толерантность). Зачастую в погоне за рейтингом создатели сериалов отказываются от тщательной проработки литературного первоисточника, что приводит к разочарованию фанатов.

1. Кириллова, Н. Б. Медиалогия как синтез наук / Н. Б. Кириллова. – М. : Акад. проект, 2013. – 366 с.

2. Маркосян, Д. Г. Телевидение и мифологизация массового сознания в современном обществе: теоретические аспекты / Д. Г. Маркосян // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2015. – № 3. – С. 134–149.

3. Лосев, А. Ф. Диалектика мифа. Дополнение к «Диалектике мифа» / А. Ф. Лосев. – М. : Мысль, 2001. – 559 с. – (Философское наследие. – Т. 130).

4. Хоруженко, Т. И. Русское фэнтези: на пути к метажанру : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.01.01 / Т. И. Хоруженко; Ур. федер. ун-т имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург, 2015. – 23 с.

5. *Balfe, M. Incredible Geographies? Orientalism and Genre Fantasy / M. Balfe // Social and Cultural Geography. Vol. 5.1. – 2004. – P. 73–90.*

6. *Laugier, S. Spoilers, Twists, and Dragons: Popular Narrative after Game of Thrones / S. Laugier // Stories / edit. by I. Christie and A. Van den Oever. – Amsterdam, 2018. – P. 143–152.*

Е. В. Шатило,

старший преподаватель кафедры народного декоративно-прикладного искусства Белорусского государственного университета культуры и искусств

АРХЕТИПИЧЕСКИЕ МОТИВЫ В СОВРЕМЕННОМ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ БЕЛАРУСИ

Появившийся в работах К. Г. Юнга термин «архетип» восходит к значению греч. *arche* – начало и *typos* – образ и может определяться как наиболее древние и наиболее всеобщие формы представления человечества. По сути, еще до теории К. Г. Юнга отмечалось, что существуют некие прообразы, первоэлементы, универсальные идеи, которые в определенной степени присущи всему человечеству. Именно их мы можем называть архетипами вследствие их универсальности, всеобщности и повторяемости.

Архетипические мотивы или образы могут воплощаться в искусстве в самом широком его смысле. Это могут быть основополагающие концепты пространства и времени, отражающие древние представления о строении мира, такие как образ мирового яйца или мирового дерева.

Есть два основных космогонических мифа о принципе мироустройства. Одним из них является представление о мировом яйце. Яйцо представляет собой и небо, и землю, и модель вселенной. Именно такой архетипический мотив мы видим в работе «Начало» Анастасии Люцько (2017 г., роспись по стеклу). Яйцо воплощает космогонический акт творения, отражает точку отсчета, момент творения и возможность развития. Пространство мифа имеет начало, тогда как современный художник ставит себя в центр этого экзистенциального мифа и переживает события относительно самого себя. Он сверяет дей-