

Р.Л. Красильников, д. филол. н., профессор
кафедры теории, истории культуры и этнологии
Вологодского государственного университета

Техника в научно- фантастическом массовом кинематографе: смыслы, сюжеты, рецепция



Научная фантастика (science fiction)

- Сфера взаимодействия человека и техники
- Импульс для новых изобретений
- Особая культурная среда для осмысления новых изобретений



Научная фантастика (science fiction)

- Приоритет проективной и прогностической деятельности автора
- Стремление к определенному уровню художественности
- Определенная степень правдоподобия
- Антропоморфность
- Апелляция к текущему техническому прогрессу
- Использование актуальной научной лексики
- Сопоставление того, что еще не существует, но может существовать, и того, что уже существует



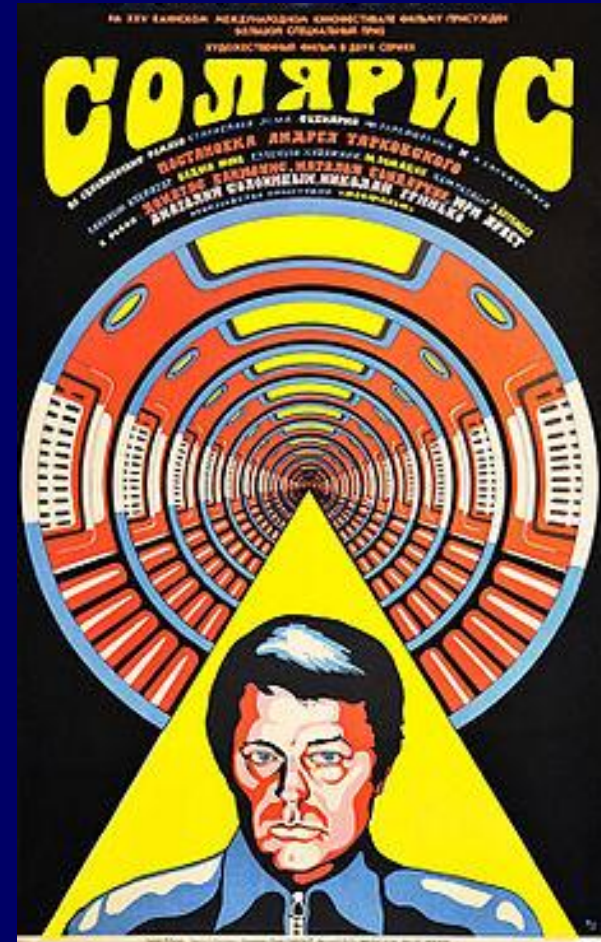
Научная фантастика (science fiction)

Авторское кино

- Изобретения на втором плане
- Приоритет экзистенциальных проблем

Массовое кино

- Изобретения на первом плане
- Приоритет зрелищности



Научно-фантастический массовый кинематограф

- Изобретения как объект изображения
- Создание фильма с помощью технологий (технологичность)
- Тиражируемость
- Относительная дешевизна
- Коммерческий характер



Стандартные сюжетные схемы

Техника помогает

- Спасти мир
- Победить инопланетян («Тихоокеанский рубеж»)
- Победить злодея-преступника («Робокоп»)

Техника может оказаться

- На стороне зла («Железный человек-2»)
- На стороне инопланетян («Война миров»)

Но иногда нужно

- Спасти инопланетян от (техники) землян («Аватар», «Игра Эндера»)



Стандартные сюжетные схемы

- Восстание машин («Терминатор», «Матрица»)
- Освоение космоса («Звездный десант»)
- Освоение виртуальной реальности («Трон: Наследие»)
- Создание нового оружия («Железный человек»)
- Жизнь в утопическом (антиутопическом) техногенном мире («Эон Флакс»)
- Взаимодействие робота и человека («Живая сталь»)



Стандартные сюжетные схемы

- Приоритет военных сюжетов
- Апокалиптические настроения
- Мифологемы
 - Космизация хаоса
 - Драконоборства
 - Испытания, становления и др.



Инварианты и функции

- Техника как «волшебный помощник»

Новые возможности

- выжить («Робокоп»)
- существовать во враждебной среде («Аватар»)
- летать («Железный человек»)
- путешествовать в космосе («Восхождение Юпитер»), во сне («Начало») и т.д.
- преодолеть физические и социальные ограничения («Ментис», «Матрица»)



Что изображается?

- Оружие и средства защиты
 - Лазеры
 - Шагоходы
 - Космические корабли
 - Световые мечи
 - Роботы и т.д.



Что изображается?

- Экзоскостюмы
- Меха (батлмеха)
- Индивидуализация брони
- Индивидуализация персонажа
- Оригинальные мифологические системы



Жанровые и стилевые характеристики

- Фантастический боевик (экшн)
- Антиутопия («Эон Флакс»)
- Драма («Интерстеллар»)
- Комедия («Космические яйца»)
- Фильм ужасов («Чужие»)
- Стимпанк («Лига выдающихся джентльменов»)
- Дизельпанк («Небесный капитан и мир будущего»)
- Киберпанк («Бегущий по лезвию»)



Прагматика фильмов

- Проблема понимания техники
- Культуриндустрия (игрушки, компьютерные игры, аттракционы и пр.)
- Порождение культурных практик (фан-клубы, сайты и т.д.)

