

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ**  
**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ**

УДК

**МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА**

**Культурні змісти та зображальні засоби жанру космічної  
фантастики В ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ США сер.ХХ ст.. – поч. ХХІ ст.**

Галузь знань 02 Культура і мистецтво  
Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»  
другий (магістерський рівень) вищої освіти

Ступінь: магістр

**Олександр Юрійович Мухін**

Магістр 2 року навчання

ОПП «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

Науковий керівник:

**Миславський Володимир Наумович,**

Харківська державна академія культури,

доктор мистецтвознавства

Харків – 2019

## ЗМІСТ

### ВСТУП

### **РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ**

1.1. Історіографія теми дослідження

1.2. Концепція дослідження

1.3. Понятійний апарат дослідження, обґрунтування вибору фільмів по темі дослідження

Висновки першого розділу

### **РОЗДІЛ 2. ЖАНРОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ В ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ США 2-ОЇ ПОЛОВИНИ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ ст.**

2.1. Стилiстичнi особливостi жанру космiчної фантастики в екраннiй культурi США 2-ої половини ХХ – початку ХХІ ст.

2.2. Еволюцiя жанру космiчної фантастики з 2-ої половини ХХ до початку ХХІ ст.

2.3. Свiтловi вирiшення в екранних творах жанру космiчної фантастики в екраннiй культурi США 2-ої половини ХХ – початку ХХІ ст.

2.4. Кольоровi вирiшення в екранних творах жанру космiчної фантастики в екраннiй культурi США 2-ої половини ХХ – початку ХХІ ст.

### **РОЗДІЛ 3. УЛЬТУРНІ ЗМІСТИ ЖАНРУ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ В ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ США 2-ОЇ ПОЛОВИНИ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ ст.**

3.1.. Полiтичнi репрезентацiї у жанрi космiчної фантастики в екраннiй культурi 2-ої половини ХХ – початку ХХІ ст.

3.2. Соціальні репрезентації у жанрі космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ – початку ХХІст.

Висновки третього розділу

**ВИСНОВКИ**

**СПИСОК ДЖЕРЕЛЬНОЇ БАЗИ**

## ВСТУП

**Тема роботи:** «Культурні змісти та зображальні засоби жанру космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ ст.. – поч. ХХІ ст..».

**Актуальність теми.** Тема є актуальною тому, що жанр космічної фантастики зараз є одним з найпопулярніших та затребуваних в сучасному кінематографі – постійно виходять нові стрічки, популярні франшизи цього жанру закріплюють свої позиції і наука не встигає їх досліджувати і розкрити секрет успіху цього жанру, які цінності він дає глядачам.

Таким чином, актуальність зазначеної теми дослідження зумовлена необхідністю вирішення наступних протиріч:

- між комерційним успіхом фільмів жанру космічної фантастики та цінностями, які вони декларують глядачам,
- між популярністю жанру космічної фантастики на сучасному етапі розвитку аудіовізуальної культури та відсутністю наукової рефлексії щодо його культурних змістів та зображальних засобів,
- між культурною та філософською значимістю проблематики космічної фантастики та браком мистецтвознавчих праць щодо жанру космічної фантастики в сучасному кінознавстві.

**Мета** – виявити культурні змісти та зображальні засоби жанру космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ ст. – поч.ХХІ ст..

**Об'єкт дослідження:** жанр космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ ст. – поч.ХХІ ст..

**Предмет дослідження:** культурні змісти та зображальні засоби жанру космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ ст. – поч.ХХІ ст..

**Науковою гіпотезою** дослідження є припущення, що культурні змісти та зображальні засоби жанру космічної фантастики в екранній культурі США 2-

ої половини ХХ ст. – поч.ХХІ ст. сформовані пост-пост модерною художньою свідомістю під впливом об'єктивних та суб'єктивних чинників культурного та мистецького характеру.

Досягнення поставленої мети дослідження зумовлює виконання наступних **науково-дослідницьких завдань**:

- дослідити еволюцію жанру космічної фантастики в екранній культурі США з 2-ої половини ХХ ст. до нашого часу,
- виявити ті культурні змісти, які справили великий вплив на розвиток жанру космічної фантастики та сюжетів його фільмографії,
- визначити жанрово-сюжетні закони головних фільмів жанру космічної фантастики, завдяки яким ці твори є унікальними і чим вони різняться між собою.
- дослідити зображальні засоби у фільмах жанру космічної фантастики

#### **Методологія дослідження.**

Для вирішення зазначених завдань використано такі **загальнонаукові методи дослідження**:

- **історичний** (дослідження еволюції жанру космічної фантастики, виявлення змін в його структурі з часом, розкриття зовнішнього зв'язку жанру з іншими жанрами в кінематографі США 2-ої половини сер.ХХ – поч.ХХІ ст..)
- **метод структурного аналізу** (виявлення культурних змістів жанру космічної фантастики на прикладі знакових фільмів жанру)
- **компаративний** (виявлення жанрових законів космічної фантастики, що формують її базу. Порівняння фільмів жанру космічної фантастики за її базовими сюжетними законами.)

- **метод образно-стилістичного аналізу** (дозволить охарактеризувати зображальні засоби жанру космічної фантастики – світлові та кольорові рішення)
- **метод формального аналізу** (аналіз форм фільмів жанру космічної фантастики, шляхом виявлення та систематизації її основних жанрових та сюжетних законів.).

### **Практичне значення:**

**Апробація результатів магістерської роботи.** Результати дослідження магістерської роботи викладені та оприлюднені на всеукраїнській науково-теоретичній конференції молодих вчених «Культура та інформаційне суспільство XXI століття» (м.Харків, 26-27 квітня 2019р.)

### **Публікації**

Результати дослідження опубліковані у тезах «Візуальні ефекти у фільмі Р.Скотта «Чужий: Заповіт» у збірках всеукраїнської науково-теоретичної конференції молодих вчених «Культура та інформаційне суспільство XXI століття» (м.Харків, 26-27 квітня 2019р.)

### **Структура магістерської роботи**

Магістерська робота складається зі вступу, 3-х розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків та списку використаних джерел.

Загальний обсяг роботи – 100 сторінок, з них - 95- основного тексту, 5- список літератури.

## РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

### 1.1. Історіографія проблеми

Дослідження, аналіз і розбір культурних змістів та виражальних засобів жанру космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ – поч.ХХІ ст. потребує детального вивчення історіографії цієї теми. Це надало можливість знайти та виявити ті аспекти й питання даної теми, які потребують більш детального вивчення та розгляду.

Жанр космічної фантастики є одним з найстаріших в історії кіно. За свої більш ніж 100 років існування жанр сформував притаманну йому жанрову структуру, культурні змісти, основні нарративи та зображальну культуру. Ці аспекти є основними, які потребують детального та осмисленого вивчення і аналізу.

Важливим фактом для роботи є те, що поняття «космічна фантастика» не є офіційно визнаним піджанром у системі різновидів наукової фантастики, таких як кіберпанк, фентезі, космічна опера та ін.. Тому важливим завданням у роботі є прагнення довести, що поняття «космічна фантастика» існує як конкретний піджанр наукової фантастики, з чіткими правилами та принципами і з встановленим списком фільмів, які підходять під ці критерії та поняття.

Іноземні та вітчизняні дослідники, у першу чергу, приділяли увагу дослідженню жанрової структури космічної фантастики, її культурно-нарративних змістів, а також історії розвитку жанру у контексті загального розвитку кінематографу США 2-ої половини ХХ – поч.ХХІ ст.. Набагато менше було присвячено наукових праць саме технологічній стороні жанру космічної фантастики – його зображальної культури та засобів, які, внаслідок

своєї технічної вдосконаленості, значно впливали на розвиток культурно-нарративних змістів. Саме цей аспект перш за все потребує детальнішого розгляду.

Дослідженню жанрової структури космічної фантастики присвячені праці Кузнецова В., Хрюкіна Д. та Грибакіної Т.. Це роботи «Філософія фантастики. До постановки проблеми», «Створення світу: засоби образного моделювання в науково-фантастичному кіно», «Страх перед космосом та образи кіно». Праця «Філософія фантастики. До постановки проблеми» виявляє основні закони та принципи жанру космічної фантастики, та поясняє як вони побудовані. Стаття ««Створення світу: засоби образного моделювання в науково-фантастичному кіно» дає поняття про те, яке місце космічна фантастика займає, як піджанр в загальній структурі наукової фантастики, виявляє баланс у жанрі між науковим прогнозуванням та міфологізацією, виявляє, які речі є найважливішими для фільмів космічної фантастики. Дуже велике значення для теми дослідження має праця «Страх перед космосом та образи кіно», яка розповідає про сюжетно-нарративну особливості жанру космічної фантастики, та дає універсальну типологію сюжетів, за якими вже багато років знімають фільми у цьому жанрі.

Історії розвитку жанру космічної фантастики та його зв'язком з загальним розвитком культури США 2-ої половини ХХ – поч.ХХІ ст.. пов'язані праці дослідників Морозова І., Кожевнікова Н. та Данилова В. Це роботи «Енциклопедія фантастики» та «Філософський погляд на наукову фантастику та фантазійні жанри». Велике значення для теми дослідження має енциклопедичний збірник «Енциклопедія фантастики», оскільки він надає багато інформації про історію та розвиток космічної фантастики в контексті цілісного розвитку наукової фантастики, як жанру кіно, та в контексті загального розвитку культури США з 30-х по 70-і роки ХХ століття . Також ця праця виявляє, яким був конкретний вплив культури США з 30-х по 70-і



роки на фільми космічної фантастики того часу. Стаття «Філософський погляд на наукову фантастику та фантазійні жанри» розкриває історію становлення жанру космічної фантастики, з часів її літературних витоків ХІХ ст. до періоду екранізації класичних творів жанру космічної фантастики.

Найбільше усього дослідники приділяли увагу культурним змістам та референсам в космічній фантастиці. Щодо цієї галузі в темі дослідження були корисними напрацювання таких дослідників як Санстейна К., Корнева В., Ленглі Т., Антонова А., Мандригіної С., Чернишова А., Міхельсона О., Сергєєва А., Капуто Д., Лапіної-Красатюк Е., Собчак В., Верещагіної Н., Павлова О.. Серед цих доробків в першу чергу треба відмітити роботи «Зіркові війни. Психологія кіно всесвіту», «Світ по Зірковим Війнам», «Релігія Зіркових війн» та «Археологія Поп-культури: нова релігійність та міфологічний код в семантичному полі блокбастеру». Ці роботи розкривають велику кількість культурних змістів та посилань в одній із найбільш відомих франшиз космічної фантастики – «Зоряних війнах». Вони розкривають, як психологічні теорії та практики впливали на ідеологію джедаїв та повстанців, як реальні політичні події та правлячі режими ХХ ст. віддзеркалились на протистборстві Імперії та повстанців, Республіки та сепаратистів. Також ці праці виявляють, як принципи та образи різних релігій знайшли своє втілення в світогляді джедаїв та ситхів, як стародавня міфологія вплинула на формування ідей франшизи та характерів її головних героїв.

Не менш знаковими щодо культурних змістів космічної фантастики є праці «Устрій жахливого космосу: біологічна інтервенція та парадокси технологій», «Вороги по розуму: робот як революційний суб'єкт», «Дівочість астронавтів: секс та фантастичне кіно» та «Коллективне фантастичне: приватизація уявлення». Ці статті досліджують культурні змісти в не менш знаковій франшизі космічної фантастики – «Чужих». На прикладі популярних фільмах Рідлі Скотта дослідники виявили безліч культурних

питань та проблем: психологічні страхи людей перед невідомими істотами та біологічними загрозами за методикою Фрейда, розвиток та запровадження нових технологій та штучного інтелекту і неоднозначна реакція людства на цю ситуацію, можливість потенційного виходу роботів з під людського контролю та їх постання, проблеми гендерної нерівності серед космічних команд, консервативна та апатична державна політика щодо розвитку космічних технологій, і як ця позиція доноситься людям. Ці культурні змісти та протиріччя, які були досліджені в цих статтях, є дуже актуальними для нашого часу, та всеохоплюючими в галузі культури, тому ці наукові напрацювання теж принесли велику користь для дослідження космічної фантастики.

Як вже було зазначено, менш за все в космічній фантастиці була досліджена її технічна сторона – зображальні засоби (світлові та кольорові рішення, спецефекти), і як вони в підсумку впливали на втілення форми та задумів фільмів. Але, тим не менш, зображальним засобам фільмів космічної фантастики було приділено певну увагу. Розбором цього питання займалися такі дослідники як, Бакіна Т., Шлядинський О., Теракопян М.. Це праці «Зіркові війни: візуальна естетика та еволюція технологій в контексті глядацького сприйняття», «Комп'ютерна трьохвимірна анімація: від спецефекту в кінематографі до повнометражного анімаційного фільму» та «Нереальна реальність». В цих працях автори досліджували історію розвитку спец ефектів в космічній фантастиці в контексті загального розвитку комп'ютерних технологій с сер.ХХ ст. до нашого часу, було розглянуто як змінювались технології з аналогових спецефектів на комп'ютерні на прикладі таких фільмів космічної фантастики як «2001. Космічна одісея», «Зіркові війни», «Чужий». Особливо треба відмітити статтю ««Зіркові війни: візуальна естетика та еволюція технологій в контексті глядацького сприйняття»» Бакіної Т., де було проаналізовано дуже важливе питання космічної фантастики: як еволюція зображальних засобів та спецефектів

впливає на сприйняття глядачами фільму. Це питання було розкрито на прикладі еволюції франшизи «Зіркові війни». Внаслідок чого автор робить важливий висновок, що не завжди якісний розвиток технологій може покращити глядацьку оцінку фільму, в технічному оформленні потрібно знати міру. Але всі вищезгадані статті в основному досліджують лише розвиток комп'ютерної графіки в фільмах космічної фантастики, є великий брак праць щодо інших зображальних засобів в фільмах, таких як, світлове вирішення фільму, кольорове вирішення. Усі ці поняття є технічно-професійного спрямованими, але вони дуже сильною мірою впливають на фінальний вигляд фільмів та формування їх змістів і образів. Тому вони потребують не меншої уваги, аніж культурні змісти в фільмах космічної фантастики.

Отже в історіографії даної теми до нашого часу фільми космічної фантастики більш за все досліджувались у таких аспектах: історії та формування законів нарративів та образів жанру космічної фантастики, її місця в загальній системі піджанрів наукової фантастики, а також знаходження різноманітних культурних змістів та посилань, які висвітлюються в фільмографії космічної фантастики. Є дуже великий брак праць щодо розгляду зображальних засобів жанру космічної фантастики та їх зв'язок з законами жанру, відображенням задуму та образів фільмів. Також серед дослідників ніхто не виділяє космічну фантастику як офіційно визнаний піджанр у складі наукової фантастики, усі фільми, які за критеріями підходять під поняття «космічна фантастика» розглядаються вченими саме як складова загальної наукової фантастики, поруч з фільмами зовсім інших піджанрів, таких як «кіберпанк», «утопія» та «фентезі».

## 1.2. Концепція дослідження

Щоб досягти поставленої мети та завдань дослідження жанру космічної фантастики, потрібно обрати чітку кількість наукових методів та підходів, з вірним обґрунтуванням доцільності їх використання для того, щоб вирішити певне завдання в роботі.

Перш за все, в дослідженні необхідне використання такого загальнонаукового методу, як історичний. Він буде корисний при розгляді таких питань, як еволюція жанру космічної фантастики та його фільмографії в екранній культурі США 2-ої половини ХХ – поч.ХХІ ст., а також еволюції зображальних засобів у фільмах космічної фантастики екранної культури США 2-ої половини ХХ – поч.ХХІ ст., і як ці зміни у підсумку вплинули на фінальний задум та образи фільмів, та їх глядацьке сприйняття. Саме історичний метод був застосований авторами Морозовою І., Кожевніковою Н., Даниловою В., Бакіною Т., Шлядинським О., Теракоп'ян М.. Вони застосовували цей метод для дослідження еволюції жанру космічної фантастики в екранній культурі США з 1930-х по 1970-і рр.. ХХст., як космічна фантастика відокремилась від своїх літературних початків в кін.ХІХ- поч ХХст. та перейшла у кінематограф, як змінювались нарративи та образи в фільмографії космічної фантастики з 1930-х по 1970-і рр.ХХ ст. Також цей метод дав змогу дослідникам розібрати історію розвитку спец ефектів в фільмах космічної фантастики з 2-ої половини ХХ до нашого часу, та з'ясувати, як саме якісний розвиток комп'ютерних технологій впливає на глядацьку оцінку фільмів. Історичний метод є фундаментальним в роботі, оскільки він дає змогу вирішити одразу 2 ключових завдання – проаналізувати еволюцію жанру космічної фантастики та еволюцію його зображальних засобів.

Не менш важливим для досягнення мети роботи є застосування метода структурного аналізу. Цей метод дає змогу дослідити одну із важливих складових теми роботи – культурні змісти фільмів жанру космічної фантастики, шляхом розбору ключових фільмів цього жанру. Важливо зазначити, що цей метод був застосований багатьма авторами, такими як – Санстейном К., Корнєвим В., Ленглі Т., Антоновим А., Мандригіною С., Чернишовим А., Міхельсоном О., Сергєєвим А., Капуто Д., Лапіною-Красатюк Е., Собчак В., Верещагіною Н., Павловим О.. За допомогою цього методу дослідники розглянули 2 важливі франшизи космічної фантастики –

«Зоряні Війни» та «Чужий», та виявили в них безліч культурних змістів та референтів. Метод структурного аналізу допоміг їм з'ясувати, як певні психологічні та релігійні течії знайшли своє втілення в ідеологіях джедаїв та ситхів, як політична ситуація часів Холодної війни вплинула на зображення боротьби повстанців та імперців, як стародавні міфологічні мотиви втілюються в головних героях саги «Зіркові війни» та їх взаємовідносин, як бурхливий розвиток технологій вплинув на зображення штучного інтелекту та роботів в «Чужих», як психологічні страхи людей перед невідомими істотами та загрозами віддзеркалюються в протиставленні астронавтів та Чужого, як актуальні нині проблеми гендерної нерівності зображуються в космічних командах обох франшизи. Як видно з зазначених прикладів, метод структурного аналізу є дуже ефективним в дослідженні та виявленні великої кількості культурних змістів та посилянь в фільмографії космічної фантастики. Слід також зазначити, що саме завдяки методу структурного аналізу культурні змісти космічної фантастики є найбільш вивченою складовою цього жанру.

Окрему позицію для досягнення мети роботи займає метод формального аналізу. Він надає можливість проаналізувати жанрову структуру космічної фантастики, виявити її основні принципи на прикладах фільмографії, з'ясувати, чим космічна фантастика відрізняється від загальної наукової фантастики та космічної опери та сформулювати список фільмів, які за спільно визначеними принципами підходять під жанр космічної фантастики. Цей метод був певною мірою застосований такими дослідниками, як Кузнецовим В., Хрюкіним Д. та Грибакіним Т.. Користуючись формальним аналізом, вони формують основні принципи та риси тих фільмів, які можливо віднести до космічної фантастики, систематизують загальний устрій наукової фантастики з усіма її піджанрами та дають уявлення про те, яке місце там займає космічна фантастика і з якими піджанрами вона має тісний зв'язок. Також ці автори за допомогою формального аналізу змогли виявити баланс в космічній фантастиці між науковою та містичною складовою, а також скласти повноцінну класифікацію сюжетів та нарративів в жанрі космічної фантастики, з наведенням в приклад фільмів, які за сюжетом можливо віднести до певного типу. Отже, метод формального аналізу спрямований на виконання стратегічно важливого завдання в роботі – дослідження та формування головних рис жанру космічної фантастики задля доведення самодостатності цього жанру, шляхом знаходження та виявлення спільних

рис в сюжетах та нарративах фільмів, що потенційно можливо віднести до космічної фантастики.

Окрім вищезгаданих методів, доцільним буде використання компаративного методу. Він дає можливість проаналізувати фільмографію космічної фантастики та виявити в фільмах спільні риси, які у комплексі складають закони та принципи жанру космічної фантастики. Більш того, компаративний метод надає змогу дослідити та виявити культурні змісти та посилення в фільмах космічної фантастики – а саме – політичні та соціальні репрезентації, які до цього часу ще не були знайдені та досліджені. Цей метод був застосований саме за цією метою авторами Санстейном К., Ленглі Т., Антоновим А., Мандригіною Н., Міхельсоном О., Капуто Д., Лапіною-Красатюк Є., Верещагіною Н.. За допомогою компаративного методу вони змогли відкрити безліч культурних змістів різного характеру – релігійних, політичних, психологічних, міфологічних у фільмографії космічної фантастики шляхом того, що вони порівнювали певні релігійні, психологічні принципи та практики, політичні події та ідеології з сюжетами фільмів космічної фантастики та світоглядами головних героїв та соціальних груп, що заявлені в фільмах. Також компаративний метод застосовували дослідники Верещагіна Н. та Грибакіна Т., коли вони створювали класифікацію фільмів космічної фантастики за сюжетами, що в них представлені. Завдяки цьому методу їм вдалося шляхом аналізу та порівняння різних фільмів виявити багато спільних та відмінних рис у нарративах фільмів, унаслідок чого було сформовано декілька видів сюжетів фільмографії космічної фантастики, кожен з видів мав свій набір фільмів зі спільними рисами.

Також для різностороннього дослідження теми роботи є вірним застосування методу образно-стилістичного аналізу. Цей метод дасть змогу проаналізувати технічну сторону космічної фантастики – її зображальні засоби (світло-кольорі рішення фільмів) і їх взаємозв'язок з нарративами та образами жанру. Цей метод був застосований авторами Теракоп'ян М. та Бакіною Т., коли вони досліджували, як розвиток комп'ютерної графіки вирішував сюжетні та образні завдання в різних фільмах жанру, та як змінювалась якість фільмів та реакція глядачів на картини у ході еволюції спец ефектів. Треба зауважити, що застосування цього методу авторами було доцільним для того завдання, що вони ставили у своїх статтях – дослідження естетично-якісної сторони комп'ютерної графіки у контексті її вдосконалення, але це завдання є лише частковим в галузі зображальних засобів жанру космічної

фантастики. Щоб більш глибоко та повно дослідити специфіку та естетику зображальних засобів жанру, компаративний метод має бути застосованим по відношенню до всього спектру зображальних засобів – світло-кольорові вирішення різних фільмів жанру теж мають бути дослідженні для більшого розуміння науковцями цієї галузі жанру.

### 1.3 Понятійний апарат дослідження

Проблема дослідження культурних змістів та зображальних засобів космічної фантастики потребує організації понятійного апарату по темі роботи.

Найбільшою задачею в роботі є доведення того, що поняття «космічна фантастика» може існувати, як один із піджанрів наукової фантастики, зі своєю кількістю принципів та набором картин, які підходять під ці принципи.

Виходячи з цієї задачі дослідження, у роботі є ключовими такі поняття, як «фантастика», «наукова фантастика», «космічна опера», «нарратив», «астронавт», «космос», «інопланетянин», «референси», «зображальні засоби», оскільки всі вони мають пряме відношення до поняття «космічної фантастики» і характеризують її з різних кутів.

Перш за все, потрібно дати визначення поняттю «жанр», оскільки одним з головних завдань роботи є доведення того, що поняття «космічна фантастика» може претендувати на те, щоб бути одним із піджанрів у системі наукової фантастики, як жанру кіно. За твердженням культуролога Бахтіна М.: «Жанр, як стійкий тип висловлювання характеризується трьома нерозривно пов'язаними один з одним моментами: особливим тематичним змістом, цілісністю і композиційною побудовою.» [30, с.42]. Щодо специфіки жанрів кіно досить містким є пояснення в кіно словнику В.Миславського: «в основу жанру покладено певний тип зображення людини та навколишнього середовища, системи поглядів на світ. Це визначає зміну жанрово-композиційної структури творів... Як і будь-яка історично-обумовлена категорія, жанри розвиваються, видозмінюються, у певні періоди відчувають тенденцію до злиття, взаємопроникнення або навіть розпаду.» [32, с.67.] Це визначення жанрів в кіно підкреслює ту ситуацію, в якій знаходяться фільми космічної фантастики, оскільки майже всі вони є гібридними - відносяться до декількох жанрів одразу.

Другим важливим терміном є поняття «фантастика», як така, оскільки вона всеохоплюючою системою фантастичних жанрів не тільки в кіно, але і в мистецтві в цілому. Згідно з Енциклопедії епістемології та філософії науки, фантастика є «формою відтворення життя, при якій на основі реальних уявлень створюється надприродна, ірреальна, "чудова" картина світу.» [68] Згідно з твердженням кіно словника В.Миславського «всі міфи та популярні сюжетні конструкції кінофантастики запозичені з книжок, легенд, сказань. Усілякі подорожі на інші планети або мандрівки в часі, антиутопії про світ майбутнього або за спостереження про непередбачуваний розвиток подій у теперішньому, різноманітні надприродні створіння – на зразок Франкенштейна, Голема, Дракули – або вчені-експериментатори, типу «людини-невидимки» і доктора «Жекіла», різноманітні фантазії, коміксові твори – усе це так чи інакше взяте с фантастичної літератури» [32,с.198] Також у цьому кіно словнику подається твердження про принциповий жанровий розділ у фантастиці «у кінофантастиці зберігається поділ на science-fiction, тобто наукову фантастику і weird fiction, або моторошну надприродну фантастику.» [32,с.199]

Третій за важливістю термін, в склад якого входить космічна фантастика є «наукова фантастика», або «science –fiction». Згідно з означенням великого радянського словнику, наукова фантастика є «особливий вид художньої фантастики, що виникає в епоху становлення сучасної науки (17-18 ст.) і остаточно формується в 20 ст.. Заснований, на реалізації неіснуючого в фантастичних образах; але, на відміну від них, його предметом є психологічні та соціально-духовні наслідки (соціально-філософські, культурні, моральні) реалізації типових можливостей природи і суспільства. Своєрідність наукової фантастики складається в підпорядкуванні художньої уяви логіці науково-прогностичних прийомів, матеріалом яких є, однак, не поняття, а художній образ; тому наукова фантастика може бути визначена як науково організована форма художньої уяви. Художні моделі наукової фантастики зберігають наукову достовірність структури, даючи одночасно недоступне науці чуттєво-наочне втілення можливих типів конфлікту людини зі зміною природно-соціального середовища проживання.» [59]. Це означення характеризує головні закони наукової фантастики в усіх галузях культури, а про особливості наукової фантастики в кінематографі розповідає англomовний сайт AMC Filmsite, згідно з його формулюванням «Фільми наукової фантастики зазвичай є науковими, реалістично-візуалізованими, комічними та суголубо фантастичними і, як правило, візуалізуються через



вигадні, образні сюжетні лінії, гаджети передових технологій (тобто роботів та космічних кораблів), наукові розробки чи фантастичні спеціальні ефекти. У науково-фантастичних фільмах присутньо багато героїв, далеких планет, важких квестів, неймовірних обставин дії, фантастичних місць, підступних та хитрих лиходіїв, футуристичних технологій та невідомих і незрозумілих вищих сил. Багато науково-фантастичних фільмів демонструють подорож у часі або фантастичні подорожі, і сюжетні події відбуваються або на Землі, у космосі, або у майбутньому часі.» [60]

Четвертим йде термін, який має найближче відношення до поняття космічна фантастика за жанрово-сюжетними критеріями, є «космічна опера». Згідно з твердженням енциклопедії «Космос та за його межами» («Space and beyond») автора Девіда Прінгла Гарі «Космічна опера - це піджанр наукової фантастики, який підкреслює космічну війну, мелодраматичні пригоди, міжпланетні битви, лицарську романтику та ризикованість. Дія відбувається в основному або повністю в космічному просторі, це зазвичай передбачає конфлікт між супротивниками, що володіють передовими здібностями, футуристичною зброєю та іншими складними технологіями. Цей термін не має відношення до музики, а натомість є співзвучним до терміну "мільна опера".» [57]. Журнал «Світ фантастики» також дає дуже важливу характеристику, за якою космічна опера вирізняється від основних принципів наукової фантастики, і виділяється в окремий піджанр: «Істотною відмінністю космічної опери від «твердої» наукової фантастики є повна або часткова відмова від наукового обґрунтування того, що відбувається існує в на користь масштабності, багатоплановості, колоритності і «епічності».[65.]

П'ятим терміном, який має відношення до галузі культурних змістів в космічній фантастиці, є сюжет, оскільки саме через нього можливо знайти в фільмах космічної фантастики певні змісти та посилання, які нас відсилають до різних галузей культури. Ось що каже про цей термін загальний тлумачний словник російської мови: «сюжет є певною подією, ситуацією, зображеною в творі і часто позначається в його назві. На відміну від теми, сюжет представляє собою конкретне, детальне, образно-оповідне розкриття ідеї твору.» [61] Із цього визначення для теми дослідження важливим аспектом є те, що сюжет висвітлює ідею за допомогою образного оповідання. У контексті жанру космічної фантастики це є дуже важливим та властивим, оскільки в фільмографії цього жанру образи часто створюються за допомогою різних релігійних, психологічних, міфологічних та політичних посилань, і тим самим, доповнюють та поглиблюють ідеї фільмів. Цю тезу

активно підтверджує ще одне визначення терміну «сюжет», яке надається в професіональному тлумачному кінословнику «Кіномистецтво» Євтюшкіної І.: « сюжет – це предмет зображення, внутрішній зміст дії. Сюжет як основа сценарію, бере початок в літературному задумі, системі відносин між героями, в процесі розвитку конфлікту. Він соціально-історичний , але в той же час це вигадка. Сюжет в кіно може будуватися як на драматичному конфлікті, так і на спостереженні життєвих подій. Кіномистецтво активно розробляє виражальні можливості різних типів сюжету і варіації їх поєднання. Кінодраматург формує сюжет на основі конкретного життєвого матеріалу.» [62]. У цьому визначенні принципово важливим для теми дослідження є твердження про те, що сюжет є соціально-історичним і те, що він будується на основі конкретного життєвого матеріалу. Оскільки всі ті культурні змісти та посилання, що містяться у фільмах космічної фантастики, і є тими соціально-історичними передумовами, які автор ураховує, створюючи сюжет, і водночас представляють собою той життєвий матеріал, який вплітається в сюжетні лінії фільму та доповнює зміст.

Шостий термін, за допомогою якого в роботі можливо буде відкрити та дослідити нові культурні змісти, є «референс». Хоча це поняття активно застосовується і в літературі, і в живопису, і в зображальному мистецтві, воно має дуже важливе відношення до кінематографу. Згідно з означенням, яке надає англomовний сайт означень та перекладів «The Web's Largest Resource for Definitions & Translations», референс є «відношенням між об'єктом ті ідеєю, до якої він посилається» [63]. Це визначення дуже влучно характеризує ту властивість референтів, яка буде використовуватись в роботі. У контексті фільмів жанру космічної фантастики їх сюжетні конструкції, ряд подій, персонажі, їх характери та взаємовідносини є об'єктами за цим визначенням, а різноманітні культурні змісти – релігійні, національні, психологічні, історичні, політичні – є ідеями, до яких звертається та посилається фільмографія космічної фантастики. Саме за цим означенням, термін референс має дуже важливе значення та функції в 4 розділі наукової роботи.

І нарешті, сьоме, але також, чимало важливе поняття, яке знадобиться при розгляді малодослідженого аспекту космічної фантастики, є «зображальні засоби». Згідно з формулюванням, яке дає онлайн-словник Dic Academic зображальні засоби є «способами і прийомами відтворення дійсності в художньому творі, що дозволяють втілити наглядну та відчутну картину

оповідання». [64]. Це означення має загальне відношення до всіх видів мистецтва, але воно правильно характеризує функції зображальних засобів і у кінематографі. У контексті жанру космічної фантастики та структури роботи, серед зображальних засобів пріоритетними для дослідження є візуальні засоби - спецефекти, світлове та кольорове рішення у фільмах. Саме ці прийоми формують типову зображальну культуру фільмографії космічної фантастики, та в найбільшій мірі впливають на їх зміст та сюжет.

Отже, всі поняття, які будуть застосовані в роботі, мають різне походження: одні були введені в дискурс науковцями, інші були введені в різних галузях мистецтва – широких та специфічних, але всі вони мають відношення до певних сегментів роботи, і кожен з них допоможе дослідити певний аспект у темі роботи.

## **ВИСНОВКИ ДО ПЕРШОГО РОЗДІЛУ**

У першому розділі «Теорико-методологічні основи дослідження» намічено становище наукової розробки теми, сформовано теоретичну базу дослідження, та складено чіткий понятійний апарат.

Серед основних джерел, які займались вивченням та дослідженням культурних змістів та зображальних засобів жанру космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ ст.- поч.ХХІ ст. особливу увагу приділено працям Д.Хрюкіна, Т.Грибакіної, К.Састейна, О.Павлова, Т.Ленглі, Д.Капуто, Н.Верещагіної, В.Собчак, Е.Лапіної-Красатюк, І.Морозова. Для більш специфічного розуміння кожного з аспектів теми роботи розглянуто праці В.Кузнєцова, Т.Бакіної, В.Корнева, А.Чернишова, А.Антонова, Н.Мандригіної, О.Шлядинської, О.Міхельсона, М.Теракопян, Н.Кожевнікова та В.Данилової.

Цей перелік наукових та енциклопедичних праць каже, що жанр космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ ст.- поч.ХХІ ст. був предметом дослідження різноманітних наук – історії кіно, культурології, психології, історії, літератури, релігієзнавства. Однак кожна зі згаданих наук розглядали лише ті аспекти та питання, що відповідали її галузі. Найменш дослідженим аспектів в жанрі космічної фантастики є його зображальні

засоби, бракує їх розгляду та дослідження саме в кінематографічних наукових колах, в контексті їх зв'язку зі змістом та сюжетом фільмів жанру.

Сформовано спектр теоретично –методологічних засад, який був використаний задля різностороннього об'єктивного розкриття теми роботи.

Застосування історичного, компаративного методів, методів структурного аналізу, образно-стилістичного аналізу, формального аналізу складає базис для глибокого наукового розгляду предмету дослідження.

Чималу важливість має у цьому розділі також понятійний апарат, у ньому були відібрані ключові поняття та терміни, які повністю відповідають структурі роботи, та відносяться до певного із аспектів теми, а також широко використовуються у науковому дискурсі, зокрема такі поняття як «жанр», «наукова фантастика», «космічна опера», «сюжет», «референс».

## Розділ 2. ЖАНРОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ В ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ США 2-ОЇ ПОЛОВИНИ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ ст.

### 2.1. Стилiстичнi особливостi жанру космiчної фантастики в екраннiй культурi США 2-ої половини ХХ – початку ХХІ ст.

Космiчна фантастика, як один iз пiджанрiв фантастики, займає крiпку позицiю в американському кiнематографi, має велику кiлькiсть жанрових принципiв та до нього можливо вiднести велику кiлькiсть картин американського кiнематографу з 50-х рокiв ХХ столiття до нашого часу. Але перш, нiж перейти до характеристики космiчної фантастики, як пiджанру кiнофантастики та її жанрових особливостей, необхідно окреслити загальну систему жанрiв кiнофантастики, якi саме пiджанри до неї вiдносяться. Пiсля цього буде вiрним охарактеризувати мiсце космiчної фантастики в цiй системi, та якi зв'язки вона має з iншими пiд жанрами кiнофантастики.

Серед пiджанрiв кiнофантастики головними є наступнi:

Наукова фантастика (вiд англ. science-fiction) – жанр, якiй напередусiм призначений для мистецького осмислення та передбачення майбутнього. Розвиток та велика популярнiсть цього пiджанру пов'язаний з надзвичайним впливом та натхненням науки i технологiй на життя суспiльства. [66]  
Цей жанр є одним з найстарiших у фантастицi та має великi корнi у лiтературi.

Хронофантастика – жанр, у якому йде розповiдь про мандрiвки у часi. У фiльмах цього жанру головним чином зображуються перемiщення героїв з справжнього часу в минуле, або з майбутнього в справжнє. [67]

Альтернативна iсторiя – жанр, якiй демонструє ситуацiю, коли певнi важливи моменти в iсторiї вiдбуваються iнакшим, альтернативним чином, i як наслiдки цього повороту впливають на хiд iсторiї в подальшому.

Апокаліпсис або пост апокаліпсис – жанри, в яких зображуються катастрофiчнi подiї, якi наносять велику шкоду людськiй цивiлiзацiї, та як

людство пристосовується до нових умов життя після різноманітних лих – епідемій, екологічної біди, застосування ядерної зброї.

Утопія – жанр фантастики, який зображує ідеальне суспільство, з правильними законами та устоями. Цей жанр намагався продемонструвати ідеалізований життєустрій суспільства, який можливо організувати внаслідок соціальних змін.

Антиутопія – жанр фантастики, який на відміну від утопії, зображує найгірші сценарії соціального розвитку людства, з жорсткими тоталітарними правлячими режимами та антигуманістичним відношенням до людства. Цей жанр виконує функцію застерігача, демонструючи можливі наслідки авторитарної, уніфікованої, не гуманістичної політики.

Космічна опера – пригодницький жанр, предметом розповіді якого є драматичні та романтичні пригоди у космічному просторі, військово-економічні конфлікти між планетарними державами, які застосовують новітні технології та зброю, дипломатичні та наукові експедиції з Землі на інші, недосліджені планети. [15]

Кіберпанк – жанр, що демонструє стрімкий розвиток технологій, штучного інтелекту, кібернетики і як їх розвиток впливає в негативному ключі на розвиток суспільства. Цей жанр розповідає про події у майбутньому, показує як науково-технічна революція змінює обстановку та вигляд міст, як повсюдне застосування кіборгів, комп'ютерів погіршує соціально-політичну ситуацію у суспільстві. Кіберпанк є передвісником того, що внаслідок сильного розвитку кібернетики, в світі можуть відбутись повстання роботів, які будуть байдужими та безжалісними по відношенню до людей. [32, с.161]

Тепер же потрібно сказати про космічну фантастику, як піджанр в цій системі та окреслити її жанрові принципи, які і забезпечують їй місце в цій системі.

Космічна фантастика – це один із піджанрів кінофантастики, який пройшов великий шлях свого розвитку та займає місце в системі фантастичних жанрів, поруч з такими, як наукова фантастика, космічна опера, хронофантастика та кіберпанк. Щодо історії розвитку жанру, космічна фантастика є одним з найдавніших жанрів фантастики, перші стрічки були зняті ще на самому початку ХХ ст. ( «Політ на Луну» Ж.Мельєса, 1902р. «Жінка на Луні»

Ф.Ланга, 1929р.) . Цей жанр упродовж ХХ ст. намагався бути актуальним в світі суспільних подій, з 50-х років, на початку свого стрімкого розвитку він віддзеркалював у своїй фільмографії розвиток космічної галузі, та очікуванням людством нових наукових відкриттів та досягнень в цій галузі, про що свідчать такі фільми, як «Місце призначення – Луна», «Покорення космосу». Проте водночас, поруч з оптимістичними очікуваннями людей від космічних досягнень та вилетів к космічний простір, фільмографія космічної фантастики 50-х демонструє страхи людства перед невивченістю космосу, невідомістю статусу інопланетян, можливого бачення їх, як загарбників, що й було показано в фільмах «Острів земля», «Коли зупинилась земля», «Земля проти літаючих тарілок», «Це прийшло з космосу», «Війна світів», «Ракетний корабль Х-м». Ці позитивні та негативні відношення суспільства до космічної галузі та пошуків інопланетних цивілізацій склали основу для багатьох сюжетів фільмів космічної фантастики, які застосовуються і донині. Однією із найзначніших картин, яка реалістично показала розвиток космічних технологій та перспективу далеких перельотів на недосліджені планети, є «Космічна одісея. 2001» С.Кубріка. Цей фільм також одним із перших застосував сюжетний хід, коли космічна експедиція занадто залежить від комп'ютерних технологій під час виконання місії, і це призводить до конфлікту людей та штучного інтелекту. Пік свого розвитку жанр космічної фантастики почав переживати, коли вийшли фільми «Зоряні Війни. Епізод 4: Нова надія» та «Чужий», та телесеріал «Зірковий шлях». Початок цих відомих франшизи додав до жанру космічної фантастики пригодницькі аспекти, задав розважальний напрямок. З цього часу за виробництво фільмів цього жанру стали братись відомі та талановиті режисери, такі як Д.Лукас, С.Спілберг, Д.Кемерон, Р.Скотт, Л.Бесон. Починаючи з 80-х і до наших часів у жанрі космічної фантастики розвиваються продовження культових франшиз (Зіркові війни, Чужий, Зірковий шлях), знімаються фільми за старими перевіреними сюжетами – напади інопланетян ( «День незалежності», «Марс Атакує»), колонізація невивчених планет («Зірковий десант», «Аватар»), страх перед космічними катастрофами – «Меланхолія», «Астероїд» та невдачами космічних експедицій – «Марсіанин», «Гравітація». У нашому часі жанр космічної фантастики переживає ситуацію змішування з іншими жанрами (гібридизацію).

Основними жанровими законами, якими користується космічна фантастика є:

- зображення майбутнього в умовах дуже високого розвитку комп'ютерних та кібернетичних технологій, і як ці технології впливають на роботу космонавтів. Зображення досягнень в комп'ютерній техніці відбувається реалістично, з врахуванням стану технологій на наш час та їх потенціалу на майбутнє, ураховуються також важливі наукові закони та відкриття. Аналізуючи фільми, в яких був задіяний цей принцип, зокрема «2001. Космічна одіссея», серію фільмів «Зірковий шлях» та «Чужий», можливо сказати, що зображення космічних апаратів, комп'ютерних апаратів, влаштованих в них, та роботів - асистентів виконує роль прогнозування розвитку техніки у майбутньому, цей принцип виконує роль застереження для глядача. Це відбувається тому, що в згаданих картинах, зокрема в «Космічній одіссеї» та «Чужому» розвинена комп'ютерна система та робот-асистент демонструються з негативної сторони, під час космічних перельотів на них покладають відповідальність за функції, які раніше моніторились людьми – спостереження та контроль за станом здоров'я космонавтів, які перебувають у стані анабіозу, доступ до управління кораблем незалежно від людини, безпосереднє підпорядкування керівництву, яке видає секретні накази комп'ютеру чи роботу, про які заборонено знати іншим членам космічної бригади, та які мають бути беззаперечно виконані, в незалежності від волі та рішення капітана та членів команди. Це все призводить до того, що в фільмах люди виявляються дуже залежні від технологій, навіть не перебуваючи в курсі всього, комп'ютери та роботи – асистенти чинять екіпажу серйозні перепони, коли справа стосується наказів, які видає капітан своїй команді, а технологічні об'єкти усіяко їх ігнорують та перешкоджають їх виконанню, і, як апогей, це призводить до жорстоких конфліктів між космонавтами та технологічними асистентами, навіть смертельних, коли комп'ютер або робот знаходиться в процесі виконання секретних директив, які йому надало керівництво, а люди, дізнавшись про це занадто пізно, намагаються зірвати виконання наказу, внаслідок чого заради мети комп'ютер чи робот виявляє свою безпристрасність до людини і може легко позбавити її життя, на що їм надає право керівники корпорацій та підприємств, які керують та фінансують космічні екіпажі. Таке сюжетне рішення зображує руйнівальну сторону розвитку кібернетики та комп'ютерів, і на прикладі таких конфліктів людей з технологіями застерігає людей від потенційної тотальної залежності від техніки, гаджетів, кібернетики, повного перекладення на них тих дій та обов'язків, які людина багато століть виконувала сама успішно. Як наслідок, такі сюжетні принципи закликають людей більше замислюватись над розвитком технологій, детально продумувати, якими функціями та повноваженнями варто наділяти



«технічних асистентів», знайти баланс між тим, щоб під боком була технологічна підтримка та щоб людина не потрапляла в «кіберполон».

- зображення між планетарної політичної картини всесвіту, з великим різномаяттям планетарних держав з різною ідеологією та звичаями, розповідь про військові конфлікти та сутички, які трапляються між ними. Таким чином, створюється альтернативна картина всесвіту, з принципово новими планетарними державами та народами, їх населяючих, можливо побачити нові політичні, релігійні системи, і ті конфлікти, що виникають між ними. І хоча розповідь про планетарні держави та конфлікти між ними відбувається у далекому майбутньому за хронологією, при створенні нових народів, їх віри та політичних поглядів у фільмах активно застосовується використання різноманітних політичних, релігійних та культурних посилянь з реально існуючих політичних, релігійних течій нашого світу. Це можливо прослідити на прикладах таких фільмів, як франшизи «Зіркові війни», «Зоряний шлях», «Аватар», «Вартові галактики». Зокрема в ідеологіях джедаїв та ситів можливо від слідкувати християнські та будистські мотиви, в протистоянні Демократичних повстанців та Імперії помітна відсилка до протистояння Другої Світової та В'єтнамської війн, в боротьбі Галактичної федерації та Союзу Клінгонів можливо знайти відсилку до боротьби європейських країн та США з терористичними організаціями на Близькому Сході, протистояння американських загарбників та народу Наві з планети Пандора має пряме посилення до військових конфліктів американських індіанців з європейськими переселенцями у XVI – XIX ст. та загарбницької політики США у В'єтнамі та Афганістані у 2-ій половині XXст., соціальний устрій народів Набу, Татуїна, Корусанту, Ендору нагадує різноманітні соціальні устрої та звичаї народів нашого світу. Водночас показ міжпланетних держав та їх відносин подається в ідеалізованому вигляді, як правило, одна система чи держава є абсолютно демократичною та захищає права та свободи своїх громадян, є миролюбивою, а інша держава є антонімічно тиранічною, прагне до міжпланетарного володарювання, є націоналістичною та захищає лише власні інтереси, її система організована на принципі безпосереднього авторитету влади та підкорення її волі, та ставлення до народів, як до розрахункової одиниці, інструменту, яким можливо досягти певної мети. Основна мета референсів при зображенні нових планет, народів, що їх населяють, їх відносин – зробити новостворені держави та їх народи більш зрозумілими та глядача, щоб він зміг легко асоціювати їх з власними геокультурними пізнаннями. Також завдяки посиленням до певних релігійних та історико-політичних мотивів автори фільмів можуть донести до

глядачів на новому матеріалі певні думки та ідеї, що стосуються морального самовдосконалення, вибору свого життєвого шляху, формуванню власної громадянської позиції та світогляду. Цей жанровий принцип, хоча і створює держави, народи та героїв майбутнього часу, виконує свого роду виховуючу функцію для глядача, доносячи йому ідеї, що ніколи не старіють.

- зображення науково-дослідницьких польотів космічних команд на невідомі планети та космічні об'єкти з метою їх детального вивчення та встановлення можливого контакту з інопланетними формами життя. Цей закон жанру зображує одні з найреальніших перспектив розвитку космічної галузі і науки, а також демонструє людей – землян, не як загарбників чужих світів та агресорів, а як освічених вчених, які прагнуть до миру та контакту з новими інопланетними формами життя. Такі мотиви зображуються в одному з перших культових фільмів космічної фантастики «2001. Космічна одісея», а також в не менш відомих франшизах «Чужий» та «Зірковий шлях». В усіх цих фільмах зображується типізована космічна команда з великою кількістю астронавтів різного професійного нахилу – пілотів, механіків, докторів, як правило ці команди оснащені передовим і найсучаснішим космічним транспортом з усім потрібним програмним забезпеченням. Так демонструється, ніби у команди астронавтів є усі необхідні засади (технічні та розумові) для вдалих космічних перельотів, досліджень та спроб досягти контакту з неземними формами життя. Але в чому істинний сенс цього жанрового закону, що він демонструє зовсім протилежний результат космічних досліджень. В усіх вищезгаданих картинах команди астронавтів, при всьому технічному оснащенні та моральній підготовці, терплять чисельні труднощі при дослідженні планет та невідомих істот. Ці труднощі наносять для команді різноманітні збитки – як мінімум, матеріальні, у вигляді механічних пошкоджень космічного кораблю, як у випадку серії «Зіркового шляху», а як максимум – це може коштувати здоров'я та навіть життя членів екіпажу, як показано у серії фільмів «Чужий». Ці труднощі також розкривають силу волі та кмітливість членів космічної команди, наскільки ефективно вони будуть намагитись досягти мети свого польоту, або наскільки вони зможуть врятувати власне життя. І тут ці фільми дають дуже різні оцінки та прогнози вольових якостей астронавтів, у випадку «Зіркового шляху» при виникненні труднощів в дослідженні космічних об'єктів, які можуть нанести загрозу людству або при протистоянні з неземними расами кмітливість та силу волі демонструють усі члени кораблю «Ентерпрайз», починаючи від серйозних та стратегічних капітана Джеймса Кірка та вулканця Спока, та закінчуючи другорядними членами екіпажу, такими як

механік Скотт та пілот Павло Чехов. Звичайно сильна харизма та авторитет капітана має своє місце, але в цілому ці фільми демонструють, що успішно провести дослідження планет та різноманітних космічних об'єктів, вести протистояння та контакт з веземними формами життя, досягати усіх цілей можливо лише разом, ключову роль відіграє сила колективу і його рішень. Команда Ентерпрайзу демонструється як єдине ціле, колектив, який являє собою могутнє ядро для розвитку наукових досліджень та дипломатії в космічній галузі. На відміну від «Зіркового шляху», в франшизі «Чужі» та «Космічній одіссеї» результати досліджувальної діяльності та дипломатії з інопланетянами у космічних команд є дуже невтішними. В майже усіх частинах «Чужих», при спробі космічних команд дослідити планети, де живуть та розмножуються Чужі, це завжди закінчується кривавою та жорстокою бійнею команди з цими істотами, в результаті якої практично уся команда гине смертю жертви від нападів монстрів. Як правило, в цих фільмах лише один із екіпажу проявляє кмітливість та нечувану хоробрість, щоб знищити монстра, щоб як мінімум, захистити власне життя. У оригінальній квадрології цим виживаючим астронавтом є лейтенант Ріплі, а в пріквелах ХХІ – доктор Шоу. В такому ключі цей жанровий принцип дає такий висновок, що навіть, якщо команда має передову техніку але не має колективного духу, сплоченості та в певній мірі наукових пізнань, є розрізненою та в чомусь дурною, це призведе до того, що «космічне братство» виявиться безсилим перед сильними складнощами, які можуть виникнути при дослідницьких місіях, та пошуках і контактах з інопланетянами, і можуть поплатитися за свою неорганізованість та дурість власним життям. Додатковий сенс цього жанрового принципу в цій франшизі полягає в відомій цитаті, що «виживає найсильніший». Приблизно такий же зміст лежить у фільмі «Космічна одіссея», коли під час дослідження Юпітеру на місії гине майже вся експедиція, і навіть капітан Борман, який пережив боротьбу з комп'ютером Hell 9000, при дослідженні планети не враховує течію часу на ній, і в результаті прольоту над планетою, швидко та занадто рано старіє. Цей фільм повторює тезу «Чужих», що лише найорганізованіші та найкмітливіші зможуть здолати всі труднощі, але в ньому цей жанровий закон розкриває ще одну важливу думку, що окрім організованої команди та власної сили волі, вкрай важливим для вдалих космічних науково-дослідницьких місій є і досконала технічна обізнаність астронавтів, як свого технічного оснащення, так і космічній науці в цілому, аби бути готовим до природних катаклізмів та труднощів під час місії. Таким чином, цей жанровий принцип при зображенні дослідницьких польотів космічних команд дає одразу декілька важливих застережень для глядачів та

потенційних діячів космічної галузі: що для успішних космічних досліджень та дипломатії потрібен міцний колективізм в команді, індивідуальна сила волі, хоробрість та інтелектуальний рівень кожного астронавта в окремоті, причому ці умови мають працювати одночасно. І цей жанровий закон надає реалістичні риси жанру космічної фантастики й водночас звертається до фундаментальних проблем космічної науки та колективних відносин в цілому.

- зображення інопланетян, як ненависників людства, які бажають знищити усе населення на планеті Земля. Цей жанровий закон є одним із перших у космічній фантастиці. З 50-х по 60-і роки, у роки, коли космічна галузь ще була на стадії розвитку, проте ще було чіткого поняття, наскільки успішними будуть польоти людей у космос та дослідження його просторів, американському суспільству були притаманні побоювання моменту зустрічі з неземними народами, допущення того, що інопланетяни й зовсім можуть бути не налаштовані до дипломатії, та й не зрозуміють миролюбивої політики землян. На таке сприйняття інопланетних істот впливала також напружена зовнішня політика США по відношенню с СРСР, Китаєм, коли у суспільстві не знали, чого очікувати від геополітичних суперників. Тогочасна американська пропаганда дуже гіперболізувала образи радянських людей, представляла їх як грубих, нерозумних загарбників, така сама трактовка образів торкнулась й зображення інопланетних народів. Слід зазначити, що саме з 50-х до початку 60-х було знято основну масу фільмів космічної фантастики, які використовували цей жанровий принцип. Це зокрема, фільми «Дещо», «Загарбники з Марсу», «Війна світів», «Інтервенція викрадачів тіл», «Це прийшло із космосу», «Земля проти літаючих тарілок» та інші. В усіх цих картинах інопланетяни зображені, як абсолютний агресор, з твердою ненавистю до людства, який має чітко встановлену мету знищити людей повністю. Але з початку 60-х цей жанровий принцип з гіперболізованою трактовкою інопланетян певним чином втратив свою актуальність, і кількість таких фільмів значно впала. Проте цей жанровий принцип все ж таки користувався певним попитом у кіномитців, і його активно застосовували в більш пізні часи. Так, вже в 90-і вийшли такі картини, як «День незалежності» та «Марс атакує!», де цей жанровий закон з зображенням інопланетних істот, як безжалісних агресорів все ще складав основу сюжетів цих фільмів, але тепер автори знизили в фільмах рівень драматизму та серйозності подій, та створили більш комічну атмосферу, додавши інопланетянам пародійних та комічних рис, навіть на їх зовнішньому вигляді. Особливо цей комічний прийом був застосований режисером Тімом

Бертоном в картині «Марс атакує!», де інопланетяни були зображені з порушеними пропорціями тіл, з маленьким тулубом, та величезною головою, яка мала форму людського мозку. Ті засоби війни, які продемонстрували інопланетні загарбники по відношенню до людей, також мали комічний характер й зображувались відповідно, зокрема епізод, коли інопланетянин прийняв вигляд сексуальної дами, епізод, як вони розправлялися з полоненими, відсікаючи голову від тулуба, і при цьому вона могла функціонувати, як і до цього, й навіть сама розв'язка фільму, коли інопланетяни загинули не від солдатських куль, не від застосування важкої артилерії або ядерної зброї, а від старої джазової музики 50-х. Це були одні з останніх картин космічної фантастики, в яких був використований цей жанровий закон, і навіть той факт, що ці фільми підверглись гібридизації жанрів космічної фантастики з комедією, свідчить про те, що цей жанровий закон вже певним чином втратив актуальність й нині майже не користується попитом.

- зображення подорожі у часі. Цей жанровий принцип, хоча і дуже сильно стосується космічних мандрівок, інопланетян, все ж таки він визначально впливав на сюжет в певних фільмах жанру космічної фантастики. Цей принцип також має важливу мету : показати, наскільки різним може бути сприйняття різних культур з різних часових проміжків, або він демонструє наскільки люди можуть протистояти інопланетним загарбникам, опинившись в минулому часі, де технічне оснащення та зброя є дуже відсталою і не такою ефективно. Треба відмітити, що цей принцип застосовувався дуже рідко, що підтверджується кількістю фільмів, де він був, це картини «Зірковий шлях 4. Мандрівка додому» та «Люди в чорному -3». У 4-ій частині Зіркового шляху важливим було продемонструвати, наскільки сильним може бути непорозуміння між людьми не тільки з різних епох, але і різних цивілізацій. Сюжет картини демонструє наскільки швидким був розвиток технологій, зокрема космічної галузі за 300 років, що космічній команді з майбутнього довелось замаскувати свій космічний корабель, та якомога більше приховувати свої технічні прибори, і навіть менше спілкуватись про свій час, аби не шокувати цим фактом американців, мешканців Сан-Франциско, кінця ХХ ст.. Коли все ж таки, людям ХХ ст. довелося на власні очі побачити технічні досягнення ХХІІІ ст., вони були сильно сполохані та в стані шоку, що демонструється у сценах, коли лікар Маккой швидко приводить до тями пілота Чехова, а медики ХХ ст. були шоковані, і до Маккоя не знали, як вилікувати пілота. Найбільше цей ефект проявився в фінальній сцені, коли

космічна команда зупиняє спроби риболовців вбити 2 китів, коли на кораблі виключать поле невидимості, і його побачив екіпаж риболовецького судна, вони були сильно переполохані, й навіть не спробували вступити в бій з космічним братством, а відразу відступили. Лише одна героїня фільму, власниця китів, була зацікавлена новими технологіями ХХІІІ ст. та космічною командою, і захотіла відправитись з ними в їх час. Сюжет таким чином демонструє, що лише мала кількість людей має бажання здолати непорозуміння та страх, коли річ торкається контакту з людьми іншої цивілізації та епохи. У картині «Люди у чорному -3» цей жанровий принцип продемонстрував, як головні герої, опинившись у 60-х роках ХХст., з не самою кращою зброєю та оснащенням, тим не менш, змогли перемогти інопланетних терористів завдяки налагодженим командним діям та власним індивідуальним якостям. Суть застосування цього принципу подорожі у часу полягає в тому, щоб показати, як герої з розвиненої епохи будуть виконувати свою справу, коли вони опиняться в більш складних умовах. Окрім цих 2 картин, цей жанровий принцип подорожі у часу більш ніде не застосовувався.

Тепер, коли намічено основні закони та принципи жанру космічної фантастики, потрібно намітити положення цього жанру в системі кінофантастики, і з якими піджанрами вона найбільше перетинається та вступає в зв'язок.

З науковою фантастикою космічну фантастику об'єднує реалістичне зображення розвитку технологій у майбутньому, науково-дослідницьких експедицій в космос. Спільна функція наукової та космічної фантастики – моделювання та створення образу людського життя у майбутньому, спроба передвістити, як стрімкий розвиток космічної галузі буде впливати на життя суспільства в цілому, і як люди, які в ній працюють, будуть себе поводити при роботі. Всі ці аспекти були так чи інакше зображені в картинах «2001. Космічна одісея», серії фільмів «Зірковий шлях» та «Чужий». Тому ці картини відносяться водночас і до наукової, і до космічної фантастики.

З космічною оперою космічну фантастику єднає зображення нових, вигаданих галактичних держав з різноманітними політичними поглядами та економічною діяльністю, народів, що проживають в цих державах, а також зображення воєнно-політичних конфліктів, що відбуваються між цими галактичними державами. Важливою метою і для космічної фантастики, і для космічної опери є те, що вони мають у розважальній формі розповідати

глядачам про різноманітні пригоди авантюристів під час численних конфліктів між космодержавами, при цьому ці жанри можуть ще і донести до глядачів певну мораль, завдяки різноманітним культурним змістам та відсилкам, що закладаються в персонажів та події фільмів цих жанрів. Так, функцію донесення до глядача певної мудрості успішно виконує франшизи «Зіркові війни», в персонажах, державах та подіях якої можливо віднайти величезну кількість різних культурних змістів та посилань, що в цілому поглиблюють зміст цієї серії фільмів.

З кіберпанком у космічній фантастиці є те, що вони демонструють у фільмах широченне застосування людьми штучного інтелекту та кіборгів у своїй робочій діяльності та побуті. В обох жанрах кіборги та штучний інтелект зображуються як надзвичайно розвинені суб'єкти, які окрім того, що прекрасно виконують свою роботу, що покладають на них їх керівництво та космічні бригади, які з ними працюють, вони володіють надзвичайним розумом, кмітливостю та виступають непоганими стратегами, коли вступають у суперництво з людьми – астронавтами під час виконання певних наказів. І як найвищий потяг до незалежності в обох жанрах роботів розкривають як таких, що мають потужну неприязнь та ненависть до людей, та прагнуть завоювати повну незалежність від них, й жити своїм життям. При чому окрім суперництва та холодного відношення до людей, кіборги та штучний інтелект часто застосовують жорстокі методи, для розправи з людьми-суперниками, що особливо демонструється в серії фільмів Чужий, де роботи-члени екіпажу не просто ведуть боротьбу з людьми, тільки тому що в них наказ такий, окрім того, вони насолоджуються смертями членів екіпажу, коли їх вбивають інопланетяни – чужі, у нових частинах серії, навіть спеціально розводять цих істот задля жорстокої та підлої розправи. Обидва жанри виконують спільну мету – зображують песимістичний варіант життя людей в майбутньому з через мірним використанням техніки, і застерігають суспільство замислитись над цим питанням вже зараз, і задля власної же безпеки, не впадати в кіберзалежність, обмежити застосування техніки в своєму житті.

Тепер, розкривши зв'язок космічної фантастики з іншими піджанрами кінофантастики, можливо зробити висновок, що космічна фантастика є свого роду збірним, комбінованим піджанром, який вміщує в себе різноманітні риси інших жанрів цієї системи.

Важливо також помітити, що і космічна фантастика з часом підверглась такому культурному явищу, як «гібридизація жанрів». При чому це торкнулось не лише змішанню космічної фантастики з під жанрами у системі лише кінофантастики, але і зовсім іншими за характером жанрами. Ця гібридизація призвела до того, що на сьогоднішній день вже мало виходить фільмів космічної фантастики чистого жанру, сучасні картини вміщують в собі по 2-3 різних жанри. Для більшої конкретності питання необхідно навести приклади, з якими саме чужими жанрами космічна фантастика перетиналась і де.

Космічна фантастика і бойовик. Це найчастіший тип гібридизації жанра космічної фантастики, він відбувся тоді, коли в цілому в американському кінематографу взяли курс на розважальний напрямок, і більше уваги стали приділяти видовищним сценам боїв, переслідувань, а сюжетна складова спрощувалась. Це торкнулось такий серій фільмів, як «Чужий» ( починаючи з 2 частини в фільмі пішов акцент на сцени жорстоких перестрілок з монстрами, замість показу жорстких психологічних моментів боротьби, ця тенденція зупинилась зі зйомками картин-пріквелів «Прометей» та «Чужий.Заповіт»), «Зірковий шлях» (2 і 3 частини франшизи також робили акцент на сценах повітряних боїв Ентерпрайзу з Ханом та Клінгонами у космічному просторі, з 4-ої частини франшиза знову повернулася в наукове русло), «Зірковий десант» (основний акцент у фільмі – на підготовку солдатів до бою з інопланетними жуками для захоплення їх планети, та показ боїв, як таких), «Зіркові війни» (починаючи з 1-3 епізодів більший акцент робиться на широкомасштабні бої між республіканцями та сепаратистами, ефектні бої на світлових мечях, але історія при цьому зберігала новизну, але вже в 7-9 частинах основним атракціоном у фільмах є бої на космічних літаках, та наземні бої, та бої «новоприбулих» джедаїв, хоча сюжет цих фільмів у багатьох рисах повторює оригінальну трилогію і не додає чогось нового, на відміну від епізодів 1-3), «Аватар» (незважаючи на досить глибокий сюжет фільму, який вчить пацифізму та повазі до всіх народів, фільм став фінансовим хітом завдяки ефектним боям наві з загарбниками, за допомогою технології motion-capture), «Вартові галактики» (незважаючи на те, що цей фільм в більшості своїй є фільмом про супергероїв за жанром, показ різних міжгалактичних держав, народів та перельотів команди вартових дозволяє віднести цей фільм і до жанру космічної фантастики).

Космічна фантастика та комедія. Цей тип поєднання жанрів переслідує наступну мету – максимально придати сюжету та героям фільмів комічності



та пародійності, за допомогою яких висміяти певні штампи та вади людських вчинків або характерів. Це поєднання жанрів присутнє в таких фільмах, як трилогія «Люди у чорному», «Марс атакує», «Автостопом по галактиці», «Зірковий шлях» (4 частина), «Вартові галактики», «П'ятий елемент». В усіх цих картинах пародійністю та комічністю наділяються більш за все інопланетні істоти, або люди, які мешкають на інших планетах. В картинах «Люди у чорному», «Марс атакує» та «П'ятий елемент» в комічних образах інопланетян висміюються серйозні бачення людьми інопланетян, як кровожерних та безжалісних загарбників, саме тому їх зовнішній вигляд, вчинки та поведінка в фільмах зображені зовсім протилежно цим боязливим уявленням. У фільмах «Автостопом по галактиці», «Зірковий шлях-4» завдяки комічності висміюються певні штампи та недоліки в політиці, ідеології, менталітеті людства, і демонструється, як ці штампи та недоліки заважають їм жити повноцінно. Також елементи комічного присутні і в серйозних фільмах, зокрема, в «Зіркових війнах» та «Вартових галактики». Комічна сюжетна лінія роботів С-3РО та R2-D2 в Зіркових війнах, та лінія єноту Ракети та інопланетянина Дракса слугують у фільмах для того, щоб дати глядачеві гарну емоційну розрядку та розслаблення у перервах між серйозними сюжетними подіями у картинах.

Космічна фантастика та мелодрама. Таке поєднання жанрів слугує для того, щоб підкреслити глибокий психологізм головних героїв певних фільмів, що навіть під час серйозних наукових космічних або військових місій, коли на кону стоїть власне життя, авторитет держави та великі гроші, вони залишаються людьми, і можуть переживати почуття кохання та натхнення, і потребують цього, не менше ніж люди більш звичайних професій. Цій гібридизації були підвергнуті такі фільми, як «Зіркові війни» (обидві трилогії), «Вартові галактики», «Зірковий шлях» (2 та 4-а частини), «Аватар». Додаткова мета цієї гібридизації полягає в необхідності показу того, що саме почуття кохання надає головним героям - джедаю Енакіну Скайуокеру, космічному пірату Хану Соло, адміралу Джеймсу Кірку, космічний нальотчик Пітер Квілл, піхотинець Джек Салі, королева Падме Амідала, принцеса Лея Органа, лідерка народну наві Нейтірі, дочці вселенського злодія Таноса Гоморі та ін. велику мотивацію та поштовх до героїчних вчинків та дій, які призводили до успіхів в ключових дослідницьких або бойових діях. Саме тому мелодрама в фільмах космічної фантастики доносить просту та важливу думку, що кохання здатне сподвигнути людей на великі та глобальні речі, змінити хід речей.

Космічна фантастика та трилер. Таке поєднання жанрів зустрічається рідше, аніж наведені раніше, проте воно також виконує дуже важливу роль. Привнесення у космічну фантастику елементів трилеру дає можливість посилити образ жахливих та кровожерливих інопланетян, які безжалісно розправляються з людьми з одного боку, а з іншого – таке привнесення елементів трилеру значно посилює відчуття жаху у людей, які борються за власні життя зі складними біологічними суперниками, вони зображуються у фільмах, як жертви, які перебуваючи в великому страху, тим не менш, намагаються хоч якось завадити розправі над собою. Оскільки поєднання космічної фантастики та трилеру стосується лише сюжетів, де інопланетяни зображуються, як дикі, хитрі та свиріпі монстри, без жодного натяку на цивілізацію та культуру, то список фільмів, де була застосована така гібридизація, дуже малий – це усі фільми серії «Чужий», та «Хижак».

Отже, згідно з перерахованими типами жанрових зв'язків, які притаманні космічній фантастиці, виходить, що жанр космічної фантастики все більше і більше піддається явищу гібридизації, перетинаючись все з новими та нетиповими раніше для неї жанрів. Треба зазначити, що і наведені вище жанри, з якими утворювала зв'язки космічна фантастика, це відбувалося не одразу і поступово, через великі проміжки часу.

## **2.2. ЕВОЛЮЦІЯ ЖАНРУ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ В ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ США З 2-ОЇ ПОЛОВИНИ ХХСТ ДО ПОЧАТКУ ХХІ СТ.**

Для найширшого розгляду еволюції жанру космічної фантастики з 50-х років ХХ ст. до нашого часу, треба зосередити увагу на історичному розвитку цього жанру, та надати характеристику усім етапам її розвитку, що мали місце в зазначеному періоді.

Треба сказати перш за все, що жанр космічної фантастики є одним із найстаріших в кінематографі, та він має дуже давню та велику історію. До цього жанру був проявлений інтерес ще на самому початку ХХ ст., у ньому намагалась себе реалізувати ті режисери, які тяготили до зображення фантастичних світів та істот на екрані, з використанням передових на той час спецефектів. Одним із таких перших фільмів став «Політ на Луну»

Ж.Мельєса, який продемонстрував вперше типову сюжетну будову майбутніх фільмів жанру: підготовку та політ команди на іншу планету та зображення невідомого народу, що її населяє.

Ще однією з перших картин, яка розвинула закони та принципи жанру космічної фантастики, була картина «Аеліта» Я.Протазанова, де також було показано політ на планету Марс, і вперше було показано, якою може бути за державним устроєм неземна держава.

Важливо також серед першопрохідників фільмів космічної фантастики згадати «Жінку на Луні» Ф.Ланга 1929 року. Цей фільм розповідає про політ космічної команди на Луну саме в плані того, що буде, якщо команда під час дослідження Луни потрапить у техногенну катастрофу, і як космічна бригада знаходить вихід з важкої ситуації.

Тепер же, коли було упомянуто про витоки космічної фантастики на початку ХХ ст., про її перші картини в світовому кінематографі, доцільно перейти на розгляд усіх етапів розвитку космічної фантастики в кінематографі США з 50-х років ХХ ст. і до нашого часу.

У 50-х роках ХХ ст. в американському суспільстві панували лякливі настрої перед Холодною Війною з СРСР, та перед невідомістю перспектив досліджень в космічній галузі. Такі погляди диктувались тим, що ще не було відомо, чим закінчиться вихід людини в космос, що корисного вдасться вивчити про інші планети, та чи вдасться знайти та налагодити контакт з інопланетними народами. Невизначеність перспектив контактів з інопланетянами, а також наростаючі темпи розвитку Холодної війни, призвели до того, що американське суспільство стало уявляти інопланетян, як потенційних агресорів, які і взагалі можуть бути не налаштовані на дипломатію з землянами, та можуть переслідувати мету повного знищення населення Землі. Такі погляди також диктувала американська пропаганда, яка зображувала радянську систему, як злісних загарбників, які мріють знищити США, як державу, та отримати всесвітню зону влади та впливу. Усі ці погляди та настрої щільно накралась друг на друга, внаслідок чого відтворились в таких картинах як «Дещо», «Людина з планети X», «Завойовники з Марсу», «Війна світів», «Це прийшло із космосу», «Земля проти літаючих тарілок», «Вторгнення викрадачів тіл», «Мета – Земля». В усіх цих картинах інопланетяни зображувались як реальна смертельна загроза для людства. Інопланетні загарбники або прагнули повністю

випустити населення Землі, або використовувало їх в своїх цілях, як біологічний матеріал для перетворення в людський облік. При чому, до протистоянь людей та інопланетних істот призводили різні причини: інопланетяни або потрапляли на Землю випадково, в результаті аварії свого космічного апарату, або прилітали на Землю спеціально заради агресорських планів, хитромудро маскуючись серед людей, та застосовуючи у боротьбі скритні методи, або ж конфлікт виникав внаслідок невдалих дипломатичних переговорів та непорозуміння між людьми та прибульцями. Ці фільми 50-х років дали для жанру космічної фантастики один із найпоширеніших сюжетів – страху людей перед можливими контактами з інопланетянами, та неможливим визначенням того, як вони себе поведуть по відношенню до людей, прибувши на Землю. Оскільки ці страхи та переживання в американському суспільстві абсолютно серйозними, то в сюжетах цих фільмів не було нічого, натякаючого на комічність, усе носило застерігаючий характер. Проте необхідно упомянути і про виключення в цей час, бо в деяких картинах прибульців зображували не як ворогів, а як можливих друзів та союзників, які можуть допомогти людству. У фільмі «День, коли зупинилась Земля» інопланетянин представляє високорозвинену веземну цивілізацію, яка дає негативну оцінку щодо політичних подій на Землі, щодо постійного насилля, яке тут має місце, проте прагне допомогти землянам, врятувати їх від знищення, відправивши цього посла зі своєї планети передати це попередження землянам. І незважаючи на те, що цей миролюбивий та розумний інопланетянин Клаату налаштований дружелюбно по відношенню до землян, і щиро хоче бути зрозумілим, та підтриманим, він натикається на грубе та жорстоке насилля зі сторони людей, але незважаючи на це, не відмовляється від своєї місії. Ще одним прикладом, коли у фільмі розповідали про співробітництво землян та прибульців, є картина «Острів Земля». У цьому фільмі вчений з Землі прибув на вигадану планету Металуна до свого колеги Ексетера для того, або допомогти народу Металуни врятувати власну планету від лих війни. Проте об'єднаній між планетарній команді не вдається допомогти врятувати цю планету, команда лише стає свідком того, як ворожа флотилія знищила планету. І хоча ці фільми-виключення показували прибульців з позитивної сторони, як прагнучих до дипломатії та дружби, все ж такі і ці картини роблять висновок про те, що люди ще не готові вести переговори з інопланетянами, та жити з ними в дружбі, і що не в кожній ситуації варто встановлювати з ними контакт, бо це може не принести ніякої користі землянам. Окрім розкриття теми відносин землян з прибульцями, у 50-і роки в жанрі космічної фантастики також почали віддзеркалюватись очікування американців результатів роботи та

наукових досліджень в космічній галузі, зокрема, польотів в космос. Оскільки на той час технологічна підготовка до цього процесу та рівень професійних навичок космонавтів вже були досить високими, то в фільмах досконалий рівень розвитку космічної галузі мав бути зображений максимально реалістично, без будь-яких гіпербол та перекиривлянь. Таким був одним із знакових фільмів по цій темі «Місце призначення – Луна». Ця картина веде розповідь про всі складнощі, які виникають на різних етапах роботи космонавтів: проблема технічного вдосконалення ракети для польоту, проблема державного фінансування та дотримання законодавчої бази в цій сфері, проблема співробітництва в космічній галузі воєнних та наукових кадрів, і звичайно же, проблема самого польоту та пересування ракети в космічних просторах, проблема досягнення точки призначення – Луни, і на кінець – проблема відбуття з Луни назад на Землю. Тобто, фільм по сюжету відобразив реальні технологічні, психологічні та законодавчі труднощі, які існували при підготовці астронавтів до космічних польотів, та безпосередньо під час їхнього дослідження космічних просторів. При цьому реалізм сюжету був підкований технологічно, під час написання сценарію та зйомок для створення достовірного типу ракети та реалістичної локації Луни команді допомагав технічний консультант, який допоміг фільму досягти технічно-реалістичної підкованості, урахувавши закони фізики та інших точних наук, які мали важливе місце при роботі в космічній галузі. Внаслідок чого, цей фільм дав початок як реалістичним сюжетам про космічні дослідження, так був першим, який реалістично зображував космічні локації. Інша картина на цю ж тему «Ракетний корабель X-M» більш трагічно та серйозно предостерігає людей, чим можуть обернутися помилки космонавтів під час космічних польотів. Цей фільм на відміну від попередника, йде в трагічному ключі, за сюжетом, команда астронавтів під час польоту збивається з заданого курсу, та здійснює вимушене приземлення на Марсі. Проте команді не вдається знайти на цій планеті порятунку та прихистку, оскільки Марс виявився розореним та спустошеним внаслідок смертельного ядерного протистояння, що розгорілося між місцевим населенням. Як наслідок, Марс нині є планетою, непридатною для знаходження, і космічній команді не вдається її покинути, в результаті чого команда гине. На відміну від «Місця призначення – Земля», цей фільм не просто реалістично відображує тодішній стан розвитку космічної галузі та космічних досліджень, а й дає сурове попередження для глядачів, що в таких нових, складно технологічних але водночас ще розвиваючихся галузях, як космонавтика за помилки доводиться платити більш високу ціну. Отже, 50-і роки були важливим періодом для жанру космічної фантастики в кінематографі США, оскільки

фільмографія цього часу створила важливу частину сюжетів, які потім стануть одними з головних законів жанру, а саме – складні відносини та протистояння людей та інопланетян, та зображення сучасного стану та перспектив космічних досліджень.

60-ті роки хоча і не були такими щедрими на фільмографію, проте вони надали поштовх до подальшого розвитку законів жанру космічної фантастики. При чому найсильніший був розвиток саме науково-реалістичного напрямку космічної фантастики. Найяскравішою стрічкою цього напрямку є «2001. Космічна одісея» С.Кубріка. Вона продовжує тему реалістичного відображення розвитку космічної галузі в майбутньому, її перспективи. Як і «Місце призначення – Луна», фільм дуже реалістично зображує літальний апарат, планету Юпітер та має передові на той час спецефекти, які і нині не виглядають застарілими. Також цей фільм, як і його попередник, створювався за допомогою технічних консультантів з НАСА, що і відобразилося на його сильній реалістичності. «2001. Космічна одісея» також демонструє труднощі, з якими стикаються астронавти під час космічних перельотів та дослідження Юпітеру, але додає принципово новий сюжетний елемент, важливий для подальших фільмів космічної фантастики – широке застосування штучного інтелекту під час виконання космічної місії, який має відносну незалежність у виконанні наказів, внаслідок чого між ним та командою космонавтів можуть виникати серйозні протиріччя. І хоча ця тема піднімається в космічній фантастиці вперше, вона демонструє ті пагубні та серйозні наслідки, які можуть бути при конфлікті з машинами: у фільмі внаслідок бажання космонавтів відключити комп'ютер Hell 9000, той у відповідь відключив систему життєзабезпечення тих космонавтів, що перебували у стані гіперсну, від чого вони швидко загинули. Цей фільм і донині є одним із найкультовіших в космічній фантастиці всіх часів, є тим, що заклав фундаментальні основи, як в сюжетах жанру космічної фантастики, так і в галузі спецефектів. Не менш знаковим в науково-реалістичному напрямі жанру є телесеріал «Зірковий шлях», який склав основу для майбутньої франшизи фільмів. Цей серіал більше розповідав саме про етап космічних досліджень командою корабля «Ентерпрайз», про те, як складалася їх злагоджена команда. Проте принциповою різницею між «Зірковим шляхом» та «Космічною Одісеєю» є те, що цей телесеріал додає у жанр більше пригодницьких рис, оскільки команді «Ентерпрайзу» доводиться не лише досліджувати планети та космічні об'єкти, але і боротися з інопланетними терористами, які вступали з ними в конфлікт. Цей телесеріал заклав основу для додання в жанр авантюрно-пригодницьких рис,

які в цей період були застосовані ще в фільмі «Барбарелла». Цей фільм розповідає дівчину – супергероїню – Барбарелу, яка виконує місію по знаходженню зниклого вченого на планеті Сого, де вона вимушена вступити в протистояння з різноманітними злодіями, що населяють цю планету. Ця стрічка повністю позбавлена науково-реалістичного стилю, основний акцент тут іде на пригодах, також вперше в історії жанру космічна фантастика потрапляє в ситуацію поліжанровості, оскільки в цій картині були також комічні риси і риси еротизму, що знайшли своє відображення в головних нарядах головної героїні. Отже, епоха 60-х затвердила і розвинула в космічній фантастиці науково-реалістичний напрямок, з зображенням перспектив та труднощів дослідження космосу, а також дала поштовх для зародження пригодницької стилістики в жанрі, що є більш характерним для піджанру космічної опери.

В 70-ті та 80-ті роки в жанрі космічної фантастики настає епоха найвищого розквіту. В цей час в жанрі відбувається остаточний розділ за сюжетними та стильовими рисами, і виходять в прокат фільми, які кладуть початок відомим франшизам, які в подальшому будуть найзнаковішими у жанрі космічної фантастики. Саме в цей проміжок часу в жанрі набуває небувалого розквіту пригодницько-філософський стиль сюжету, що є також притаманне космічній опері. У цьому стилі з 1976 по 1983рр. виходить оригінальна трилогія «Зірковий війн» Дж.Лукаса, яка стала проривом з точки зору сюжетної складової, та з точки зору застосування спец ефектів та широкого створення інших планет та прибульців, що їх населяють. Саме завдяки цьому пригодницько-філософському стилю в трилогії вдалося розробити широку міжгалактичну політичну картину, з 2 сильними політичними ідеологіями, які ведуть жорстке протистояння – демократичний та диктаторський режим. Кожну із сторін підтримує та чи інша планетарна держава, таким чином поле військово-політичних боїв є досить широким, і одночасно відбувається на багатьох планетах. Філософська складова трилогії закладена в протилежних морально-релігійних вченнях – світлої та темної сторони, яких притримуються лідери обох політичних сторін – джедаї дотримуються законів світлої сторони, і їх світогляд, спрямований на внутрішнє добро та гармонію душі, безкорисність у вчинках, смиренність та чесність більше близький до принципів демократичної сторони повстанців, які також пропагандують рівність усіх, міжгалактичне братерство та взаємний інтерес та виручку. Лідери диктаторської Імперії – лорди ситхів більш симпатизують вченням темної сторони, оскільки її закони, які дозволяють емоційну свободу, вільний прояв усіх негативних емоцій, пошуки надмірної відданості,

втілення усіх своїх внутрішніх амбіцій, безжалісність до ворогів – усе це більше відповідає їх диктаторським бажанням – монополія влади у всій галактиці, тримаючи жорстку централізовану систему влади, де будуть тільки дуже віддані їм люди, вести жорстокі та розоруючі війни задля власного збагачення та збагачення близького кола своєї правлячої групи, мати жорстку систему правосуддя по відношенню до тих, хто не справляється зі своїми обов'язками, або притримується інших політичних поглядів - усе це складає основу їх особистого світогляду та тієї політичної системи, що вони створили. Щоб не перевантажити глядача дуже глибоко філософськими пошуками, трилогія допомагає пригодницька сторона сюжету, яка поряд з філософією подій та героїв дуже просто та ефектно розповідає про всі військово-політичні події в далекій галактиці, та про пригоді і перипетії головних героїв саги – широкомасштабні перестрілки кораблів у космосі, та бої джедаїв та ситхів на невиданих до сих пір світлових мечях прекрасно балансують з культурним, політичним, релігійним навантаженням, що закладено в сюжеті фільмів. У цей період повертається інтерес до теми протистояння людей та прибульців. На цей глядацький запит виходить культова франшиза «Чужий» та «Хижак». За серйозністю сюжету та зображенням інопланетян, як загрози вони в чомусь повертаються до стилістики фільмів 50-х, проте водночас додають істотно нові риси в жанрі. Перш за все, потрібно відмітити, що в цих фільмах прибульці заявлені, не як високорозвинені інтелектуальні особи з цивілізаційних планет, а як кмітливі дикуни, в яких хоча і стоїть мета – фізично знищити своїх біологічних конкурентів – людей, але роблять вони це більш примітивно і просто, на відміну від своїх попередників 50х років, Чужі стають більш схожими просто на диких монстрів, або небезпечних звірів. В цих франшизах люди хоча і оцінюють цих істот, як безпосередню біологічну загрозу для життя, проте саме в цих фільмах люди-космонавти виступають більш дурними та не здатними дати опір ворогам, тобто, якщо і жорстоко гинуть, то часто це відбувається через їх власну провину, та незнання техніки безпеки під час космічних експедицій на маловивчені регіони. Іншим ворогом космічної команди виступає залізний асистент, штучний інтелект, кіборг Еш, який хоча і виконує функції науковця на кораблі, тим не менш, в нього та бортового комп'ютера «Мами» є особливий наказ від керівництва про необхідність зберігання життя монстрові, та до ставленні його на Землю, наказ дозволяє їм жертвувати життями членів команди. Причому, представники штучного інтелекту настільки володіють розумом та кмітливістю, що спочатку їм дуже добре вдається маскувати свою роль та наміри від команди, а вже потім, коли загинуло багато людей з космічного



екіпажу, кіборг Еш першим виступи проти космонавтів, а бортовий комп'ютер «Мама» під тиском офіцера Ріплі також розкрила свою роль в експедиції. Таким чином екіпаж мав одразу двох ворогів, з одного боку вони мали знищити прибульця заради збереження життя, і водночас їм чинили супротив кібернетичні асистенти, які виконували накази керівництва корпорації, які не стосувались екіпажу, і вони в ідеалі не мали про це здогадатись. В «Чужому» ми бачимо певну комбінацію жанрів: водночас фільм демонструє жорстоке протистояння космічної команди з прибульцем, ми бачимо їх наростаючий страх, коли криваво гине кожен наступний член екіпажу, але поряд з такою «криваво-жахливою» ниттю подій, ці фільми доносять важливий моральний посил для глядачів: що у випадку сильної біологічної загрози життя, люди зможуть успішно її зупинити тільки у випадку, якщо вони зможуть сплотитись, та гармонійно працювати у команді, разом приймати раціональні рішення, та при цьому їм потрібно мати дуже високий рівень інтелекту, знань та володіти техніками безпеки і виживання, також перший фільм серії застерігає людей від широкого застосування кіборгів та техніки в побуті та роботі, спонукає до того, щоб люди переглянули суть та необхідність їх застосування, і виставляли сильні обмеження для їх призначення, аби кіборги не змогли отримати надмірну самостійність в діях, суперечну з волею людей. Причому друга частина «Чужого» розширює цей посил про командний дух, твердячи, що міцна кооперація, командна робота, висока обізнаність в науковій, технічній та мілітаризованій сфері, знання правил безпеки потрібні не лише звичайним космонавтам, але і професійним військовим найманцям, які мають передове озброєння та гарне навчання, яких можуть послати разом з космонавтами у випадку, якщо під час космічної місії розгорівся бойовий конфлікт. Також в цей час розширюється франшиза «Зіркового шляху», яка із телесеріалу перейшла до кінематографічного стандарту. В цілому фільми цієї серії зберігають науковий характер жанру космічної фантастики, оскільки в фільмів серії команда кораблю «Ентерпрайз» виконує різноманітні дослідницькі роботи – в 1 фільмі команда намагається встановити контакт з невідомим космічним об'єктом, який поглищує усі проходячі мимо нього кораблі, та наближається до Землі, в 2 фільмі команда розбирається із секретом наукового проекту «Генезис», який робить можливим створити планету з нуля з циклічним природнім розвитком, в 4 фільмі космічне братство «Ентерпрайзу» намагається врятувати Землю від космічного зонду, який викачує усю електро та гідроенергію з планети, шукаючи засоби встановлення контакту з цим невідомим об'єктом. Проте поруч з науковим характером, в деяких сюжетах цих фільмів присутні і пригодницько-

бойовничі риси: так у 2 частині «Зіркового шляху» команда Ентерпрайзу вимушена дати повітряний бій терористу Хану Сінгху, який був давнім суперником капітана Кірка, та прагнув помсти ворогу, а у 3 частині, коли команда у поспіху намагалася врятувати одного з найголовніших членів екіпажу – вулканця Спока, на них напало піратське судно клінгонів, які прагнули забрати в Кірка науковий проект «Генезис», і тоді команда також була втягнута в бій з піратами. Особливою рисою фільмів «Зіркового шляху» є те, що на відміну від «Зіркових Війн» та «Чужого», в сюжетах цієї франшизи хоча і були пригодницько – мілітарні лінії, проте вони були показані з мінімальним рівнем насилля та боїв на екрані, ці сцени не були кривавими по зображенню, в них було мало екранного часу, і взагалі на них у фільмах не ставився особливий акцент. Це є частиною режисерського задуму в цій франшизи, який цим ходом показав, що навіть коли справа доходить до битви під час космічної місії, головною перевагою у команди є не їх озброєння та техніка, а їх стратегія, осмисленість та кмітливість. 4-та ж частина «Зіркового шляху» потрапила під явище поліжанровості, в ній було присутньо багато комічних рис, які були продиктовані новим для цієї франшизи сюжетним принципом, який був більше характерним для хронофантастики – герої для успішного контакту з космічним зондом здійснили мандрівку у часі, на 300 років назад, з майбутнього в минуле, з ХХІІІ. в ХХ ст., щоб роздобути важливим елемент для комунікації з космічним об'єктом, і на фоні різності культури космічної команди та культури американців кінця ХХ ст. склалися різноманітні комічні перипетії. І хоча франшиза «Зірковий шлях» здійснила невеликі перевтілення, змішавши у фільмах і наукові, і пригодницькі, і комічні риси, в цілому, вона сформувала важливу у жанрі космічної фантастики тезу для глядачів, що будь-які космічні місії – і науково-дослідницького, і мілітарного характеру може вирішити лише добре організована та високопрофесійна команда астронавтів, яка має давні контакти та міцні стосунки всередині колективу, може спільно приймати стратегічно – важливі рішення, які будуть працювати по принципу, який цитується в 2 частині франшизи «потреби більшості є превалюючими по відношенню до потреб індивідуума». Окрім цих нових та затверджуючих себе різностильових франшиз в 70 та 80-ті роки в космічній фантастиці все ще користуються попитом сюжети про спроби контактів землян з прибульцями, які були основними для космічної фантастики в 50-і. З найвизначніших фільмів, які розвивали цей сюжет, є «Інопланетянин» та «Близькі контакти 3-ого ступеню» С.Спілберга й «Людина з зірки» та «Дещо» Д.Карпентера. В «Інопланетянині» та «Близькі контактах 3-ого ступеню» С.Спілберг по-новому розглядає тему можливих

контактів людства з інопланетянами: на противагу більшості фільмів 50-х, в цих картинах прибульці виступають досить дружелюбними та готовими до дипломатичних відносин з людьми, але представники Землі, навпаки, дуже скептично реагують на дипломатичні заходи інопланетян, і на державному рівні усіяко протистоять цим діям. Лише деякі з землян по-справжньому оцінюють дружелюбні наміри прибульців, і намагаються допомогти їм врятуватись від переслідувань та уваги з боку військовиків та вчених США. Тобто, ці фільми роблять свого роду антонімічне зображення відносин землян з прибульцями, тепер прибульці зображуються як дружелюбні паціфісти, а земляни, як мінімум їх влада є дуже недовірливою до веземних посланців, і лише переслідує їх замість того, аби розвивати з ними відносини. «Людина з зірки» та «Дещо» Д.Карпентера у більшості своїй є сімейками фільмів 50-х «Дещо», «Це прийшло з космосу», «Вторгнення викрадачів тіл» та «Я вийшла заміж за монстра з космосу». В обох фільмах режисер Джон Карпентер використовував один із знакових сюжетних ходів фільмів 50-х – здатність прибульців перевтілюватись в зовнішній вигляд землян, проте цей хід працював по-різному в цих картинах. В «Людині з зірки» це маскування допомагало миролюбивому інопланетянину ховатись від переслідувань з боку американських військових та поліції, яким прибулець не зробив нічого злого. У фільмі «Дещо» маскування під зовнішній вигляд оточуючих допомагало інопланетному монстрові здійснювати агресивні дії по відношенню до вчених, використовуючи їх, як розхідний генетичний матеріал, а потім знищувати їх. Загалом, ці фільми зображували перспективи відносин людства з веземними істотами під іншим кутом – вони зображали інопланетян мирними та потенційними до переговорів, а по відношенню до людей – навпаки, викривали їх недоліки – агресію та недовірливість, і як підсумок – демонстрували їх неготовність до контакту. Завершуючи розгляд фільмографії жанру космічної фантастики 80-х років, потрібно також наостанок зауважити що вже і в цей час жанр починає входити в процес гібридизації жанрів. Одним з найунікальніших випадків поєднання космічної фантастики з зовсім протилежним до неї жанром – це вихід фільму про агента 007, Джеймса Бонда, «Луний гонщик». У цьому фільмі агент 007 вперше виконував місію міжнародного масштабу, за кордонами своєї планети – йому потрібно було зупинити хитрого та стратегічного мільйонера Хьюго Дракса, який планував поголовне вбивство усього населення Землі, і подальше заселення її людьми, які були віддані йому. Цей фільм має у своєму сюжеті риси космічної фантастики: оскільки в розпорядженні у цього злодія були розвинені космічні технології – в його власності було багато підприємств по всьому світу, які виробляли для

нього приватні космічні кораблі, та займались підготовкою його космічної команди, яка після знищення людства, повинна була розселитись на Землі. Звичайно ж, події у космосі, незмінна риса жанру космічної фантастики, грала важливу роль у фільми: свою широкомасштабну стратегію по знищенню людства мільйонер Дракс завершував на своїй приватній побудованій орбітальній станції, біля Землі, на якій були такі розвинені технології, що дозволяли цій станції залишатись непомітною для спецслужб Великобританії та США. Сюди прибувала уся його флотилія з підготовленою командою, яка згодом на цій станції повинна була підвергнутись генній модифікації, для переформування своїх фізичних та моральних характеристик, які будуть працювати на руку безумному мільйонеру. З цієї ж станції злодій планував запуснути на Землю скляні кулі з отруйними рослинами, при контакті з ароматом яких людство неминуче б загинуло. Ну і звичайно ж, фінальне протистояння Бонда з Драксом розгорнулось на космічних просторах: чого тільки варта широкомасштабна сцена протистояння американських космонавтів з приватною космічною командою Дракса з лазерними перестрілками у відкритому космосі, та завершуюча фаза боротьби, з подальшою осадою, захопленням та знищенням орбітальної резиденції мільйонера, а далі – політ на космічному шаттлі Бонда за отруйними кулями, з метою підірвати їх до того, як вони увійдуть в атмосферу Землі. Звичайно ж, чисто космічною фантастикою цей фільм не можна назвати, але фінал сюжетної лінії фільму та захоплюючі погляд, батальні сцени на орбітальній станції та в космічному просторі, без сумніву свідчать про те, що цей фільм – унікальний випадок поєднання шпійонського жанру з жанром космічної фантастики, чого до сих пір і після ще не було в історії кінематографу. І з огляду на сюжет, цей фільм також дає свій посил, який має свою цінність та новизну для жанру космічної фантастики на той час. Посил фільму лежить в тому, що космічна галузь є не тільки дуже дорогою та складною з технологічної точки зору для людства, але і дуже складною с психологічної точки зору, що в ній мають працювати та фінансувати її лише ті люди, які будуть працювати раціоналістично та дуже осмислено по відношенню до безпеки людства та всесвіту. Або, якщо казати більш коротко, визначаючим для вивчення, дослідження та покорення космосу є мізки та мораль людини, а не рівень технологій, що має бути детальний відбір кадрів, які працюють в цій галузі та беруться її фінансувати, все має йти на користь для людства. Отже, 70-і та 80-і роки були етапом найвищого розвитку для жанру космічної фантастики, оскільки саме в цей період в жанрі завершився поділ за стилістично-сюжетними ознаками, в цей час починають свій шлях найзнаковіші фільми цього жанру. В цей період

жанр космічної фантастики дотримується ідеальної рівнозначності між сюжетом, стилістикою та візуальною естетикою фільмів, і менш за все піддається явищу поліжанровості, зберігає свої, так звані, «чисті жанрові характеристики».

90-і роки ХХст. були більш поміркованим часом для жанру космічної фантастики. В ці часи основна увага у жанрі знову приділяється проблемі відносин між землянами та прибульцями, і на цей раз, кіномитці працюють з цією темою дуже осмислено, прагнуть внести в неї нові фарби. Серед основних картин, які зверталися до цієї теми, є «Марс атакує», «Зірковий десант», «День незалежності», «Люди у чорному». Найтипівішим та більш консервативним серед них є «День незалежності», оскільки він майже без змін демонструє стару сюжетну схему в драматичному ключі: прибульці зображаються як агресори-загарбники, американці об'єднуються для того, аби дати відсіч ворогам, і завдяки вольовим якостям та хоробрості головних героїв – пілота елітних повітряних сил США, молодого президента та старого чоловіка- п'яниці, який теж вступив в повітряну армаду, щоб порятувати дітей та віддав за них життя – інопланетну експансію вдалося зупинити. А ось «Марс атакує», хоча і використовує цей стандартний сюжетний синопсис, він по-новому його зображує та приправляє щирим гумором: самі інопланетяни, як агресори, зображуються дуже кумедно та пародійно, починаючи від свого зовнішнього вигляду, з великою головою у вигляді мізку, так і закінчуючи їх поведінкою, коли вони чинять терористичні акти на Землі, та беруть полонених. Особливо треба згадати сцену, коли показують полоненого американського професора та журналістку – коли інопланетяни хитромудрим засобом відділили їх голову від тіл, досліджували її біологічний склад, і при цьому полонені залишались живі. Особливо кумедно обійшлись з журналісткою – мало того, що її роздягли до нижнього одягу, її голову переставили до тіла її собаки, а голову собаки – навпаки. Цей фільм є свого роду переосмисленням, висміюванням та пародією на фільмографію 50х, яка більш за все експлуатувала цей сюжетний принцип. Пародія йде на протязі усього фільму, і втілюється навіть від епізоді, коли земляни все ж таки дають рішучий відсіч прибульцям – вони використовують не вогнеметну або ядерну зброю, якби цей фільм був задуманий у драматичному ключі, спосіб розправи є дуже «фарсовим» - інопланетні вороги гинуть від гучної музики 50-х років, їх уязвимість демонструється прямо в кадрі – їх мозок у прямому сенсі слова тріскотить від звучання ретро-музики та лопається. Комічні риси характерні також і для «Людей в чорному», в яких інопланетяни хоча і фігурують як злочинці, на яких

полюють головні герої-агенти, проте їх зовнішній вигляд та поведінка надає їм більше кумедно – утрированого вигляду. «Зірковий десант» же, хоча і зображує тему протистояння людей з інопланетними ворогами, вніс в цю тему нові сюжетні елементи: земляни тут не виглядають вже такими безсилими, та неготовими до війни з прибульцями - навпаки, на Землі тепер панує мілітаристська держава, яка військову службу оголосила головним пріоритетом для того, або отримати громадянство та соціальні привілеї, також ця мілітаризована держава має великі колонії поза Землею, на інших планетах. Тобто, земляни тут постають, не як жертва агресії зі сторони прибульців, а як рівний суперник по війні. Самі ж інопланетяни також виглядають інакше в порівнянні з іншими фільмами – вони мають вигляд комах, збільшених у розмірах і маючих високий інтелект, завдяки чому вони можуть вести бій на рівних. Цей фільм по стилістиці містить більше пригодницько-бойовничих рис, має також елементи мелодрами, у вигляді любовних ліній головних героїв, а також несе своєрідний посил, застерігаючи людство від можливого утворення абсолютної військово-монопольної держави, яка часто буде перебувати у стані війни через суперечки за сфери впливу, дає можливим прогноз майбутнього державотворення у Галактиці, і яка політична обстановка може скластися при цьому. До комічно-пародійних картин можливо також віднести фільм «П'ятий елемент», який одним із перших вносить новий сюжетний принцип до жанру космічної фантастики – коли випадкові персони, зустрівшись ненароком разом, можуть порятувати світ від знищення. Проте втілений цей сюжет у пародійному ключі – міста галактичних держав, прибульці, головні злодії, також, як і в «Марс атакує» починаючи від зовнішнього вигляду, та закінчуючи поведінкою та діями більше справляють комічне враження на глядача, ніж драматичне. У 90-і також продовжують свій розвиток зарекомендовані раніше відомі франшизи. Зокрема в цей час виходять останні дві частини «Чужого», які розповідають про завершення життя головної героїні фільмів сержанта Ріплі, а також виходять нові частини «Зіркового шляху», де в сюжеті вже фігурує нова космічна команда, яка замінила професіоналів «Ентерпрайзу». Важливо тут детальніше зупинитися на франшизі «Чужих», оскільки в цей час в ній відбувається зміна сюжетних змістів та посилів. Так, починаючи з 3 частини, сюжет вже не торкається проблем роботи незлагодженої та непрофесійної космічної команди, як вижити під час екстремальної загрози життя з недостатнім багажом знань техніки безпеки та теми тотальної залежності космічної команди від кібернетичних асистентів. Натомість, 3 та 4 частини фільму більше торкаються проблеми психологічної адаптації людини, яка переживала

протистояння з інопланетними монстрами, її неможливість повернення до нормального, звичайного життя, її психічного розладу та припинення сполоху перед монстрами. Саме ці речі і відбулись з пілотом Ріплі, яка після чисельних війн з прибульцями, вже не змогла повернутись до звичайного життя, продовжити працювати в космічній галузі, бо її не прийняло керівництво, прийняло її за божевільну та намагалось звільнити зі служби. Тут ми переходимо до другої важливої проблеми, яку розкривають завершуючи частини «Чужого»: надзвичайне прагнення капіталістичної влади отримувати більше нових сфер впливу, багатств, мати при собі найновішу та досконалу зброю, і задля досягнення усіх цих цілей керівництво поводить себе байдуже та безучасно по відношенню до людей, що на них працюють, використовують їх, як розхідний матеріал: так було з Ріплі і її командою, коли вище керівництво забороняло їй вбивати монстрів, оскільки хотіло взяти його в полон, привезти на Землю, вивчити та розплодити його, аби використовувати, як зброю біологічного ураження, при цьому не допомагаючи космічній бригаді, військовим найманцям та тюремній команді, з якими Ріплі спільно протистояла Чужим. А якщо команда чинила опір прагненням цієї влади заволодіти Чужим, то вони запросто могли карати цих людей, фізично відстраняючи їх, як це було показано у останньому епізоді 3-ої частини фільму. Звідси, у цих частинах «Чужих» зображується максимально трагедійно найважливіша проблема: що працівники космічної галузі опиняються, по-суті, між двох вогнів, з одного боку – борючись за своє життя з інопланетними тварюками, з іншого боку – стають ворогами для свого керівництва, оскільки своєю боротьбою та прагненням знищити прибульців, ці люди позбавляють своїх начальників можливості заграбастати собі нову біологічну зброю задля подальшої ефективної боротьби за сфери впливу. І така ситуація є неможливою для подолання, що і демонструється в трагічному кінці «Чужого-3»: аби провалити амбіційні плани керівництва щодо викрадення прибульця та використання його, як зброї масового ураження, Ріплі доводиться покінчити життя самогубством, оскільки цей монстр встиг зачати їй свого нащадка, поки та була у від ключці, а команда з Землі, що прибула на планету, де сталася аварія, хотіла провести Ріплі операцію, зі збереженням життя маленькому монстрові, та перевезенню його у лабораторію на Землю. І хоча у 4-ій частині її вдалося клонувати, політика влади та науковців на Землі з тих пір не змінилася, вони все також ставили пріоритет на дослідженні природі цих монстрів, їх потенціалу, та можливого встановлення з ними контакту та використання їх у своїх цілях. Отже, в 90-і рр. XX ст. у фільмографії жанру космічної фантастики відбулися важливі зміни, які

повели до подальшої гібридизації жанру, зокрема поєднання космічної фантастики з комедією, завдяки чому митцям вдалося переосмислити та поновому відобразити ставлення до одної з найстаріших тем у жанрі – відносин людей з прибульцями, інші ж тематично - стильові напрями космічної фантастики та представляючи їх франшизи в цей час уповільнили свій темп, за виключенням «Чужого».

Переходимо до нашого часу, отже, розглянемо 00-і роки, XXI ст.. У цей час у жанрі одночасно відбувається 2 принципових явища: подальше понурення жанру космічної фантастики в полі жанровість, та водночас, сильний розвиток вже відомих франшизи, які змогли не лише зберегти свої тематично-жанрові ознаки, але і якісно їх оновити. У цей час жанр космічної фантастики продовжує своє змішення з комедією, а також проводить курс на зближення з жанром бойовиків. Із поєднанням космічної фантастики з комедією виходять такі картини, як «Люди у чорному-2» та «Автостопом по галактиці». І тут треба зробити акцент саме на картині «Автостопом по галактиці», оскільки вона завдяки своєму поєднанню фантастичного та комічного дає принципово нове сюжетне вирішення: у цьому фільмі, внаслідок знищення планети Земля, головний герой, Артур Дент опинився в мандрівці по космічним просторам та різноманітним планетарним державам. Акцент у фільмі був не на протистоянні землянина з інопланетянами, не на космічних битвах, а на комічності, завдяки якій у поведінці інопланетян, державному устрої планетарних держав та класів присутня сильна пародія на всі ті людські аспекти поведінки та ідеології, які ми звикли бачити у своєму житті. Щодо поєднання космічної фантастики з бойовиком, воно було втілене в серії фільмів про Ріддіка та «Аватарі». Якщо у фільмах про Ріддіка у сюжеті не було показано принципово нових моментів: головний герой - злочинець, який опинився в бігах, виявився втянутим в міжгалактичні війни, і зміг завдяки своїй відвазі та особистій мотивації вплинути на розклад війни, то «Аватар» привносить в жанр космічної фантастики важливий морально-філософський посил. Хоча цей фільм був проривом завдяки успішному використанню технології «motion-capture» при моделюванні зовнішнього вигляду інопланетного народу Наві, та при зображенні ефектних боїв наві з американськими загарбниками, його сюжетна складова є рівнозначною по відношенню до технічних новинок фільму. «Аватар» зображує землян, як абсолютних агресорів, які за допомогою використання сучасних військових технологій та шпіонажу, прагнуть поработити населення планети Пандора та викачати з неї всі ресурси. А інопланетний народ Наві, навпаки, як один із рідких випадків – зображується як



героїзований, миролюбивий народ, який хоча і не знаходиться на високому рівні цивілізації, проте має високий моральний рівень та живе у злагоді з природою. І головному герою – шпіону Джеку Салі, якого послали у тілі інопланетянина до народу Наві з метою отримання в них усієї інформації для американського командування, доводиться зробити непростий моральний вибір. Він постав перед складною дилемою – задовольнити своє керівництво, допомогти їм знищити ні в чому не повинний пацифістський народ Наві, при цьому отримавши власну матеріальну вигоду, або ж стати на бік народу Наві, у який Джек зрозумів, що правда на їх боці, йому з ними було емоційно та морально гармонійно, врешті-решт, він отримав у них сильну мотивацію – його покохала дочка вождя народу Наві. І врешті решт, Джек виявився благородним та праведним хлопцем, оскільки вибирав щиро по серцю – він відмовився від ганебної ролі обманщика та прислужника жадібного та агресивного капіталістко-мілітаристського режиму, став на захист народу Наві, розповівши їм про слабкі сторони ворогів, допоміг їм перемогти технологічно сильніших ворогів, довівши своїй коханій та друзям з народу Наві, що він – хлопець с чесним серцем, який чинить по справедливості. Цей фільм по-справжньому торкається важливих моральних проблем, які близькі багатьом глядачам: проблема особистого вибору – задля матеріального блага чи за позовом серця, чи завжди високий рівень цивілізації приносить людям користь та засуджує амбіціозну політику розвинених держав щодо розширення сфер політичного та економічного впливу. Тому цей фільм став проривом як з технічної, так і сюжетно-культурної точки зору, привнісши принципово нові змісти в жанр. Щодо розвитку, вже добре заявлених про себе франшизи, перш за все, треба згадати «Зоряні війни». Саме в 00-і роки виходить трилогія фільмів, які розповіли передісторію тих подій, що трапились в оригінальній трилогії. Нова трилогія пріквелів ще більше посилила зв'язок між моральним ростом та станом особистості, і як це може вплинути на суспільно – політичні події, що трапляються у всесвіті. Цей зв'язок зображується в пріквелах «Зіркових війн» таким чином: ми бачимо певний паралелізм – відбувається моральний крах та безлад серед організації, що представляє світлу сторону – у джедайському ордені внаслідок складної обстановки клонічних війн виникає поступовий розкіл та диспут щодо правомірності застосування усіх джедайських моральних норм та принципів, виникає проблема неможливості їх повного дотримання в ситуації війни. Також зображується проблема моральної готовності героїв слідувати вченням світла, так, Енакін Скайуокер через складності свого життєвого шляху, трагедію втрати матері, любов та надзвичайну відданість до своєї таємної дружини Падме – вимушений постійно дурити своїх учителів та

керівників у джедайському ордені, мусить вести подвійне життя, а також внаслідок свого гарячого та емоційного характеру не здатний слідувати безпристрасності та терпінню, які є основами вчень світлої сторони, внаслідок, чого стає дуже зривним, впадає в стреси, відчуває почуття страху за життя улюбленої, перестає все більше і більше слідувати джедайським якостям, і як наслідок – під пропозицією врятувати життя дружини після вражень снів – жахів погоджується перейти на темну сторону, і взяти участь у розправі на своїми колишніми колегами та друзями з Ордену Джедаїв. І поруч з цією особистою трагедією Енакіна та моральним крахом джедайської спільноти паралельно відбувається крах політичної системи в галактиці – внаслідок поділу міжгалактичної політичної карти – на республіканців та сепаратистів – прихильників диктатури, з подальшим втягненням Республіки в Війни Клонів, всередині неї росте фінансове розорення та корупція, війна затягується, і республіканська форма правління втрачає певним чином свою популярність, до влади приходять диктаторська форма влади. Додатковий сенс сюжету в тому, що диктатура прийшла до влади завдяки «розіграній клонічній війні», де політичний геній, що зайняв вищу керівну посаду в Республіці, керував обома сторонами конфлікту, розорив обидві сили, і в потрібний для себе момент – змінив державний устрій у багатьох планетарних державах, що входили до республіки. Тому ця нова трилогія «Зіркових війн», окрім доповнення та переосмислення тих змістів, що несла в собі оригінальна трилогія, ця привнесла нові, не менш важливі сили – проблема слідування моральному шляху, який обрала особистість, проблема між досягненням особистого щастя та тих обов'язків, які покладені на особистість, проблема власного емоційного контролю задля власного та суспільного блага, проблема політичної пасивності, завдяки якій суспільство стає менш строгим по відношенню до політичних подій, потрапляє під політичні маніпуляції і може несвідомо допустити певні перевороти у власному державному устрої, проблема своєчасного коригування моральних правил згідно ситуації, в якій знаходишся, проблема ненаситності та жадібності в політичних амбіціях, яка може зробити із особистості маніпулятора та жорсткого диктатора, який задля досягнення своєї мети може послати на протистояння зовсім невинних людей та істот, не шкодуючи їх життя. Отже, 2000-і роки ХХІ ст. були досить неоднозначною епохою для жанру космічної фантастики, з одного боку, вони привели до ще більшого зміщення космічної фантастики до поліжанровості, її спроб більше поєднатися з бойовиком, але з іншої сторони, саме в цей час фільмографія цього жанру змогла донести до глядачів принципово нові сюжетні змісти та

посили, при чому, це вдалося зробити як в успішних відомих франшизах, так і в принципово нових картинах космічної фантастики.

Отже, ми підходимо до наших часів, 10-і роки XXI ст.. У нас час жанр космічної фантастики потрапляє в дуже неоднозначну ситуацію, і переживає одразу 3 явища: зараз у жанрі відбувається остаточне поєднання з іншими жанрами, у відомих франшизах космічної фантастики відбувається своєрідне повернення до витоків в плані сюжету, і водночас, нові фільми франшизи намагаються дати глядачам або нові посили та змісти, або ж розширити старі, подивитись на них з нового боку. Щодо явища дифузії жанрів, тут прямо по фільмам цих часів можливо сказати, з яким конкретно жанром космічна фантастика міцно поєднується: нові фільми «Чужих» тісно переплелись з трилером та фільмами жахів, сиквели «Зіркових війн» окрім пригодницьких рис більше зкріпили свої зв'язки з бойовиком, перезавантаження франшизи «Зірковий шлях» привезло до того, що фільми частино втратили свої наукові риси за рахунок того, що також поєднались з бойовиком. Унікальним тут є випадок виходу дилогії фільмів «Вартові галактики». Оскільки у головному ці фільми відносяться до жанру фільмів про супергероїв, одночасно вони перекликаються з космічною фантастикою та комедією, і все це діє у фільмі на рівних умовах. Щодо культурних посилів та сюжетів фільмографії космічної фантастики, варто почати з «Вартових галактики». Ці фільми пропонують у сюжеті нове бачення відносин різних міжпланетних народів: на прикладі команди вартових галактики фільм стверджує, що якщо народи різних планет знайдуть спільну мову, навчаться вести дружби, організовано працювати разом на спільні інтереси, їх союз зможе зупинити будь-яку військову або політичну небезпеку, що буде загрожувати людству та веземним народам. І хоча цей фільм по сюжету зображує масу космічних битв, різних планетарних країн, головний зміст про майбутнє між планетарне товариство задля спільної безпеки розкривається в тому числі і у комічному ключі: так спроби головних героїв знайти спільну мову друг з другом насичені великою порцією гумору та взаємних підколів, пародіюються у фільму і ті штампи, що стосуються космічних битв з агресорами, та протистоянь з лідерами ворогів, це демонструється у сценах, коли прийомний батько лідера Вартових галактики Пітера Квіла Йонду вбиває нападших на нього надомників, завдяки літаючій стрілі, якою він управляє за допомогою свисту. Друга ж частина «Вартових галактики» у сюжеті засуджує тих особистостей, що прагнуть влади над всесвітом, і заради цього будуть готові використати всі ресурси, що вони мають, і будуть байдуже ставитися до життів невинних осіб, які долею випадку опинилися в

них на шляху. Саме з таким злодієм, батьком Пітера Квіла, вступить в боротьбу між планетарна команда, яка після цього ще більше скріпить свої дружні відносини. Щодо нових частин «Зіркових Війн», вони намагаються повернути сюжет в те русло, що було в оригінальній трилогії: знову республіканці втратили владу, в галактиці усі сфери впливу намагається прибрати до себе тиранічна група прихильників Імперії, на чолі з онуком Енакіна Скайуокера, Беном Соло, і його мати, Лея знову зібрала повстанський альянс для боротьби з нащадками тиранії та скорішого відновлення республіканської влади та миру в галактиці. Незважаючи на те, що політичні події у фільмах повторюються, завдяки цьому, у картинах формується нове для франшизи твердження, що боротьба між 2 протилежними політично-суспільними течіями – демократією та деспотизмом – ніколи не закінчиться, серед галактичних країн та народів немає повністю прихильників чисто однієї сторони, що усе неоднозначно в електоральному полі планетарних народів, та в їх політичних поглядах. Ці фільми закликають до того, що подальші спроби обох зі сторін винищити одна одну не призведуть до її повного знищення, що єдиним варіантом для гармонійного розподілу державного устрою та мирного життя є компроміс, та необхідність співіснування цих течій поруч для взаємної нейтралізації. Приблизно ж така трактовка стосується і протиборства 2 сторін сили – Світла та Тьми. Це демонструється у сюжеті, починаючи з того, що внаслідок нової війни та переходу племінника Бена на темну сторону, головний оберігач Світлої сторони, її вчень та голова нового ордену Джедаїв Люк Скайуокер не захотів брати участь у новій кривавій війні, та відправився у вигнання на віддаленну планету, де приходиться до морального висновку, що і джедайські догми не є ідеальними, що і внаслідок їх чистого дотримання джедаї допускали фатальні помилки, які призводили до ескалації конфліктів у Галактиці. Прагнення до примирення виражають також і нові представники обох сторін сили – юна джедайка Рей та онук Енакіна Кайло Рен. Незважаючи на те, що Кайло фанатичний від свого діда, коли той був на темній стороні, та чинив лихо, вбив свого батька Хана Соло, а Рей знайшла себе близькою до світлої сторони, потоваришував з лідером повстанського альянсу Леєю Органою та навчившись основам джедайського мистецтва у Люка Скайуокера, вони обидва намагаються робити кроки до примирення. І що треба відмітити, це відбулося вже після того, як Рей та Кайло боролися один проти одного в 7 епізоді, мали жорстокий бій на мечах, в якому Рей перемогла та сильно поранила опонента. Уже в 8 епізоді після знищення верховного лідера імперії Сноука, Кайло з Рей об'єднують свої зусилля на короткий час, аби перемогти гвардію верховного лідера, а після бою Кайло

відкрито пропонує Рей об'єднатись та стерти кордони між світлою та темною стороною сили. І хоча Рей відмовилась від такого кардинального кроку, в подальшому їй було шкода Кайло, вона думала про нього, і в них був віддалений контакт за допомогою сили, і Рей була небайдужа доля свого опонента, вона навіть виражала своє співчуття до нього при своєму вчителеві, Люку. Ще невідомо, яким є остаточний зміст нової трилогії, але по 2 новим фільмам уже можливо твердити, що вони закликають глядача шукати компроміс в ситуаціях, коли є два різні за природою вибори, що вибір однієї сторони не завжди є корисним, це стосується як власного морального шляху, так і суспільних політично-дипломатичних відносин. Пріквели франшизи «Чужого», а саме – «Прометей» та «Чужий: Заповіт» більше не розглядають історію офіцера Ріплі, а є передісторією до подій першого фільму про Чужого. Оскільки ці частини знімав режисер оригінального фільму, він вирішив зробити акцент на тій темі, що була важливою ще у першому фільмі, але потім, перестала бути важливою у франшизи, а саме – проблема використання штучного інтелекту та роботів під час роботи космічної команди на місії. При чому тут роль роботів була куди більш важливою, що вивела їх в роль головного антагоніста цих фільмів. За сюжетом навіть протистояння команд з монстрами віддалені на другий план, оскільки цю бійню розв'язував кіборг, що був увесь цей час поруч з командою при роботі, але паралельно ненавидів своїх колег і виношував детальний план, як їх швидше знищити. У цих фільмах річ дійшла до того, що робот особисто йшов на контакт з монстрами, вирощував їх, аби потім в пасуючий момент використати їх проти команди астронавтів. Тому ці нові фільми франшизи у своєму посилі роблять особливе попередження глядачам щодо небезпеки використання кіборгів та штучного інтелекту на роботі та у побуті, через їх розвинений інтелект та потенційне прагнення до незалежності, що це може зіграти з власниками залізних асистентів злий жарт, і самі власники про це не здогадаються. Франшиза «Зірковий шлях» в наш час переживає спробу перезавантаження, нові 3 фільми розповідають про молоді роки космічної команди «Ентерпрайзу», як головні герої – капітан Кірк, командер Спок, лейтенант Ухура, пілоти Сулу та Чехов зустрілися під час однієї місії, і намагалися сформувати професійно-товариські відносини. І такий сюжетний хід виконує важливу функцію у франшизи: якщо класичний серіал та фільми розповідали про все налагоджені професійні відносини всередині космічного братства, і як це їм допомагало успішно виконувати дослідження планет та космосу, то ці фільми-перезавантаження доповнюють тезу про силу колективної організації, розповідаючи про те, що саме потрібно для того, щоб такий організований колектив утворився та успішно

запрацював, які моральні якості та події повинні бути на цьому початковому етапі. Звичайно же, основним рушієм розвитку жанру космічної фантастики в 2010-ті роки є виходи фільмів вже прославлених серіалів, проте виходять і нові стрічки, які також намагаються розповісти нові змісти на вже досить старих темах жанру космічної фантастики. Такими фільмами є «Марсіанин» та «Гравітація». Обидва фільми за сюжетом належать до наукової стилістики космічної фантастики і розповідають про те, як космонавти у випадку аварії під час виконання дослідницьких місій проявляють усю свою винахідливість та відчайдушність, аби вижити, і скоріше дістатися до Землі. У «Марсіанині» ця тема виживання розкривається на прикладі космонавта, який майже рік зміг прожити на Марсі, внаслідок того що не встиг сісти на космічний корабель під час його відліту, і тим не менш, який зміг роздобути собі харчування тут, вийти на зв'язок з Наса, і покликати свій корабель на підмогу. У «Гравітації» внаслідок зіткнення космічного кораблю з космічним мусором, 2 космонавти намагаються добратися на старому космічному кораблі «Союз» до Землі, та здійснити вдалу посадку. У цілому ці фільми доносять до глядача той зміст, що дуже важливими якостями для успішного виконання завдань в космосі є винахідливість, відчайдушність, оперативність та стійкий дух астронавтів. Отже, в наш час, жанр космічної фантастики розвивається завдяки продовженню вже досить відомих франшизи жанру, які в даний момент здійснюють процес внутрішнього сюжетно-стильового оновлення, а також завдяки пошукам нових сюжетних принципів жанру та осмислення старих, також жанр космічної фантастики вже остаточно піддався явищу поліжанровості, і зараз вже складно назвати новий фільм в жанрі космічної фантастики, який буде відноситися чисто до цього жанру.

### **2.3. СВІТЛОВІ РІШЕННЯ В ФІЛЬМАХ ЖАНРУ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ В ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ США 2-ОЇ ПОЛОВИНИ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТ.**

За весь час свого існування та розвитку у фільмах космічної фантастики експериментували зі світловим вирішенням фільмів, ставилися різноманітні за характером та задумом світлові схеми. Коли знімали головні фільми та знакові франшизи жанру, кіномитці – режисери та оператори - обрали та визначили декілька важливих світлових схем, які по-різному працювали на задум і сюжет фільмів, і при цьому, повторювалися в декількох франшизах одночасно. Ці світлові схеми є досить поширеними та широкоvizнаними в фото та аудіовізуальному мистецтві, але на сьогоднішній день ніхто з науковців та кіномитців не робив спроб узагальнити, охарактеризувати та систематизувати світлові схеми та вирішення в фільмах космічної

фантастики, навіть в найзначніших. Тому розкриття, характеристика та систематизація основних світлових схем та вирішень космічної фантастики є одним з найважливіших і ключових питань жанру.

Основними світловими схемами, що використовувались в фільмах космічної фантастики та формували її візуальні рішення, є:

*Схема бокового освітлення.* Ця схема є найпоширенішою в жанрі космічної фантастики, вона зустрічається в усіх знакових фільмах – «Зіркових війнах», «Чужих», «Зірковому шляху», «Космічній одіссей», «Марсіанині». За рахунок розміщення малюючого світла з боку по відношенню до головних героїв, їх обличчя чітко поділяються на світлову та тіньову зону – це є головним принципом цієї схеми. Необхідно помітити, що бокове освітлення не є однозначним за своїм характером у фільмах – в деяких фільмах вона має жорсткий світлотіньовий характер, в деяких – більш м'який, світло тональний. Така подвійність застосування цієї схеми пояснюється задумами фільмів. Бокове освітлення має жорсткий світлотіньовий малюнок у випадках, коли у кадрі показують антагоністів фільмів – зокрема при боковому освітленні світлотіньовий малюнок був у ситха графа Дуку в «Зіркових війнах», ромуланця Нерона в «Зірковому шляху» та андроїда Еша в «Чужому». Світлотіньовий малюнок при боковому освітленні герої фільмів мали також у епізодах, коли вони переживали внутрішній стрес або перебували в тривалій боротьбі з ворогами або обставинами – так зображувалися члени космічної команди, що боролися з прибульцями у «Чужому» та оплакували загиблих колег, лицарі джедаї під час інтенсивних боїв на світлових мечях з запеклими ворогами – ситхами в «Зіркових війнах», астронавт Девід Боумен, який був шокований поведінкою технічного асистента команди – комп'ютера Хелл 9000 та намагався відключити його у «2001. Космічній одіссей» та члени команди кораблю «Арес-4» які намагалися порятувати колегу-астронавта Марка Уотлі, що загубився на Марсі в «Марсіанині». Світлотональний м'який малюнок при схемі бокового освітлення застосовувався при зображенні космічних команд, що відпочивали після важкої місії під час перельоту на кораблі, або були в стані повної впевненості в своїх силах, перед протистоянням з ворогами. Світлотональний малюнок був застосований при зображенні космічного братства кораблю «Ентерпрайз» з «Зіркового шляху», коли вони готувалися до боротьби з ворогами, радилися, допомагали один одному і перемагали, були в душевній рівновазі майже завжди та при зображенні команди зіркового десанту на чолі з командиром Ріко, які також були настроєні

рішуче та впевнено і змогли дати сильний бій інопланетним ворогам - арахнідам. Також ця схема, окрім малюючого світла, доповнюється у кадрі головним чином моделюючим або фоновим світлом.

*Схема рівномірного, заповнюючого освітлення.* Ця схема є другою за важливістю у фільмах космічної фантастики. Принцип її дії – створення рівного, безтіньового малюнку на обличчі персонажів, та максимальна рівність за освітленням між героями картин та фоном, де відбувається сцена. За загальним рівнем освітленості та кольоровим рішенням кадру ця схема виконує дві різних функції у фільмі. У випадку, якщо рівень заповнюючого світла великий у кадрі і при цьому колористика в кадрі є у більшості теплою, то ця схема допомагає зобразити в фільмі стан розслаблення головних героїв, їх позитивний настрій, сильний моральний стержень та рішучість. До цього випадку відноситься зображення у кадрі команди «Зіркового шляху», які навіть під час виконання важких місій не піддаються сполаху та залишаються стійкими, команди «Зіркового десанту», які є дуже впевненими в своїх силах під час боротьби з арахнідами, а також є досить морально розкутими та розслабленими, застосовуючи почуття гумору навіть на роботі та зображення екіпажу «2001.Космічної одіссеї», які також під час польоту на Юпітер перебувають у веселому та розкутому настрої, впевнені в технічній злагодженості та досконалості кораблю, та у власних силах. Якщо ж загальний рівень заповнюючого світла є низьким у кадрі, кольорове рішення є ближчим до холодного, тоді схема заповнюючого освітлення може більше підкреслити тривожний стан космічної команди перед або під час місії, показати їх страхи та моральну нестабільність. Цей варіант торкається перш за все, зображення космічних команд в франшизі «Чужого», коли і перед місією вони відчувають сполох та погані передчуття, і під час зіткнення з монстрами члени команди гублять свій спокій та самоконтроль, починають діяти хаотично та панікують. Також цей варіант був застосований при зображенні членів екіпажу «Арес 4» в «Марсіанині», коли вони зв'язалися зі зниклим космонавтом Марком Уотні, дізналися про його критичний стан, і почали сильно хвилюватися за його становище, і жалкувати про передчасний відліт з Марсу. Ця схема заповнюючого освітлення використовувалась як при зйомках у павільйоні, так і при зйомках на натурі. В картині «Чужий:Заповіт» мале пасмурне заповнююче освітлення на планеті, куди висадилися члени кораблю «Ковчег», посилює відчуття тривоги та майбутньої небезпеки у глядачів. У фільмі «Зірковий шлях» 2009р. в епізоді, коли капітан Джеймс Кірк був висаджений на пустельну снігову планету, де було небезпечно, і де вулканець Спок на власні очі бачив знищення рідної планети, також було



пасмурне заповнююче освітлення в невеликій кількості. Разом з холодною колористикою у кадрі ця схема допомогла посилити відчуття сполоху у молодого Кірка, коли він опинився покинутий на цій складній для проживання планеті, та показати стан безпомічності та внутрішньої депресії у старого Спока, який бачив на власні очі геноцид рідної планети і не зміг нічим зарадити.

*Схема «рембрандтовського світла».* Ця схема освітлення є однією з найпопулярніших і найвідоміших в професійному колі фотографів та митців аудіовізуальної галузі. І хоча принцип її дії – розміщення малюючого світла вище над головою моделі та під кутом 45 градусів до неї задля створення світлового трикутника на обличчі - є простим, проте він виконує дуже важливу функцію при зображенні характерів персонажів. У фільмографії жанру космічної фантастики ця схема застосовувалася для підкреслення лідерської натури персонажів, сили їх волі та характеру, а також для передачі важких мислених процесів, що переживають головні герої під час складностей. Так «світло Рембрандта» змогло підкреслити твердий напівчоловічий та холодний характер лейтенанту Ріплі у «Чужому», показало ї незламність у жорстоких та трагічних сценах, продемонструвало зосередженість, велику організованість, професійність та авторитет капітана Джеймса Кірка та вулканця Спока в «Зірковому шляху» під час труднощів, що виникали під час космічних місій та які потребували миттєвих і вірних рішень. Таким чином, схема «рембрандтовського світла» виконує важливу сюжетну функцію у фільмах, доповнюючи та підкреслюючи внутрішній світ головних героїв.

*Схема «світлові кліщі».* Ця схема є дуже простою за технікою виконання, проте є фундаментальною для жанру космічної фантастики, виконує низьку функцій. Її техніка включає у себе взаємодію 2 джерел світла, розташованих один проти одного – зазвичай, малюючого та контрового. Перш за все, її застосовують при зйомці діалогів або сцен з великими групами людей задля того, аби в кожного персонажа в кадрі була достатня світлова проробка обличчя. Обидва джерела світла для одного персонажа є малюючим світлом, а для іншого – контровим, їх кількість напряму залежить від кількості людей в сцені. В залежності від того, яким є малююче та контрове світло за характером – жорстке або м'яке, схема «світлові кліщі» виконує другу функцію – підкреслює атмосферу взаємодії героїв у кадрі, показує або схожість їх характерів або різницю. Так ця схема в «2001.Космічній одісеї» завдяки м'якому малюючому світлі та його однакової інтенсивності на

обличчях астронавтів показує дружелюбну атмосферу в їх взаємодії, показує, що вони рівні. В «Зіркових війнах», в 3-ій частині, в одному із епізодів фільму, завдяки м'якому характеру і малюючого, і контрового світла на обличчях Енакіна та Падме, ця схема змогла посилити романтичну атмосферу їх розмови, та показати легкість та відкритість їх романтичних почуттів. А в початковому епізоді 3-ої частини, під час поєдинку джедаїв з графом Дуку, завдяки м'якому характеру схеми на обличчях джедаїв, та жорсткому світлотіньовому характеру на обличчі Дуку, таке контрастне застосування «світлових кліщів» дало змогу підкреслити почуття протистояння в цьому епізоді, показати наочно контраст між добром та злом. Третьою функцією цієї схеми є грамотне зображення джерел світла у кадрі. Це стосується в основному контрового світла, яке може виступати в кадрі у вигляді ламп або світлових панелей в салоні космічного кораблю, або в вигляді вечірніх фонарів, якщо наприклад, знімається сцена на натурі. Четвертою функцією «світлових кліщів» може бути посилення загрозливого образу злодія у кадрі, у випадку, якщо загальний характер схеми має жорсткий світлотіньовий контраст, перебуває у низькому ключі. Так ця схема змогла візуально підкреслити весь негатив та загрозу графа Дуку в «Зіркових війнах», та розбійного ромуланця Нерона в «Зірковому шляху».

*Схема світлотіньового освітлення від Сонця на натурі.* Ця схема є найголовнішою серед тих, що застосовуються під час натурних зйомок у жанрі космічної фантастики. Вона має подвійне призначення. Перша функція напряду пов'язана із сюжетами фільмів, оскільки світлотіньове сонячне освітлення дозволяє показати відповідність та справжність локації з певним ландшафтом та кліматом, де перебуває герой, що локація не є штучно відтвореним середовищем. У найвідоміших фільмах космічної фантастики ця схема репрезентує локації з теплим або спекотним кліматом, та пустельним ландшафтом. Такими локаціями відповідно, є планета Татуїн з «Зіркових війн», та планети, де готували майбутніх солдат елітного космічного десанту, і де відбувалася їх битва з інопланетними комахами в «Зірковому десанті», і власне, пустельна поверхність Марсу в «Марсіанині». Друга функція цієї світлової схеми виконує функцію емоційного насичення в епізоді, підкреслює ситуацію, в якій перебувають головні герої фільмів. Зазвичай це жорстке світлотіньове освітлення на сонці зображує психологічну напругу персонажів в епізоді, коли вони зтикаються з певними труднощами, які іноді навіть можуть загрожувати їх життю. Так в сценах з таким світлотіньовим сонячним освітленням в 4-ій частині «Зіркових війн» молодий Люк разом зі старим Обі-Ваном намагаються покинути пустельний Татуїн, минаючи

патрульний загін штурмовиків, а у 8-ій частині на острові Еч-То молода джедайка Рей намагається показати свої таланти вже старому Люку під час дуже виснажливого зайняття. В «Зірковому десанті» в сценах з таким жорстким світлом майбутні солдати десанту натикаються на жорстоку дисципліну з боку офіцерів цього загону, і не знаходять з ними певний час порозуміння, а далі переживають непросту та криваву бійню з ворогами – інопланетними арахнідами. В «Зірковому шляху» 2009 року, у сцені з такою світловою схемою йде екстремальна битва молодого Джеймса Кірка та його помічника Сулу з ромуланськими розбійниками на нестійкій платформі, де члени кораблю Ентерпрайз прагнуть зупити наміри ворога щодо знищення планет. І як апогей емоційного насичення, у «Марсіанині» в великій частині сцен присутня схема світлотіньового сонячного освітлення, яка зображує непривітливую природу, умови і ландшафт планети Марс, де головний герой – відбитий від експедиції космонавт Марк Уотні вимушений жити довгий час в цьому, непридатному до життя місці, безперервно при цьому шукаючи варіанти порятунку власного життя. Щодо емоційного пофарбування та настрою в епізодах, ця світлова схема має і свою альтернативу. Це є схема вечірнього сонячного освітлення на природі. За своїм характером ця альтернативна світлова схема є більш м'якою за малюнок. Відповідно, м'який малюнок цієї альтернативної схеми надає епізодам більш спокійного, миролюбивого, щасливого настрою, та зображує героїв в стані надії, піднесення, внутрішньої гармонії. Прикладів застосування цієї альтернативи дуже мало, проте вони є визначальними. Так ця м'яка за характером схема вечірнього освітлення на природі змогла показати незламний оптимізм та внутрішню гармонію Люка Скайуокера на протязі усього його життя: в 3 частині «Зіркових війн» ця схема передала стан надії його приємних батьків та його дитячого спокою, в 4 частині вона передала його юнацький оптимізм та надію на кращі зміни в житті, в 8 епізоді ця схема показала його сформований внутрішній спокій та самообладання, певну задоволеність власним життям та віру у краще перед його кінчиною.

Це були основні класичні світлові схеми, які використовуються в фільмах жанру космічної фантастики. Але окрім них, оператори фільмів застосовували додаткові світлові схеми та прийоми, що посилювало візуальний ряд картин та надавало їм певний стиль. Про них і піде річ далі.

*Світлова схема з використанням кольорових світлофільтрів.* В деяких фільмах жанру космічної фантастики активно застосовувалися кольорові світлові фільтри. Вони могли бути будь-яким видом світла за характером дії:

і малюючим, і фоновим, і контровим. Визначення, яким саме видом світла буде фільтр, вирішувалося операторами під час організації світлової схеми сцени. Взагалом, використання кольорових світлофільтрів мало подвійну функцію у авторів. Перш за все, кольорові світлофільтри виконували утилітарну функцію, підкреслюючи реалістичність локацій фільму, а саме – внутрішній салон космічних кораблів. Адже саме в внутрішньому просторі кораблю часто знаходиться багато панелей управління та навігації, моніторів, систем внутрішнього освітлення, які мають яскраву, різнокольорову палітру, і сильно виділяються у кадрі. І в епізоді, де людина працює з панеллю управління кораблю, проходить по коридору, де мерехтять різнокольорові ліхтарі, коли її обличчя набуває блакитного або червоного забарвлення, застосування світлофільтру надає глядачеві наявну достовірність перебування персонажа в конкретній локації, та справжність його взаємодії з нею. Другою функцією застосування кольорових світлофільтрів є емоційно-змістовне насичення епізоду, колір ніби «фарбує» настрої у сцені. Найчастіше за все, у фільмах космічної фантастики для емоційного забарвлення сцени найчастіше використовували світлофільтри червоного кольору. В усіх випадках його використання він підкреслював тривогу, напруження та зосередженість персонажів під час важливих сюжетних подій, особливо, коли справа стосується боротьби та протистояння з ворогами. Саме так у «Чужих» червоний світлофільтр передав внутрішню напругу, хвилювання та легку знервованість військових найманців, що розшукували кровожерливих прибульців, в «Зірковому шляху 2. Гнів Хана» цей світлофільтр підкреслив внутрішню зосередженість та твердість волі і думок команди кораблю Ентерпрайз, коли вони вели важкий повітряний бій з космічним терористом Ханом. У «2001.Космічній одіссеї» цей червоний світлофільтр зумів передати внутрішній шок та крайню рішучість астронавта Девіда Боумана, коли він, побачивши на власні очі загибель колег по екіпажу, вирішив власноруч завадити комп'ютеру Хелл 9000 вбити себе, зупинити його роботу та помститися за своїх напарників.

*Світлова схема з використанням світлових приборів у кадрі.* Ця схема є схожою до попередньої, особливо в передачі достовірності локації, та перебування в ній персонажів, проте розміщення світлових приборів у кадрі певною мірою і доповнює композицію кадру. Композиція кадру при використанні приборів у кадрі виглядає ще більш природною та реальною, оскільки в основному джерело світла не просто стоїть статично на локації, а є допоміжним предметом для персонажу у сцені. Такими світловими приборами у фільмах космічної фантастики найчастіше є ліхтарики, якими

користувалися космонавти та солдати з франшизи «Чужого», прибувши на невідому планету, та ретельно вивчали її природу в несприятливих погодних умовах, або ж розшукуючи жорстоких прибульців. Також ліхтарики у кадрі активно застосовували солдати елітних десантних військ, розшукуючи ворожих прибульців - арахнід в їх темних лігвищах на їх рідній планеті в «Зірковому десанті». Другим різновидом таких джерел світла є бойовий вогнемет, або ж звичайна палиця з вогнем. Вогонь в кадрі демонструвався в сценах протистоянь, в стані високої напруги – коли, наприклад Ріплі в ярості підпалювала з вогнемету корабль «Ностромо», покидаючи його перед вибухом, або ж, коли вулканець Спок порятував свого друга Джеймса Кірка від кремезного чудовиська в темній печері у «Зірковому шляху» 2009р.. Також ця схема з використанням світлових приборів у кадрі виконує функцію впливу на психологічний стан глядача під час перегляду епізоду, при чому цей вплив у фільмах міг збільшувати свою силу в різних епізодах. Так у сценах, коли космічні найманці в «Чужому» та солдати в «Чужих» і «Зірковому десанті» прибувають на невідому планету з певним науковим або бойовим завданням, намагаються вивчити її ландшафт та оточення, ходячи у печерах, з маленькими ліхтарями при абсолютній темряві в кадрі – таке демонстрація малесеньких джерел світла в темному кадрі заражає глядача відчуттям сполоху, боязливостю перед майбутньою загрозою, що очікує героїв на новій планеті, і яка незабаром проявить усю свою небезпечність. Тобто, це допомагає ввести глядача в стан підсвідомого страху та переживання, аби він зміг більше співчувати персонажам фільму та мав змогу якнайближче відчувати їх тривогу в подальших епізодах. А ось, у сцені, коли лейтенант Ріплі, та її товариш Паркер з вогнемету підпалюють підступного андроїда Еша, залякують вогнеметом Чужого, підпалюють власний корабель перед втечею з нього, ця схема посилює свій вплив на глядача та провокує його на прояв певної агресії та злоби по відношенню до головних антагоністів фільму. Таку ж саме нестерпну злість глядач відчуває по відношенню до інопланетних диких монстрів, коли вони раптово атакують групу найманців на планеті в «Чужий:Заповіт», і ті в пориві переляку та ярості намагаються підпалити агресорів. Також вогонь в кадрі може ввести глядача в стан раптового полегшення та надії – так було в одному з епізодів «Зіркового шляху», коли Джеймс Кірк ледве не загинув під час втечі від гігантського монстру, і в останній момент був порятований своїм другом Споком, який зумів прогнати чудовисько завдяки звичайному факелу. Тому, здавалось би на перший погляд, що наявність таких джерел світла у кадрі можливо розцінювати, як дрібний аксесуар, проте насправді

вони дуже сильно доповнюють зміст та емоційний стан сцени, і можуть керувати емоціями та увагою глядачів не менше за гру головних героїв.

Отже, в фільмах космічної фантастики застосовується велика кількість світлових рішень, деякі є себе класичними світловими схемами, деякі є досить новаторськими, проте майже всі вони не тільки збагачують візуальний ряд та композицію кадрів фільму – вони здатні поглиблювати зміст сюжету фільмів, та доповнювати емоційно-психологічний стан персонажів, а це вже виходить за рамки операторської майстерності. Тут можливо сказати, що усі типи світлових схем є поширеним інструментом режисерів фільмів, які в основному використовували його осмислено та точно.

#### **2.4. КОЛЬОРОВІ РІШЕННЯ В ФІЛЬМАХ ЖАНРУ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ ЕКРАННОЇ КУЛЬТУРИ США 2-ОЇ ПОЛОВИНИ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТ.**

В фільмах жанру космічної фантастики важливе значення мають кольорові рішення епізодів, та використання кольорів у композиції кадру згідно режисерського задуму. Колір у фільмах надає змогу наглядно підкреслити характеристику та сутність головних героїв та антагоністів, а також активно керувати емоціями глядача за рахунок різного психологічно – емоційного «пофарбування» епізодів. В найзнаковіших картинах космічної фантастики можливо виділити декілька кольорів, які застосовувалися авторами в фільмах. Серед таких кольорів - синій, червоний, зелений. Важливим є факт, що ці кольори є неоднозначними за своїми функціями у фільмах, виступали різними символами та давали неоднорідні характеристики персонажам та подіям в різноманітних фільмах жанру. Ті 4 кольори, що були заявлені раніше, і найчастіше застосовувались авторами фільмів, потребують своєї детальної характеристики та роз'яснення їх функцій в фільмах, де вони були задіяні.

**Синій колір.** Цей колір перш за все, символізував праведність, стійкий характер протагоністів фільмів космічної фантастики. Синій колір допомагав наглядно підкреслити відчайдушність та головних героїв, їх прагнення до свободи та справедливості. Такий символізм притаманний лицарям-джедаям у франшизі «Зіркові війни» та народу Наві, мешканцям планети Пандора в фільмі «Аватар». Цей колір допомагає показати найвищий прояв характеру у

цих персонажів, а саме – велика мотивація та розуміння життєвих пріоритетів, прагнення досягти правильної мети і величезна психологічна стійкість до важких життєвих та моральних випробувань. Саме такі риси властиві джедаям Люку Скайуокеру та Обі-Вану Кенобі, які незважаючи, на усі складнощі у житті – проживання в нестабільній політичній обстановці, загибель та зраду близьких людей – втрату вчителів, родичів, коханих, зраду кращих друзів – залишаються вірними власним вченням, не впадають у розпач під час таких ситуацій, а концентрують усі свої ресурси задля досягнення глобальної мети, яка могла би покращити і становище організації, на яку вони працюють – повстанський альянс та галактичну республіку, і життя усіх народів галактики. Адже в обох героїв колір їх світлових мечів є синім, і цей колір підкреслює ці риси характеру і цементує образ Люка і Обі-Вана, як незламних героїв, які можуть пройти через усі випробування і не зламатись. Такий же символізм стосується і головної героїні «Аватару», Нейтірі, дочки вождю племені, яка незважаючи, на загибель рідного батька та певного роду обман з боку коханого Джейка Саллі, знаходить в собі сили пробачити його та пережити загибель рідної людини, а потім направити усі свої сили і сили власного народу задля зупинення агресії землян. Окрім цієї характеристики, синій колір шкіри народу Наві підкреслює їх любов до свободи та їх велику повагу до сил природи, прагнення жити з нею у гармонії. Особливо синій колір зображує вміння народу Наві правильно обходитися та співіснувати з природою, оскільки місцеві пейзажі та фауна планети також має в основному синьо-зелені кольори, що візуально підкреслює їх єдність. Окрім позитивної символіки, синій колір має і негативне трактування у фільмах. Так, наприклад в фільмах «Чужий», «Чужі», «Чужий: Заповіт» синій колір лютих монстрів допомагає посилити їх дикість, злість та безжалісність в кадрі. Цей колір на прибульцях вимальовує образ страшної, неприборканої сили природи, з якою людям майже неможливо вести боротьбу, і кращим рішенням є страхування від зустрічі з цією силою, швидка втеча з території, де діє ця природна сила. Завдяки такому символізму синього кольору протистояння членів екіпажу з монстрами викликає у глядача наростаюче відчуття страху, потім жаху, і коли гинуть майже усі члени команди – безнадійність. Посилення цієї характеристики монстрів синій колір здійснює також завдяки загальній кольорокорекції епізодів, та кольорової гамою кадрів – адже окрім кольору шкіри прибульців, синій колір мають ландшафти планет, де ці монстри мешкають, і салони кораблів, на яких працюють космічні команди. Причому авторам вдається створити у фільмах максимально «темну», депресивну атмосферу завдяки використанню темно-синього кольору у вищезгаданих

сценах. А самі прибульці в темно-синій палітрі кадру мають більш світлий відтінок синього, який близький до кольору криги, що в цілому символізує «холодність» та нещадність прибульців. А темно-синя колористика їх рідної планети монстрів та салону кораблю підкреслює безвихідність та похмурість ситуації, в якій опинилися члени екіпажу, зітнувшись з інопланетянами. Отже, як ми бачимо, синій колір має важливе місце серед зображальних засобів в фільмах космічної фантастики, і хоча його символізм більш за все скерований на позитивні трактовки, він може повноцінно зображати і негативні явища.

**Червоний колір.** Цей колір, Переважно застосовувався для негативного символізму в картинах. Найвідомішим є його застосування у франшизи «Зіркових війн», де він посилював образ головних злодіїв – лордів ситхів. Червоний колір їхньої світлової зброї допоміг краще передати весь перелік їх негативних якостей – тотальна недовіра до протилежної ідеології, неприхована злоба, манія величчя та стремління бути на вершині верховної влади у галактиці. Саме ці риси червоний колір світлового меча дав змогу символічно показати у Дарта Мола, графа Дуку, лідера Першого Ордену – Кайло Рена та найнеоднозначнішого за характером ситха – Дарта Вейдера. У ключових же сценах протистояння ситхів з джедаями, та в епізодах моральних випробувань червоний колір допоміг авторам виявити максимальний прояв негативного характеру усіх цих ситхів. У Дарта Мола – червоний колір меча передав його абсолютну байдужість до оточуючих та ситуації, в якій він перебуває, максимальна концентрація на ненависті до суперника Обі-Вана Кенобі, та вибудовування усього свого життя тільки задля підступної помсти супернику за страждання. Щодо графа Дуку, червоний колір його меча передає сильне почуття своєї величчя, розвинене лицемірство та хитрість графа, велике почуття підступності та насолоди своєю жорстокістю по відношенню до опонентів. У випадку Дарта Вейдера червоний колір його меча символізує тотальну недовіру лорду ситхів до протилежної ідеології, максимальну закритість свого морального світу для оточуючих, намагання забути своє минуле та підвернути його ненависті, довговічне почуття злоби до тих персон, які попсували йому життя та відібрали цінні для нього речі (смерть дружини та втрата повноцінності свого тіла та власних можливостей – саме в цих нещастях Дарт Вейдер вважав винним свого колишнього вчителя Обі-Вана), і прагнення в будь-якому випадку залишатися при владі в Імперії. У Кайло Рена червоний колір його зброї символізує сильний потік неприборканої ненависті та злоби до всіх оточуючих, починаючи від політичних ворогів, і закінчуючи своїм



підлеглими, як внаслідок, прояв сильної істерики, а також дуже сильний прояв егоїзму та жага якнайшвидше реалізувати себе, як авторитетну особистість, що викликає страх та повагу. Як видно, у «Зіркових війнах» червоний колір є інструментом символізму для головних злодіїв, що допомагає розкрити та візуально посилити їх внутрішній психологічно-емоційний світ. Проте на «Зіркових війнах» застосування червоного кольору в негативному ключі не закінчується. Так у фільмі «Марс атакує» під час рейдів марсіан на планеті Земля, у правителя марсіан монарший одяг є червоного кольору, який символізує його природну хитрість та вдавання і водночас чисту ненависть до земного населення, безпощадність по відношенню до нього, прагнення знищити землян та захопити їх планету. Окрім символізму по злодіїв, червоний колір має також важливу функцію під час кольорової корекції. У випадку коли загальне кольорове рішення в епізодах певних фільмів космічної фантастики є червоним, то в цьому випадку червоний колір застосовують з метою викликати у глядача психологічну напругу, хвилювання під час ключових та напружених епізодів, змотивувати його сильніше переживати за головних героїв. Саме так у фільмах «2001. Космічна одіссея», «Зірковий шлях-2. Гнів Хана», «Чужі», «Чужий-3» у багатьох епізодах з напругою був використаний червоний світлофільтр, який надав кадру повну колористику червоного. У «2001. Космічній одіссеї» це був епізод, коли комп'ютер Хелл 9000 задля безперешкодного виконання своїх наказів відключив системи життєзабезпечення у членів команди, які перебували в анабіозі, а залишившись в живих астронавт Девід Боуман попри перепони потрапив на борт кораблю, та зміг помститися Хеллу, відключивши його. У 2-ій частині «Зірковго шляху» це були епізоди повітряного бою між кораблем команди Джеймса Кірка та кораблем команди космічного розбійника Хана, коли їхні сили були практично рівними, обидва завдали сильні ушкодження друг другу, і глядач майже на протязі всього протистояння не міг точно зрозуміти, хто ж виявиться сильнішим та переможе. У 2-ій та 3-ій частині «Чужого» це були епізоди, коли військові найманці та тюремний загін на чолі з лейтенантом Ріплі переслідували монстрів в темних приміщеннях з метою їх подальшого знищення. Особливо символічним є застосування червоної колористики в 3-ій частині, яка значно посилює слабкість команди в'язнів під командуванням Ріплі – оскільки вони не мали передової зброї для боротьби з прибульцями, не були добре організованими та хоробрими для протистояння на відміну від солдатів у 2-ій частині, і як внаслідок – в одному з останніх епізодів 3-ого фільму, під час переслідування монстру по темному тюремному підвалу, та заманювання його в гарячий котел – гине практично

весь загін, і сама Ріплі, побачивши власну безнадійність перед намірами корпорації щодо присвоєння сили монстрів – здійснює самогубство, стрибнувши в лаву. Звичайно ж, що усі ці напружені за дією епізоди мали різні кінцівки – більш оптимістичні або трагічні, в усіх них застосування червоної кольорокорекції мало за мету постійне тримання глядача в напрузі та зосередженості, без часу для надання йому перепочинку на протязі епізоду, аби він зміг більше співчувати головним героям та в повній мірі розділити з ними негативні або позитивні емоції по завершенню цих епізодів. Щодо позитивного трактування, червоний колір застосовувався набагато рідше в цих цілях. Найпоказовішим прикладом використання червоного кольору в позитивному ключі є друга та третя частини «Зіркового шляху». Червоний колір уніформи членів кораблю «Ентепрайз» показує їх престижний статус високопрофесійних вчених та астронавтів, заслуги яких були визнанні керівництвом, і які отримали реальну можливість просунути угору по кар'єрній драбині. Окрім соціального статусу, червоний колір їх форми символізує також їх тісні дружні та професійні відносини та організацію, які з роками тільки зростають, і завжди слугують запорукою успішного виконання усіх завдань.

**Зелений колір.** Цей колір має лише позитивну трактовку при застосуванні його в фільмах космічної фантастики, і він є меншим за значимістю, аніж попередні два кольори. Його першою функцією є зображення протагоніста, який хоча і має позитивні моральні установки та правильні пріоритети щодо своїх цілей, але часто дає волю своїй волі та емоціям, і часто діє імпровізовано, згідно із ситуацією. Така символізація просліджується у франшизи «Зіркових війн», і притаманна вона трьом джедаям- Квай-Гону Джинну, Йоді та Люку Скайуокеру. В усіх трьох героїв колір їхньої світлової зброї був зелений, і в кожного з цих джедаїв він підкреслював певну психологічну характеристику. Так, у Квай-Гона зелений колір меча підкреслював живість його характеру, цікавість до життя мирних істот, глибоке розуміння та співчуття їм під час біди, сильний прояв емоцій та відхід від заданого плану, імпровізація. Саме так, Квай-Гон під час конфлікту з Конфедерацією діяв лише згідно обставин, проявив співчуття та батьківську любов до малого Енакіна, викупивши його з рабства та намагавшись взяти його в учні, наперекір джедайським правилам. За свої відносно вільні погляди на джедайську мораль та емоційність він не знаходив порозуміння з вищою радою джедаїв, і не був допущений до участі в цьому керівному органі. У Йоді зелений колір зброї підкреслював його надзвичайну чутливість до життя мирних громадян та підлеглих йому

джедаїв, що заважало йому в певні моменти зосередитися на глобальних проблемах – внаслідок чого він не зміг передбачити загрозу підступної політики канцлера Палпатина та його намірів щодо знищення джедайської організації, і дізнався правду вже в ході цього жорстокого процесу. У Люка Скайуокера зелений колір його другого світлового меча символізує його природу упертість, заносливість та високу емоційність, яка часом дає виплеск цих самих емоцій і виводить його з рівноваги. Саме так у 6-ому епізоді, борючись зі своїм батьком Дартом Вейдером, боячись, що його сестра може потрапити під вплив ідеології темної сторони і стати прислужницею Імперії, Люк дав волю усім своїм емоціям та злості і повністю направив їх на Вейдера, переміг його у бою, але і сам ледве не потрапив на темну сторону, дозволивши емоціям керувати своїми діями. Отже, як видно, зелений колір меча у «Зіркових війнах» підкреслює образ інших джедаїв, які значно відрізняються від класичного образу з синім кольором меча, за рахунок того, що є більш емоційно розкутими та часто ігнорують закони джедайського ордену, діючи імпровізовано. Друга функція зеленого кольору є більш примітивною за своїм символізмом – це є репрезентація військового класу в фільмах космічної фантастики. Причому зелений колір їх уніформи в кадрі не надає їм якихось нетипових, більш глибоких рис, а підкреслює їх базові якості, яким вони повинні слідувати – хоробрість, відсутність страху, відданість своїй стороні, якій слугуєш, взаємовиручка, висока професійність. Саме такий класичний образ солдату підкреслює зелений колір форми у фільмах «Зірковий десант» та «Чужі». Звичайно же, що за сюжетами фільмів солдати не набувають цих якостей одразу, вони проходять через непростий путь становлення та затвердження цих якостей, але все одно за сюжетом та допомогою символіки зеленого кольору перед глядачем постає типовий, ідеалізований образ військових, які будуть вчиняти лише по совісті та до кінця стояти за ту справу, якій слугують. Виключенням у цьому випадку є символізм зеленого кольору уніформи солдат в «Аватарі», де він посилює образ диктатури військових, які є залежними від свого керівництва, і завжди будуть виконувати будь-які накази, вне залежності від того, чи є вони злочинними або ні. Тільки у цьому фільмі можливо побачити випадок, коли зелений колір використовується для негативного трактування образу.

## ВИСНОВКИ ДРУГОГО РОЗДІЛУ

У другому розділі «Жанрові особливості космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ – початку ХХІ ст.», який складається з чотирьох підрозділів, розглядається місце космічної фантастики в загальній системі кіножанрів, як змінювався жанр космічної фантастики у ході своєї еволюції, як світлові та кольорові рішення у фільмах впливали на сюжетні закони жанру та образи персонажів.

Було виявлено, що космічна фантастика посідає важливе місце всередині піджанрів загальної кінофантастики, але при цьому, вона, як піджанр, має більш комбінаційний, ніж оригінальний характер, оскільки вона в основному містить у собі такі жанрові принципи, які притаманні іншим піджанрам в цій системі. Так, космічна фантастика, як піджанр, об'єднує в собі риси наукової фантастики, космічної опери, хронофантастики, кіберпанку.

Було детально проаналізовано та систематизоване явище гібридизації жанрів в космічній фантастиці, та наголошено, з якими саме іншими кіножанрами космічна фантастика вступала в зв'язок. Найпоширенішими в фільмографії космічної фантастики є зв'язки цього жанру з бойовиком, комедією, мелодрамою та трилером. Причому деякі фільми космічної фантастики мають у собі зв'язок одразу з 2-3 жанрами підряд.

Розглянуто та узагальнено хід загальної еволюції жанру космічної фантастики в кінематографі США з 2-ої половини ХХст. до нашого часу, і як це вплинуло на сюжети та задуми фільмів. В результаті аналізу було розкрито, що 50-80і роки ХХ ст. були для жанру космічної фантастики етапом пошуків, апробації та затвердження тих жанрових і сюжетних законів, які далі склали основу жанру, і завдяки яким у фільмографії жанру змогли розвиватися знамениті франшизи. Починаючи з 90-х рр.ХХст., фільмографія космічної фантастики головним чином розвивається за рахунок вже зарекомендувавших себе франшизи, і певні сюжетні принципи, зокрема відносини людей та інопланетян, проблеми дослідження та колонізації нових планет переосмислюються режисерами, та знаходять нові втілення, та все більше поглиблюються в полі жанровість.

Виявлено основні світлові схеми, що використовуються в знакових фільмах жанру космічної фантастики. Внаслідок аналізу було з'ясовано, як саме кожна світлова схема впливала на сюжети картин космічної фантастики, і які образи вона допомагала сформувати.

Розглянуто основні кольори, що використовуються в фільмографії космічної фантастики. Внаслідок розбіру виявлено, як саме кожний колір впливає на формування характеру головних героїв фільмів, та які емоції і реакцію він може викликати у глядача

## РОЗДІЛ 3. КУЛЬТУРНІ ЗМІСТИ ЖАНРУ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ В ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ США 2-ОЇ ПОЛОВИНИ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ ст.

### 3.1. Політичні репрезентації у жанрі космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини ХХ – початку ХХІ ст.

Космічна фантастика на протязі усього свого існування намагалася іти в ногу з розвитком суспільно-політичного курсу в американському суспільстві, і тими чи іншими засобами намагалася показати їх у фільмах, якщо вони мали важливе значення для сюжету та задуму картини. Треба сказати, що ті політичні тенденції, що втілювались в жанрі космічної фантастики, мали 2 види – 1-ий: політична система держави в умовах війни та боротьби з іншою, протилежною системою, 2-ий: державна політика в умовах високо розвиненої економіки, і як це впливало на відносини у суспільстві та відношення держави до громадян.

1-ий вид політичних тенденцій, що стосується політичного устрою держави в умовах війни та протистояння з іншим протилежним політичним режимом має найбільше поширення в фільмографії космічної фантастики. Більш за все він торкається жанрового принципу космічної фантастики щодо створення нової міжпланетної політичної карти, з новими вигаданими державами та народами. І хоча ці держави і народи виглядають, як нетипові та нові, саме на них знаходить втілення зображення реальних політичних тенденцій та подій в воєнних умовах. Перш за все, це стосується франшизи «Зіркові війни», оскільки в ній можливо знайти багато прикладів політичних репрезентацій. В оригінальній трилогії 1977-1983 рр. в боротьбі галактичної імперії та альянсу повстанців втілюються політичні події Європи ХІХ- ХХст, коли новоутворені демократичні угруповування прагнули повалити монархічні режими у Франції, Великобританії, Італії. Про це свідчить політичний устрій Галактичної імперії, її головний принцип – відсутність виборчої законодавчої влади, натомість зосередження влади в системі губернаторського (гранд-моффського) управління, членів якої призначає Імператор особисто, відсутність будь-яких натяків на автономію та самоуправління в усіх галактичних державах, що входили до складу Імперії, перетворення їх на провінції та колонії. Саме такий абсолютистсько-губернський устрій був характерний для політичного устрою Великобританії 17-19 ст., Німеччини 18-19 ст., Франції 17-19 ст, Росії 18-20ст.. Проте на відміну від реальних подій ХІХ ст., коли демократичні угруповування в ході повстань та революцій терпіли поразки, потрапляли під репресії, а монархічна влада залишалася твердою, в оригінальній трилогії ця боротьба ідеалізована та має

узагальнюючий характер в зображенні обох політичних систем - в зображенні імперської влади немає ні єдиного позитивного героя, який прагнув би змінити політичний устрій, так само, як і рядах альянсу повстанців практично немає зрадника, який заради особистої вигоди зміг би зрадити товаришів по союзу та підкоритися правлячій тиранії. Така однозначна репрезентація цих політичних систем та подій в епізодах 4-6 підводить до тієї самої ідеї, якою керувалися борці за демократію в Європі ХХІст. – що добробут в країнах можливий лише при демократичній системі, коли буде рівенство між усіма державами та народами, вне залежності від їх релігій та звичаїв, де будуть цінувати насамперед права та свободи кожної особистості, ті самі тези, що звучали в французькій революції ХІХ ст. – «свобода, рівенство, братерство» є характерним для повстанського альянсу. Також в цьому протистоянні відобразилась ще одна політична тенденція, яка є ближчою до нашого часу, а саме – події 2-ої світової війни. Звичайно ж, Галактична Імперія наділяється рисами, які були притаманні Третьому рейху, а саме: прагнення до абсолютної влади в усій галактиці ( у Німеччині- абсолютне домінування в усіх країнах Європи), мілітаризм, загальнопризова система в усіх планетах – провінціях, із службою в імперських військах (розвиток військового духу в нацистській Німеччині, кожен громадянин мав пройти службу в війську, молодь мала обов'язково мати членство в мілітаризованих гуртках, наявність правоохоронної каральної системи, яка переслідувала інакодумців (імперська розвідка та Гестапо), сама назва солдату – штурмовик навіть ідентична до роду військ в третьому рейху – stormtrooper), кожен імперський солдат повинен мати абсолютну відданість до Імператора Палпатина (як фашистські солдати мали нереальну фанатичність до фюрера), і мали не шкодувати свого життя заради справи та ідей Палпатина, також Галактичну Імперію та Третій Рейх об'єднує те, що в обох державах лише одна раса була привілейованою – «обраною» (в Німеччині – білі арійці, в Галактичній Імперії – лише людська раса мала ціну), та мала реальні можливості піднятися нагору по кар'єрній драбині та потрапити в висші ешелони влади, продемонструвавши надмірну відданість до правителів, усі ж інопланетні раси в Імперії не вважались за повноцінні, у гіршому випадку їх могли використовувати як рабів. Звичайно ж, що Альянс Повстанців не дуже схожий на головного визволителя від нацистів – СРСР за ідеологією, проте сам хід цієї галактичної війни був схожий у тому, що перемагаючи імперців, повстанці визволяли одну планетарну державу за іншою, так само, як і радянські війська, перемагаючи нацистів, звільняли одну країну за іншою, і отримували все нових і нових союзників. У цій подібності Імперії та Третього Рейху автори оригінальної трилогії дають

глядачам попередження про те, що найнебезпечніше – це деспотія та нацизм в голові, що він завжди може повернутися, та затвердитись при владі, якщо не боронити свою свідомість від цих ідей, і що з такою ідеологією ніколи не можливе примирення, лише боротьба. А ось в трилогії приквелів Зіркових Війн також є посилання до суспільно-політичних подій в Європі як 1-ої половини ХХст., так і початку ХІХ ст.. Головний посил цієї трилогії – як політичні «генії –маніпулятори» можуть скористуватись політичним безладом в державі, та обернути все на свою користь. Ця трилогія розповідає про виснажливі Клонічні Війни між Галактичною Республікою та Альянсом Сепаратистів, а також про внутрішні розлади в республіканській політиці, політичну кризу, та перехід від демократії до диктатури. Одним з головних сюжетних центрів є момент приходу Імператора Палпатина до влади, як він зміг довгий час притворюватися демократичним правителем, вісти досить успішну дипломатичну та воєнну політику, завойовуючи все більше прихильників, і при цьому посилюючи протиріччя всередині республіки та її державних органах, і як тримаючи все це водночас під контролем, він зміг отримати необмежену диктаторську владу, та прибрати усіх політичних конкурентів. Саме в цій частині сюжету про маніпуляції Палпатина та його приходу до влади є 2 сильні відсилки про подібні політичні махінації в Європі – прихід Наполеона до влади у Франції після виснажливих війн та ідеологічних протиборств у ХІХ ст., та прихід до влади Адольфа Гітлера в Німеччині після 1-ої світової війни, у 1930-х роках. Прихід до влади Палпатина є схожим на обидві політичні події за схожими аспектами. І Наполеон, і Гітлер були дуже сильними політичними фігурами у своїх країнах, і встигли заробити свій високий політичний рейтинг ще задовго до того, як отримали необмежену владу, за рахунок того, що обидва дуже гарно вміли реагувати на суспільні внутрішні настрої, та своєчасно підігравати їм, могли запропонувати такий план дій, який відповідав інтересам більшості. Так Наполеон зумів обрати таку політику, яка дала Франції певний перепоочинок після 10-ти років виснажливої революції та декількох переворотів, а Гітлер зміг завоювати авторитет, за рахунок солідарності з німцями з приводу великих контрибуцій країнам – переможницям, не тільки розділивши з ними почуття пригнічення та невдоволеності, але і вселивши в них дух реваншизму, високого почуття гідності та гордості за народ. Палпатин схожий одночасно на цих двох політичних диктаторів, оскільки він веде досить гнучкий політичний курс, який відповідав ситуації - як усередині республіки, гуманістично – соціального напрямку, навіть під час війни, так і в зовнішній політиці, зумівши провести вдалі переговори з багатьма планетарними державами в ході клонічних війн, які увінчалися або

міцними союзними договорами, або ці держави вступали в Республіку, як повноцінні члени. Також Палпатин, як і Гітлер, завжди вмів вдало вести діалог з громадянами республіки, повністю відповідаючи на їх запити як по внутрішній політиці, так і по зовнішній ( він був солідарний з громадянами щодо ведення непримиренної боротьби з сепаратистами, виділяв великі кошти на фінансування оборонної галузі, піклувався про правоохоронну систему в республіці, у деяких резонансних ситуаціях, як теракт в Храмі Джедаїв - особисто вів правосуддя під час судових засідань, завжди доносив до громадян ідею про те, що цінності та ідеологія Галактичної республіки і її народів має бути домінуючою у Галактиці, і ніякі інші протилежні цінності не мають існувати поруч усередині держави). Об'єднує Палпатина з Наполеоном та Гітлером і те, що обидва ці політичні лідери мали великі амбіційно – загарбницькі плани в зовнішній політиці, висували ідею всесвітнього лідерства, і змогли надихати цією ідеєю своїх громадян на довгі часи. Так Наполеон, коли став імператором, довго доносив до французів ідею домінування Франції на світовій політичній арені, внаслідок чого за 10 років завоював багато європейських країн, і завдав великих економічних та гуманітарних збитків Росії, і навіть після поразки, французи все одно морально підтримували свого лідера. Гітлер, коли отримав необмежені повноваження, вдало втлумачив німцям ідею лідерства єдиної нації у всьому світі – чистих арійців, що всі інші мають бути або підданими, або рабами – внаслідок чого надихненні цією ідеєю та амбіційними планами фюрера, німецькі війська змогли захопити Францію, Польщу, Чехію, Словаччину та вели жорстоке протистояння з СРСР. Палпатин у цьому плані є ідентичним до обох фігур, оскільки він проповідував до підданих ідею абсолютної влади Імперії на космічних просторах, домінування людської раси в державі, внаслідок чого за 20 років існування імперії було завойовано та підкорено велику кількість планетарних держав, де було, як і в Рейху та Франції часів Наполеона, повністю змінено політичне керівництво на імперське з представниками лише людської раси, а громадяни покорених держав, якщо були іншої раси, могли потрапити у рабство (як наприклад, вуки на планеті Кашиїк). Також у Палпатина з Наполеоном та Гітлером є спільне те, що ця їх політика всемогутності та монополії на владу користувалися підтримкою громадян досить довгий термін, і той факт, що усі ці диктатори найважливішим політичним завданням вважали придушення та знищення альтернативних та опозиційних течій та думок в ідеології, це виражалось тотальному переслідуванні інакодумців. Ця політична репрезентація є дуже важливою у трилогії пріквелів, оскільки на прикладі Палпатина демонструються головні риси, завдяки яким амбіційний диктатор може



завоювати велику підтримку електорату та прийти до влади досить законними методами для повної реалізації своїх амбіцій. На його прикладі у фільмах узагальнюються ті негативні риси, що мали місце в діяльності реальних диктаторів, та показує глядачам, як само можливо розпізнати такого політичного діяча, та доносить думку про те, що диктаторська влада є антигуманною за своїм характером, не принесе рівності та свободи для усіх країн, буде сіяти лише пригнічення та невдоволення. Трилогія ж сіквелів 2015-2019рр., не має політичних репрезентацій, які мали місце у минулому, вона скоріше, відображує складність політичної карти сучасного світу, оскільки за сюжетом фільмів обидві держави і союзи з протилежними системами – демократією і диктатурою, є приблизно рівними політичними силами, як за рівнем збройних сил, так за рівнем електоральної підтримки, так у 7-ому епізоді повстанському союзу Опору вдалося розгромити військову базу першого ордену, а вже у 8-ому епізоді бойовий флот Першого Ордену розгромив флотилію Опору, та змусив залишки їхніх сил сховатися на планеті Крейт, а потім рятуватися втечею. Оскільки ще не вийшов третій фільм цієї трилогії, і остаточний висновок щодо політичних репрезентацій в ній ще зробити неможливо, але вже на основі 2 фільмів трилогії можливо сказати, що в ній зображується складність протистояння демократії та диктатури, що викоринити диктатуру майже неможливо, що вона є давньою течією зі своєю історією, і в неї завжди будуть прихильники, які прагнутимуть її затвердити у державі, та жорстоко боротися з політичними опонентами. Навіть якщо лідери диктатури будуть розгромлені у політичному протистоянні, через покоління їх нащадки можуть надихнутися ідеями предків, та захочуть помститися за її поразку, це демонструється на зв'язку одного з лідерів Імперії Дарта Вейдера та його онука Кайло Рена, який боготворив свого діда та його політичні ідеали, очолив державу, зі схожим політичним строем на імперський, та прагнув продовжувати його політику та помститися тим, хто завдав поразки його діду та улюбленому державному устрою. Фільми цієї трилогії доносять висновок про те, що важливо виховувати наступні покоління вірно за політичним духом та світосприйняттям, аби вони не потрапили під вплив тих течій, з якими людство боролось тисячу років, не повторили помилок попередніх політичних діячів, які коштували державі мільйонами загиблих та постраждалих людей, щоб нащадки прагнули жити справедливо, в рівності та мирі. Нова трилогія відображає той аспект історії та моралі, що нині молодь країн Європи та СНГ застерігають від захоплення націоналістичними та тоталітарними ідеями, аби не допустити нових війн та повстань, які за масштабами зможуть переважити Першу та Другу світові війни. В

оригінальній трилогії, зокрема у 6-ому епізоді, є також репрезентація зовсім інших та більш стародавніх політичних подій – боротьби диких племен індіанців з європейськими колонізаторами в Америці XV-XVIII ст.. Тут зображується саме той аспект того історичного протистояння, коли відсталі за цивілізаційним розвитком та рівнем розвитку технологій і зброї індіанці мусили захищати свої землі від загонів європейських колонізаторів з Іспанії, Англії, які були на багато ступенів вище за цивілізаційним та воєнним розвитком. Цей момент боротьби нерівних за розвитком сил в 6-ому епізоді зображується на прикладі боротьби імперських військ, які мали передову зброю, та місцевими племенами Евоків на планеті Ендор, які навіть не мали у розпорядженні вогнепальної зброї. І хоча реальне протистояння індіанців з європейськими загарбниками в основному закінчилось трагічно, з масовим винищенням індіанського населення, війна імперців з союзом евоків та повстанського альянсу закінчується перемогою других. Суть такої сюжетної розвязки у фільмі дає основий висновок, якій формується у зображеній репрезентації – що у боротьбі двох різних за силами сторін не завжди є важливим рівень цивілізації народу або розвиток технологій, а сила духу, патріотизм, який є дуже сильним рушієм в мотивації народу до перемоги у протистоянні з загарбниками. Це і було показано, коли евоки, об'єднавшись з повстанцями, натхнулися їх ідеєю про рівноправну галактичну державу, задля відстояння своїх прав, використали усі природні хитрощі та стратегії, які вони мали, і змогли перемогти набагато сильніших за наявністю летальної зброї імперців.

Така ж сама репрезентація ще більше розвивається у культовому фільмі космічної фантастики «Аватар». У сюжеті цього фільму центральною є тема боротьби племені Наві з американськими колонізаторами-загарбниками на планеті Пандора, за збереження власної держави, народу, ресурсів і природи. Тут ми прямо маємо переінакшене втілення боротьби європейців з індіанцями, тільки в далекому майбутньому – загарбники замість судів використовують космічну флотилію для обстрілу територій народу Наві, замість старих вогнепальних рушниць та пістолів мають передову гільзову зброю, та броньовану військову екіпіровку для захисту. Народ Наві за своєю поведінкою та зовнішнім виглядом ще більше схожий на реальних індіанців, аніж Евоки із «Зоряних війн», вони носять мінімум одягу, мають зачіски з довгим волоссям, основна зброя – стрільба з луку та використання списів, полюбляють власну природу, обегірають її, вміють приручати зовсім здавалось би, диких тварин. Одне із головних завдань цієї репрезентації-показати глядачеві, що тубільці – це не завжди кровожерливі істоти з жорстокими звичаями, що це можуть бути миролюбиві, добрі, справедливі,

мудрі особистості, які мають дуже високий рівень морального духу, та дбайливо ставляться до екології місця свого проживання, і ніколи не спричинять зла іншим першими. Усі ці риси притаманні народу Наві, і хоча вони і ідеалізують тубільців, але водночас виконують важливу функцію – перегортають уявлення глядачів про тубільців, та народи, з малорозвиненим рівнем цивілізації. Другим завданням цієї репрезентації є зображення недоліків високорозвиненої цивілізації та засудження загарбницько-тоталітарної політики держави щодо інших держав та народів, з метою використання їх, як колоній. Так у фільмі зображуються як тоталітарна мілітарна корпоративна влада, яка втілює плани всесвітнього господства і піклується про добробут лише своїх громадян. Зміст такого зображення американської влади і державного апарату також виконує застережливу функцію, оскільки мілітаристська політика керівництва в цьому фільмі нагадує агресорську політику Німеччини (Третього Рейху) у сер.ХХст. та Великобританії у XVIII-XIXст., глядачам демонструється наслідок того, до чого може довести над швидкий цивілізаційний розвиток держави, і як громадяни будуть самозахоплюватись своїми досягненнями в цьому розвитку, й позиціонують себе як найвищу націю. Тому основний посыл такого зображення західної цивілізації в фільмі – стрімкий розвиток технологій та амбіційних планів в державі може зіпсувати моральних дух громадян, зробити їх кінченими егоїстами, нетерпимими до інших. Проте у цьому фільмі є все ж таки доля об'єктивності, оскільки навіть в такому негативному зображенні американської держави є декілька громадян, які розуміють усе зло політики та намірів власної держави, та все більше і більше розуміють культуру та менталітет народу Наві, і за своєю честю, світоглядом та моральних духом знаходять себе ближчими до тубільців планети Пандора й переходять на їх сторону. Це були головний герой фільму піхотинець Джейк Саллі та його асистентка доктор Грейс Огустін, які спочатку працювали на американську корпорацію задля власної вигоди (Джейку Саллі за розвідку в племені Наві обіцяли вилікувати його ноги, оскільки він був інвалідом), але в ході місії та спілкування з народом Наві у Джейка прокидається співчуття, людяність, добро, він все більше і більше захоплюється їх моральним духом та вмінню жити в гармонії з природою, закохується в дочку вождя племені Нейтірі, яка була найкращою для його серця - усі ці якості дають йому прагнення та рішучість, аби допомогти тубільцям та зупинити жорстокі завойовницькі плани американської корпорації. Внаслідок такого ключового вибору він покинув цю загниваючу капіталістську систему, і знайшов суспільство, яке є найближчим йому за духом, де він отримав душевну гармонію. На прикладі Джейка Саллі

доповнюється зміст цієї репрезентації, іде наголос на те, що далеко не всі люди будуть егоїстами та споживачами в високотехнологічному суспільстві, що для правильного життя найголовніше завжди прислуховуватись до свого серця та честі, навіть якщо вони підказують робити такі вчинки, які вступають в протиріччя з ідеологією і системою.

Репрезентація мілітаристської тоталітарної держави присутня також у фільмі «Зірковий десант» 1997р.. Щоправда, на відміну від «Аватара» у цьому фільмі воєнна держава на Землі хоча і прагне до міжпланетного володарювання, та колонізації інших планет, усередині суспільства в державі віддають пріоритет честі, хоробрості та поваги до особистості. На прикладі мілітаристського устрою у сюжеті зображується, як він допомагає громадянам сформувати соціально-товариські відносини всередині військового загону, подолати усі труднощі під час навчань та військових операцій, та дати відсіч ворогові. На прикладі космічної команди, до якої відносяться головні герої Джонні Ріко, Кармен Ібаньєс, Діззі Флорес, Зандер Баркалоу – прославляється самовіданність, хоробрість, дисциплінованість, організованість та честь офіцера та солдата, як важливий ключ для ведення війни та успішної політики мілітаристської держави (такі самі риси були важливими для воєнного устрою армій Великобританії, США та Росії у XIX-XXст, коли вони вели стратегічно важливі війни). Ця репрезентація воєнної ідеології в фільмі зображує честь та порядність військового як ключ до повноцінного розвитку держави.

Тепер же потрібно описати другий тип політичних репрезентацій у космічній фантастиці, який стосується державної політики в умовах високо розвиненої економіки, і як це впливало на відносини у суспільстві та відношення держави до громадян. Звичайно же, що в усіх фільмах космічної фантастики США зображалася капіталістична економіка, з високим рівнем розвитку космічної галузі, проте ключовим моментом було відображення ставлення держави до людей в умовах стрімкого розвитку економіки та космічної науки, а це відображення у фільмах було зовсім різним. У фільмах домінує 2 випадки зображення державної політики по відношенню до громадян в умовах розквіту економіки і космонавтики: відношення до людей, як до певних інструментів у дослідженні космосу, як розхідного матеріалу, або ж навпаки, цінність людського життя є для держави превалюючим, навіть якщо економіка дає багато коштів для космонавтики, і є багато реальних перспектив для дослідження космічного простору.

Перший тип відношення держави до громадян, що задіяні в космічній галузі при її стрімкому розвитку – як до певних інструментів, розумами та діями яких можливо досліджувати нові планети та веземних істот – є негативним по відношенню до державної влади. Але для цього є ряд причин. Однією з головних причин зображення такого байдужо-маніпулюючого відношення є основозатриведжувачий принцип капіталізму, що головніше за все прибуток та досягнена мета. Другою причиною є те, що в майбутньому є реальні перспективи замінити людську працю на працю роботів та штучного інтелекту, які можуть бути більш лояльними до державного керівництва, і без суперечок будуть виконувати їх доручення. Саме ці причини були втілені в таких відомих фільмах космічної фантастики, як серія фільмів «Чужий» (класична тетралогія 1979-1997) та «2001. Космічна одісея» 1968 . В цих фільмах зображується небувало високий рівень розвитку економіки, та космічної галузі, для якої є великий пріоритет у фінансуванні. За космічні польоти та дослідження відповідають приватні корпорації, які вже досягли небувалого прибутку під час роботи в космонавтиці, тому вони мають великі амбіційні плани щодо вивчення та засвоєння нових планет та веземних істот, що їх населяють. Оскільки ця дослідницька діяльність в космосі приносить корпораціям великий прибуток вже багато часу, вони з часом тільки збільшують свої амбіції, і дуже нетерпимо відносяться до досягнення поставлених цілей і отримання прибутку, це для корпорацій є найвищою цінністю, тільки до неї треба тягнутися космонавтам та цінувати лише її. Саме так для корпорації у «Чужих» наважливішим було захоплення та вивчення інопланетного невідомого організму, з метою його подальшого клонування, і задля досягнення цієї мети у повній мірі корпорація просто наплювала на життя і здоров'я власного екіпажу банально тим, що не розповіла про цю мету їм, поставила їх перед фактом, допоки вони самі не дізналися про відношення керівництва ціною власних життів. Таке пагубне і байдуже відношення до людей у керівництва корпорації тільки посилювалось в наступних частин, починаючи з того, коли керівництво корпорації удавано не повірло вижившій офіцерші Ріплі, що вона боролася з монстром, звинуватили її в знищенні космічного кораблю «Ностромо», що було власністю корпорації, що цей самовільний крок завдав корпорації великі збитки, далі під час військової рейду на планету, де було логовище прибульців, представник від корпорації намагався заборонити військовим найманцям вбивати монстрів, задля подальшого їх захоплення у полон, і закінчуючи тим, що коли Ріплі була зачата прибульцем, у третій частині вчений від корпорації запропонував зробити Ріплі операцію з видалення інопланетного зародишу, але за умови збереження йому життя. А задля того,

щоб усі цілі та амбіційно-фінансові плани корпорації під час космічних місій були досягнуті, керівництво корпорації або космічної бригади приставляє до команди астронавтів кібернетичного асистента – робота або комп'ютера, який буде абсолютно лояльний до керівництва, та допоможе втілити їх прагнення в повній мірі. І в «Космічній одиссеї», і в «Чужих» саме кібернетичним членам екіпажу – андроїду Ешу та комп'ютерам Хелл 9000 і Мамі було довірено та викладено повні плани корпорацій щодо вивчення певної планети або вземних істот, які були направлені на передові досягнення та лідерство корпорації в науці і подальше її збагачення, тільки їм. Цим технічним асистентам керівництво заборонило ділитися цими планами з іншими членами команди, а також наказало досягти цієї мети навіть усепереч тим наказам, що керівництво давало людям- астронавтам, а у випадку, якщо у штучного інтелекту та кіборгів виникнуть суперечки з командою, керівництво корпорацій дозволяло своїм залізним «маріонеткам» просто таки фізично усувати астронавтів, якщо вони будуть бунтувати, як-то було сказано у першій частині Чужого «екіпажом можливо пренебрегти». Тут і виходить увесь ланцюг такого хитрого та підлого відношення корпорацій до людей: починається це від скритності, спроби надурити екіпаж та певного шпіонажу у вигляді кібернетичного агента під прикриттям, а наостанок, ця підлість відношення корпорації до екіпажу виражається в жорстокій розправі над ним: так андроїд Еш не чинить ніякого опору монстрові, коли той потрапив на екіпаж і не допомагає людям боротися з ним, а під кінець і особисто намагається завадити екіпажу перемогти монстра та прагне жорстоко розправитись з лідером команди Ріплі, а комп'ютер Хелл 9000 після того, як зрозумів, що екіпаж перестав йому довіряти в технічних питаннях місії, і насторожено відноситься, відключив систему життєзабезпечення тим астронавтам, що перебували у гіпероні, та намагався викинути в відкритий космос залишившихся в живих астронавтів кораблю. В усіх цих сюжетних перипетіях засуджується відношення держави до громадян в умовах високого розвитку технологій та космічної галузі, ці фільми ніби підводять глядача до висновку, що амбіції та перспективи дослідження космосу звичайно є важливими для суспільства і держави, проте людей, які там працюють, потрібно цінувати, як ключову одиницю та силу в цій галузі, і відноситися з належною повагою та заохоченням, без намагань обдурити та використати її.

Саме другий тип відношення держави до людей, що задіяні в космічній галузі, який полягає в сильному гуманізмі, повному розумінню того, що людина, її розум, винахідливість, кмітливість, а не технології – є

вирішальною силою при дослідженні космосу, що її життя – найдорожче – воно є таким, що подає наглядний зразок для глядача, до якої моделі треба слідувати. Таке відношення людей і держави щодо космічної галузі зображується у фільмах рідше, ніж перше, але воно присутньо в такій відомій франшизи космічної фантастики, як «Зірковий шлях» (1979-1996, 2009-2016), та фільмі Р.Скотта «Марсіанин» 2013р.. У цих фільмах космічна галузь є також ключовою та найперспективнішою для розвитку західної цивілізації та економіки, налагоджена система планування та періодизації досліджень нових планет, але відношення до людей, що в ній працюють, тут зовсім інше. Оскільки космічні дослідження включають в себе ризикові польоти, дослідження та проживання на інших планетах, які часто зовсім непридатні для проживання людей, то для космонавта є найважливішим його освіченість в науках (особливо технічних та біологічних), технічна кмітливість, навички пілотування космічним кораблем. Задля найкращого розвитку та вдосконалення цих навичок у майбутніх космонавтів, держава щедро піклується про своїх громадян, надаючи їм глибоку та різнопрофільну систему освіти, яка направлена на космічну галузь – так, головні герої «Зіркового шляху» та члени екіпажу «Ентерпрайз» - Джеймс Кірк, Спок, Леонард Макой, Ухура, Павло Чехов, Сулу - усі пройшли сурову, високо профільну систему навчання в академії Зіркого Флоту, перш ніж змогли реально працювати в космічній галузі. Окрім ерудиції та освіченості, академія Зіркового флоту розвивала в своїх вихованцях дисципліну, та усіляко намагалася привити їм морально-вольові якості, які є життєво необхідними для створення міцних робоче-товариських відносин у космічній команді задля найкращого функціонування команди під час космічних досліджень. І задля того, щоб майбутні астронавти змогли практично закріпити і інтелектуально-ерудиційні якості, і морально-вольові, керівництво академії формувало космічні команди зі студентів, та посилало їх на пробні космічні місії, де вони мали підтвердити усі ці якості і створити міцний професійний космічний колектив, який працює, як єдине ціле. Саме за такою системою сформувалася команда «Ентерпрайзу», цей шлях був показаний в фільмах- «перезавантаженнях» 2009-2012рр., а в класичних фільмах 1979-1991рр. було показано, як ця професійна система вищої освіти допомагала команді під час досить серйозних дослідницько-дипломатичних місій, і тільки покращувала відносини усередині колективу. Тому серія фільмів «Зірковий шлях» наголошує на тому, що добре відношення влади до людей в космічній галузі має проявитися в розвиненій системі підготовки кадрів, яка приведе майбутнім фахівцям такі теоретичні та практичні навички, які реально будуть космонавтам корисними, коли вони почнуть працювати. А

у фільмі «Марсіанин» розповідається про ще один, ще менш важливий аспект відношення держави до громадян в умовах розвитку космічної галузі та економіки – як держава піклується про кадри, що задіяні в космічних дослідженнях, безпосередньо під час роботи, коли в них трапляються різні технічні та природні лиха. Так, коли член космічної бригади Марк Уотні внаслідок бурі, не встигає разом з командою відлетіти на кораблі «Арес 4» за Марсу на Землю, і залишається один на Марсі, намагаючись вижити, до часу прибуття наступної команди, він не залишився забутим та покинутим. Коли керівництво НАСА та космічних польотів побачили за аеродинамічними знімками сліди діяльності Уотні на Марсі, вони тут же спробували вийти з ним на зв'язок, а коли змогли налагодити контакт, відразу ж почали розробляти стратегії, коли краще відправити космічний корабель на Марс, який зможе безперешкодно забрати астронавта Уотні з пустельної планети та привезти на Землю, або як, мінімум, зможе доставити йому провізію на Марс. Задля цього керівництво усіляко почало підгоняти конструкторське бюро, яке займалося розробкою, підготуванням та тестуванням космічних апаратів. І навіть коли з кораблем виникли проблеми під час тестування, керівництво НАСА не полишило Марка один на один, радило йому, як скласти гармонічний раціон, поки він буде перебувати на планеті, а також зв'язалося з військовими силами Китаю, аби вони надали НАСА космічний апарат, на якому можливо було б відправити до постраждалого астронавта набір їжі на 3 роки. Навіть усупереч уставку керівник космічних польотів, що відповідав за команду кораблю «Арес 4» таємно проінформував команду про те, що їх товариш живий, а коли члени космічної бригади вирішили повернутися на Марс, аби врятувати свого товарища, то їх керівник був радий їх ініціативі, підтримував їх та захищав перед керівництвом НАСА, коли членів екіпажу засудили за виліт на Марс, як за неузгоджену дію з керівництвом. Тому на протязі усього сюжету видно, що керівництво космічної галузі надзвичайно цінує людське життя – починаючи від того, що вони з великою частотою дізнавалися усі подробиці життя Марка Уотні на Марсі, розробляли реальні стратегії щодо доставки йому харчів та його майбутнього порятунку, і навіть, коли команда Аресу 4 полетіла на Марс рятувати товариша, переживали за екіпаж, оскільки виліт був ризикований, та в випадку невдачі екіпаж міг елементарно не долетіти назад. Щодо самого перебування Марка Уотні на Марсі, у сюжеті підтверджується теза, яка була сформована на прикладі «Зіркового шляху», щодо глибокої та профільної підготовки майбутніх космонавтів державою. Саме завдяки високоякісній системі вищої освіти, астронавт Марк Уотні закріпив у собі корисні знання з біологічних та технічних наук, які значно допомогли йому проживати майже



рік на Марсі: це демонструється в епізоді, коли він зумів створити ґрунт з різних хімічних елементів на космічній станції, і зміг виростити на ньому картоплю для їжі, в епізоді, коли він зміг полагодити супутник для виходу на зв'язок з Наса, з плануванням довгої поїздки до взлетного майданчику, де його мала забрати рідна команда з Арес 4, тощо. У самому ж епізоді порятунку командою Марка, демонструється той факт, що держава зуміла не тільки дати космонавтам технічні та практичні наукові знання, а й навчити їх дисципліні в колективі, співчуттю один одному, дружного та рівного ставлення до кожного члену колективу, почуттям того, що усі космонавти екіпажу є одним цілим. Усі ці якості є вдосконаленими у всіх членів екіпажу Аресу 4, а тим фактом, що вони кинулися рятувати товариша усупереч дисципліні, та тим, що вони віддали на порятунок всі свої сили, можливості, і навіть життя це підтверджують, і посилюють тезу про те, що дух «космічного братерства» є також ключем для успішного виконання завдань дослідження космонавтами, і що саме цю якість держава повинна розвивати у майбутніх фахівців цієї галузі.

Отже в фільмографії космічної фантастики є велика кількість політичних репрезентацій, які стосуються головним чином, політики держави під час війни та протистоянь різних політичних режимів, а також зображенням відношення держави до громадян в умовах високого розвитку економіки та космічної галузі, як саме капіталістична система працює з людьми в цій галузі.

### **3.2. Соціальні репрезентації у жанрі космічної фантастики в екранній культурі США 2-ої половини XX – початку XXI ст.**

Під соціальними репрезентаціями в фільмах жанру космічної фантастики мається на увазі зображення тих соціальних груп або професій, які є найважливішими для жанру, та зустрічаються із картини в картину. І хоча

кожна соціальна група потрібна для реалізації різних законів жанру космічної фантастики, тим не менш, в різних за задумом фільмів у цих соціальних груп та професій є спільні риси.

Серед соціальних груп та професій, які найчастіше зображуються в фільмах космічної фантастики, є такі:

Космонавти. Це є найважливішою професією в жанрі, оскільки саме професіонали в космічній галузі можуть допомогти людству отримати знання щодо нових планет, та веземних істот. Зазвичай у більшості фільмів, зокрема в «Зірковому шляху», «Марсіанин», «2001. Космічна одісея», «Лунний гонщик» космонавти зображуються як великі професіонали, з дуже якісною системою освіти і підготовки. У всіх цих картинах космонавти добре володіють науковими, технічними та практичними навиками, які допомагають їм вивчати невідомі планети, космічні об'єкти та неземних істот. Космонавти тут однаково добре знають, як прожити та пробути на чужій планеті безпечно для свого життя, і водночас дуже добре володіють управлінням новітньої космічної флотилії. Як правило, в усіх цих фільмах космічні кораблі оснащені не тільки новаторським управлінням, але і безліччю бойових та життєзабезпечуючих функцій, які створюють додатковий комфорт команді під час перельотів. Важливою рисою космонавтів в вищезгаданих картинах є їх міцна згуртованість та сплоченість, тісні робочо-товариські відносини, що дозволяє їм працювати, як єдиному колективу, долати усі перешкоди та кризи. На відміну від такої характеристики космонавтів, у фільмі «Чужий» (1979р.) команда космонавтів, навпаки, є дуже розрізненою та неміцною в плані кооперації, а також є не дуже сильною в засвоєнні наукових та практичних навичок, які могли б їм врятувати життя в надзвичайних ситуаціях. Ця несплоченість та відсутність знань і навичок дала те, що команда кораблю була у паніці під час атаки прибульця, діяла дуже хаотично і розрізнено, а також майже усі члени екіпажу не змогли швидко придумати ефективний спосіб, як знищити монстра, і часто діяла розділившись на групи, через що поплатилася своїм життям. І тут ми підходимо до важливості фігури капітана в космічній команді, який завдяки власній сильній ерудиції, наукової обізнаності, силі волі та авторитету може знайти вихід з будь-якої критичної ситуації, навіть якщо він не має сплочений колектив під рукою. Це стосується особистості лейтенанта Ріплі та капітана Девіда Боумана. Ріплі за знаннями і навичками була на голову вище інших членів команди, завжди слідувала основам дисципліни і правилам в більшості ситуацій, а також мала холодний та

спокійний характер, могла добре зосередитися на ситуації – усі ці риси допомогли їй сконцентруватися та сфокусуватися на пошуку засобу, який зміг би перемогти Чужого – і це в ситуації, коли перед нею на очах загинула більшість екіпажу, але вона стійко пережила цей трагічний момент, і змогла знайти реальний засіб, викинувши прибульця через вентиляцію космічної капсули. Девід Боуман окрім належного рівню наукової і практичної обізнаності, мав великий інтерес до нових пізнань в космічній галузі, і мав за ціль будь-якою ціною довести місію до кінця. Завдяки цим рисам він не запанікував, коли комп'ютер Хелл 9000 почав діяти проти членів екіпажу, обманюючи їх та жорстоко позбавивши їх усіх життя. Навіть коли у нього перед очима його товариш був викинутий у космічну порожнечу, а інші члени екіпажу були відключені від системи життєзабезпечення, він зібрав усю волю, та зміг таємно пробратися до системи управління кораблю, незважаючи на перепони Хелла 9000, і в якості помсти за товаришів відключив його, задля подальшого безпечного польоту на Юпітер та збереження власного життя. А коли корабель долетів до Юпітеру, то Боуман не злякався атмосфери чужої планети, і вирішив остаточно дослідити її атмосферу та знайти чорний моноліт, як і було потрібно в місії. І хоча він проявив рішучість для остаточно виконання місії, він не врахував протікання часу на Юпітері, внаслідок чого на великій швидкості пролетів через часове поле планети, через що змінився його фізичний облік. На таких різних фільмах демонструються ті риси, якими мають володіти професійні космонавти, і з яких їм не слід брати приклад, також демонструється важливість особистості капітана, та який характер повинен він повинен мати для ефективного керування командою.

Військові. Ця соціальна група є не менш значимою для жанру космічної фантастики, і вона зображується в фільмах в 2 характеристиках – хоробрих захисників людства та агресорів. Військові, як відчайдушні захисники населення Землі, та інших планет, зображуються у таких фільмах як «Чужі» 1986р., «Зіркові війни» (усі трилогії) «Зірковий десант» 1997р., «Марс атакує» 1996р. та «Лунний гонщик» 1979р. В усіх цих картинах військові ніколи не ідуть в наступ першими на тих, хто не причинив їм ніякого зла. У цих фільмах військові – це істинні люди честі, для яких захист свободи, прав та добробуту мирного населення – є найважливішою метою та цінністю. Як правило, військові такого типу не є занадто жорстокими, навпаки вони володіють певною мудрістю, розміркованістю та намагаються чинити по справедливості. Важливою рисою цього типу військових є їх внутрішня скооперованість, «дух товариства», взаємоповага, дотримання власної честі і

прагнення захистити людство від терору – саме ці риси викликають у мирного населення повагу до військового класу. Такими рисами безумовно володіли солдату Зіркового десанту, які під командуванням Джона Ріко воювали з жуками-арахнідами, солдати-клони та солдати-повстанці в Зіркових війнах, для яких – добробут, мир та безпека для населення було найвищою цінністю, і за неї вони багато разів віддавали життя, борючись з дроїдами сепаратистів та з імперськими штурмовиками, та солдати елітного космічного батальйону НАСА, які в «Лунному гонцику» відправились на небезпечну операцію з захоплення космічної станції мільйонера Драгса, який планував знищити з неї населення Землі, з подальшою жорстокою битвою у космосі з найманцями мільйонера. І клони, і повстанці, і солдати НАСА, і солдати зіркового десанту у фільмах є зразком ідеальних солдатів та офіцерів, оскільки в них немає серйозних недоліків, ці картини створюють в певній мірі збиральну, ідеалізовану модель військового з честю, але це та модель, з якої треба брати приклад глядачам та тим, хто збирається присвятити своє життя роботі в оборонній галузі. Проте в таких фільмах, як «Чужі» 1986р. та «Марс атакує» 1996р. поруч з позитивним та професійними рисами військових, заявлені їх професійні слабкості. Серед таких слабкостей найчіткіше можливо побачити черезмірну самовпевненість та зухвалість солдат. Через ці риси солдати поводять себе занадто хвастливо на місії, та явно недооцінюють сили прибульців. Так у фільмі «Марс атакує!» через впевненість військових в дипломатичних переговорах с марсіанами, загинуло все військо командування США та президент. А у «Чужих» військовий загін, з яким Ріплі їхала на планету воювати з Чужими, був висококваліфікованим та мав передову зброю і оснащення для місії. Гарна технічна база надала загону велику впевненість у перевазі над Чужими, вони поводили себе зухвало і певний час ігнорували поради Ріплі. Але внаслідок такої поведінки к кінцю битви з прибульцями залишилося живими лише 2 членів загону і Ріплі. Ці фільми дають додаткове зауваження до моделі ідеального військового, наголошуючи на те, що окрім честі та людяності, солдат має критично мислити та реально оцінювати ситуацію, це також є рисами професіонала. Поряд з позитивним зображенням військових, в фільмах космічної фантастики можливо зустріти їх в негативному освітленні. Так у фільмах «Аватар», оригінальній трилогії та сіквелах «Зіркових війн» солдати зображені не як люди з честю, а як сліпі виконавці злої волі, продажні фігури та маріонетки. У першому випадку найманці з Землі проявляли агресію до народу Наві задля фінансової вигоди їх керівництва та власного збагачення. У другому випадку імперські штурмовики за законом взагалі не мають власної вигоди та думки, вони своєю силою затверджують

владу Імператора. Вони за процедурою піддавалися державній пропаганді, і для них є лише одна цінність – відданість до Імператора та державної справи. Внаслідок чого для них не існувало ніяких інших цінностей, тому такі поняття, як честь, критичність, добро для більшості з них було не властиво. І найманців і штурмовиків об'єднує те, що ці солдати є абсолютно холодними та безжалісними до мирного населення, і ніколи не продемонструють людяність. Внаслідок різних причин обидва типи військових неможливо перевиховати, або переманити на сторону справедливості. Таким негативним трактуванням образу військових у фільмі передається реальний мінус соціального положення солдатів, їх залежність. Адже військові складають присягу на службу, а це є законною процедурою. Проте у ситуації, коли солдат служить антигуманному або корумпованому режиму, він законним чином не зможе зайняти опозиційну сторону, сторону добра, оскільки відступ від клятви є злочином. Ці фільми підводять глядача до того, що хоча солдат і має бути людиною честі, проте він є залежною фігурою, не маючим право на власну волю та думку. І таке трактування образу військового є важливим, воно показує подвійне положення військової касти і її складності. Проте навіть в такій складній ситуації солдат може піти по поклику серця та совісті. Це підтверджується на прикладі головних героїв фільмів – Джейка Саллі в «Аватарі» і Фінна в сиквелах «Зіркових війн». Обидва герої, зрозумівши усі злочини керівництва, якому вони слугують, щиро проникли ся ідеями та принципами ворогуючої сторони, і перейшли на їх сторону. Внаслідок їх критичного мислення та проявлення громадянської волі Джейк Саллі врятував миролюбивий народ Наві від зазіхань мілітаристів, а колишній штурмовик Фінн допоміг повстанцям завдати сильних ударів імперцям. Окрім того, що обидва герої внаслідок власної волі змінили політичний курс в кращу сторону, вони отримали від цього моральну насолоду. Так Джейк Саллі завдяки своєму рішення отримав супутницю життя з народу Наві, а Фінн в рядах повстанців знайшов чимало друзів. Як висновок, треба сказати, що ці герої втілюють у собі найвищі моральні якості військового – критичне мислення, моральна свобода та власна воля. Ці риси можуть бути сильним рушієм, який здатен змінити як приватне життя людини, так і життя в країні.

Політики. Політичні класи в фільмах космічної фантастики зображуються на контрасті протиставлення. Найяскравішим, звичайно, є приклад «Зіркових війн», де за владу та правоту змагаються протилежні течії – демократія та диктатура. Це протиставлення є найкласичнішим, яке передає типові риси кожної з політичних моделей. Представники демократичної течії – королева Падме, сенатор Органа, принцеса Лея і сенатор Мон Мотма – є політиками,

які подають ідеальний приклад. Вони усі дають образ політика, який дійсно постійно контактує з народом, знає його проблеми та менталітет, не відділяється від електорату. А у випадку, коли їх народу загрожує військова або фінансова загроза, а центральний уряд або сенат не надто цікавить ця ситуація, вони на своєму рівні зроблять усе, щоб покращити ситуацію. Це виражається у тому, що ці політики приймають особисту участь в військових конфліктах, або намагаються своїм особистим авторитетом покращити хід переговорів. Цей особистий вклад в рішення суспільних проблем робить цих політиків реально своїми людьми в колі громадян, це показали Падме та Лея. І найгіднішою рисою цих діячів демократії є те, що вони дуже дальнозоркі та чутливі до політичної обстановки в Галактиці. І навіть у випадку негативних змін цієї обстановки, вони до кінця будуть вірними демократичній течії. Так сенатори Органа та Мон Мотма не підтримали змінення республіканського устрою на імперський, не визнали ці зміни гідними. Через те, що вони мали менше можливостей відстоювати демократію на законодавчому рівні в Імперії, вони перейшли в підпілля. Так, з перших днів Імперії, вони не покинули свій народ та виборців, створили повстанський альянс та особисто керували їм, борючись і імперіями, ризикуючи репутацією та власним життям. Королева Падме також не підтримала створення Імперії, а також відмовилася бути союзником власного чоловіка Енакіна, який підтримав політичні зміни в галактиці, та хотів керувати їми. Незважаючи на всеильне кохання до Скайуокера, Падме відмовилася зректися своїх демократичних поглядів, внаслідок чого загинула. Отже, усі ці фігури є зразком політика, який дійсно вірний ідеї та покликанню, котрий может пожертвувати життя за те, в що вірить. Представники диктатури – Імператор Палпатин, Дарт Вейдер, Кайло Рен, Граф Дуку є персонажами, які персоніфікують усі негативні риси цієї течії. І хоча в певний час вони були позитивними фігурами, саме негативні життєві події підштовхнули їх до тиранічного світогляду і амбіцій. Усіх їх об'єднують такі спільні риси, як егоїзм, бажання необмеженої влади, жорстокість та непримиримість до альтернативних течій і сторін, одностороннє відношення до явищ. Це призводить до того, що усі ці диктатори задля досягнення власних потреб готові робити жорстокі речі, і навіть використовувати сили і ресурси інших, не дбаючи про їх інтереси. Особливо ці риси були притаманні Палпатину та графові Дуку, які мали цілу мережу шпигунів та найманців, яким вони платили за виконання їх планів, проте у випадку провалу планів, кидали своїх агентів та підданих напризволяще. Звичайно ж, через це ніякої довіри або симпатії до цих лідерів не було, ніякої думки про «свого». Якщо казати про особисту участь в протистояннях або кризі, то ці диктатори робили це тільки для того, аби

показати свій авторитет завдяки силі та жорстокості. Тільки цими характеристиками їм вдавалося певний час тримати владу в руках, держачи підданих у страху та покорі. Ну і найголовніша якість політика – бути до кінця вірним ідеї, їм це зовсім не було властиво, адже задля власних амбіцій, вони могли радикально змінити свої погляди та поведінку, прикидуватися. Загалом на прикладі графа Дуку та Дарта Вейдера у фільмах показують не тільки усі негативні риси диктатури, але заявляється висновок про те, що до цієї течії людину можуть привести життєві обставини. Що якщо в житті особистості трапилися обставини, які знищили її цінності, забрали все, що вона мала, то в неї може з'явитися почуття образи та ненависті на весь світ, бажання помститись, пожиттєвий егоїзм та прагнення відшкодувати збитки в 10-кратному розмірі. І щоб така особистість на повернула до цих поглядів, їй потрібна увага, піклування та допомога близьких або друзів, яких вона цінить, тільки цим можливо відвернути цю людину від морального зіпсування. Загалом, і в інших фільмах космічної фантастики, в «Вартових галактики», «Марс атакує!», «Зірковому шляху» переважає така сама трактовка демократичних політиків, які щиро прагнуть слугувати своїй країні і до останнього захищають її від інопланетних загарбників. Проте в таких фільмах, як «Зірковий десант» та «День незалежності» диктатура зображена з більш позитивної сторони. Мілітарна влада, яка фігурує в обох фільмах, також високо цінує життя своїх громадян, виховує в них почуття взаємоповаги, співчуття. Ця влада хоча і діє строго та централізовано, проте допомагає об'єднатися громадянам, зібрати в ціле їх мотивацію для того, щоб дати відсіч інопланетним загарбникам та ворогам. Звісно ж, представники цієї політичної течії є вірними до кінця воїнській честі та відданості власній країні. Також важливою ознакою є те, що вони також користуються у народу великим авторитетом, завдяки особистій участі в захисті країні. Так, президент США в «Дні Незалежності» має великий рівень довіри громадян, оскільки раніше був військовим льотчиком і брав участь в важливих операціях, і в час загрози від прибульців, особисто вступив в бій земної флотилії з силами ворога.

Приватні бізнесмени. Ця фінансова соціальна група також є часто заявленою в фільмах космічної фантастики, оскільки від неї напряму залежить масштаб та успіх космічних досліджень. Проте в основному цей клас зображений в негативному світлі, який прагне нового прибутку та сфер впливу, це було детально показано в франшизі «Чужий», «Аватар», «007.Лунний гонщик». Проте навіть у негативному світлі характеристика цих бізнесменів і інвесторів відрізняється за масштабом їх злочинів. Так в перших двох

картинах про «Чужих» власники корпорації, що фінансували космічні експедиції, прагнули отримати передові відкриття про нові планети, та веземних істот. Більш того, вони хотіли особисто ознайомитися наживо з новими інопланетними організмами, та при можливості дослідити їх з метою подальшого використання та збагачення. Саме через ці потреби, керівництво корпорації зажадало обов'язково отримати в свої руки екземпляр чужого, для подальшого його вивчення та застосування як біологічної зброї. Аби цей задум був втілений, керівники корпорації відправили разом з екіпажем андроїда та бортовий комп'ютер, які мали би таємно сприяти тому, щоб прибулець потрапив на корабель, та був доставлений на Землю. Доказом того, що цих бізнесменів цікавили лише власні амбіції, а не доля робітників, слугує те, що вони дозволили андроїду Ешу жертвувати життям членів екіпажу та розправлятися з ними, у випадку їх супротиву. І як підсумок, коли їх задум зазнав поразки, а лейтенант Ріплі врятувала своє життя, в другій частині керівники корпорації засудили її за те, що вона підірвала корабель під час боротьби з Чужим, та позбавили її права брати участь в майбутніх експедиціях. Цим самим керівництво корпорації підтвердило своє байдуже відношення до власних працівників. Проте ці дії бізнесменів є найменш небезпечними з тих, що фігурують в фільмографії космічної фантастики, оскільки їх злочини торкалися лише власних працівників. Так, у фільмі «Аватар» корпорація, що фінансувала рейд військових прагнула не тільки оволодіти ресурсами планети Пандори, але і поширити тут свій вплив, знищивши владу місцевого народу Наві. Так для цієї справи корпорація кинула сюди солдат, аби ті вчинили рейд на тубільців, та вигнали їх з родючих земель. Злочин цієї корпорації є більш серйозним, оскільки вони вже вчиняють агресію по відношенню до цілого народу, що робить їх військовими злочинцями. Наймасштабнішим є злочин приватного підприємця Хьюго Драгса, який помірковував про тотальне знищення населення Землі за допомогою космічних технологій. Під видом фінансування космічної галузі та виробництва космічних кораблів, він розробляв в таємних лабораторіях небезпечний вірус, який зможе отруїти землян, і одночасно готував молодих космонавтів, які будуть слугувати його інтересам. Паралельно з цим він нелегально збудував собі космічну станцію - резиденцію, де він планував оселитися сам зі своєю командою, і звідси провести акт знищення людського населення. Зі станції він планував скинути дозу вірусу на Землю, заразивши повітря на планеті. А далі на своїй станції він планував провести генетичні експерименти з підлеглими космонавтами, і населити їми порожню землю. За своїми намірами та діями його можливо віднести до диктаторів, за ідеєю створення «надлюдини» він є схожим на



Гітлера. Додатковим моментом подібності є те, що і Гітлер, і Драгс для реалізації своїх задумів отримували державні повноваження і довіру, і довгий час вмів приховувати свої наміри. Якби Джеймс Бонд не зупинив його, то атака Дракса з космосу мала раптовий характер, як і напад Гітлера на СРСР, і земні держави не встигли б одразу у всьому розібратися та дати йому відсіч. Цими гіперболізованими прикладами в фільмах демонструється різноманітність злих прихованих намірів, які можуть мати бізнесмени та голови корпорацій задля поширення свого впливу та влади. На їх прикладах фільми доносять висновок про те, що для розвитку будь-якої галузі треба уважно розбиратися, з ким вести співпрацю та підписувати контракти. Перед цією процедурою потрібно уважно вивчити особисту мотивацію та психологію інвесторів, поцікавитись їх минулим. Це має бути обов'язковою процедурою задля позитивного розвитку галузі, так і для гарантованої безпеки людей з іншої сторони.

Контрабандисти (пірати). Ця кримінальна група неоднозначно зображується в картинах «Космічної фантастики». З одного боку, в 3-ій частині «Зоряного шляху» клінгонські пірати, зображуються, як вороги Галактичної федерації. Усупереч федеральному закону та договору з нею, клінгони часто нападають на флотилію Федерації з метою особистого збагачення, та помсти за минулі війни. І цих контрабандистів важко перевиховати або змінити, вони діють виключно в особистих інтересах. Так, спроби капітана Джеймса Кірка домовитися з капітаном клінгонських піратів, навіть після жорсткого повітряного бою, завершилися поразкою. Навіть, коли капітан Кірк пропонував віддати ворогу проект «Генезис», який міг створити нову планету, і був бажаним для клінгонів, взамін на збереження життя членів екіпажу та доставлення їх на планету Вулкан, той відмовився. Компроміс був провалений, і вирішити конфлікт вдалося лише після поразки капітану клінгонів в рукопашній бійці з капітаном Кірком. Клінгони, зображені як ті контрабандисти, які в ніякому випадку не зроблять нічого доброго. На відміну від них, в оригінальній трилогії «Зоряних війн» та «Вартових галактики» такі контрабандисти, як Хан Соло, Чубака, Пітер Квіл та Йонду здатні іти на компроміс з законом, та тими, хто займає справедливу позицію у конфлікті. І хоча перш за все на такі угоди вони ідуть задля фінансової вигоди або припинення кримінального переслідування, вони можуть зрозуміти ідею та позицію правильної сторони, та боротися заодно і за неї. Так, Хан Соло, спочатку примкнув до повстанців через фінансову нагороду, обіцяну принцесою Леєю. Але потоваришувавши з молодим джедаєм Люком, поступово закохавшись в Лею, та маючи спільного ворога в обличчі Імперії

Хан Соло активніше і активніше бере участь в протистоянні чисто за ідею. Це почалось з того, коли він порятував Люка в космічному бою біля Зірки Смерті, коли повстанці вже і не чекали його. Ці моральні зміни були оцінені його новими друзями, які в 6-ому епізоді порятували Хана з полону Джаби Хатта на Татуїні, хоча вони були і не зобов'язані цього робити. Таким чином, колишній злочинець, пішовши на союз зі стороною справедливості, пройшов шлях морального покращення і отримав за це духовну винагороду в обличчі кращого друга Люка та дружини Леї. Пітер Квілл та його команда вартових, коли йшли захищати місто «Корпус. Нова», мали перш за все сподівання на те, що за їх допомогу з них знімуть судимості та переслідування з боку правоохоронних органів. Проте поруч з власним інтересом вартові були в жаху від агресії Ронана, їм було шкода мирних жителів, у деяких з вартових були особисті мотиви для помсти Ронану. В результаті битви та перемоги над Ронаном мешканці та керівництво Корпусу-Нова оцінили героїзм вартових, і з задоволенням реабілітувало їх, переставши переслідувати. Так само повів себе і начальник Пітера Квіла та загону контрабандистів Йонду, який спочатку погодився допомогти вартовим та силам Корпусу Нова за те, що отримає магічну сферу в свої руки. Проте, навіть коли після битви Квілл не віддав йому її, Йонду не став йому мститись, оскільки вважав Пітера за власного сина та поважав його. Ця людська риса розкривається в другій частині фільму, коли Йонду врятував Пітера в битві з його біологічним батьком, котрий планував усюди поширити свою владу, віддавши за це власне життя. Підводячи підсумок, можливо сказати, що спочатку, здавалось би, соціальний клас контрабандистів та піратів мав зображатися як кримінальний. Проте зображення їх також має подвійний характер: як вкорінених злочинців з одного боку, та особистостей, які здатні піти на героїчні вчинки задля власної вигоди та стати при цьому морально краще, з другого боку.

Вчені. Вчені, як клас, також по-різному зображуються у картинах космічної фантастики. Щодо негативних втілень, то вчені в цьому випадку зображуються як виконавці чужої волі, які хоча і є розумними в пізнаннях, проте не мають або не відчують честі, або не цікавляться глобальними питаннями. Такими вчені зображуються у фільмах «Чужий 4. Воскресіння» та «007.Лунний гонщик». У 4 частині Чужого вчені проводили генетичні експерименти, зумівши повернути до життя загиблу Ріплі, і при цьому розводячи прибульців на станції. Незважаючи на попередження військових щодо небезпечності, яку представляють інопланетні істоти, вчені байдуже поставились до їх попереджень. Їх цікавили лише наукові дослідження цих

монстрів, і вони поставили за мету навчитися приручати прибульців, контролювати їх інстинкти. Незважаючи на видимий успіх їх контакту з монстрами на початку роботи, далі ці монстри почали виходити з під контролю. Внаслідок своєї зацикленості на роботі та самовпевненості усі вчені загинули. У фільмі «007.Лунний гонщик» команда вчених в Італії та на космічній станції мільйонера Драггса розробляла порцію смертельного вірусу від квітки орхідеї, який мали застосувати для геноциду населення землян. Вчені були в курсі, що фактично вони вчиняють злочин, проте через щедрий гонорар замовника вірусу, вони плюнули на наслідки, і взялися за цю роботу. На цьому прикладі показують модель продажних вчених, яких цікавлять не скільки нові відкриття, скільки можливість продати свої здібності подорожчє. За свою меркантильність та безлюдність ці вчені також поплавилися власним життям, коли Джеймс Бонд, знайшовши цю лабораторію, випадково опрокинув пробірку з вірусом. Після чого вірус розійшовся по всій площі лабораторії, і вчені задихнулися. Вдруге вони поплавилися за злодіяння, коли намагалися запустити дози вірусу на Землю з космосу, і також загинули через рейд Бонда та американського десанту на станцію, де вони працювали. Проте у фільмах космічної фантастики є і декілька прикладів вчених, які тримаються сторони добра. Так у фільмі «Марсіанин», вчені, що займалися зв'язком та конструюванням кораблів, дуже поспішали по роботі, аби врятувати космонавта, що вимушено залишився на Марсі. Навіть коли їх плани зазнавали поразки, вони не зупинялися та придумували одразу нові версії, як можливо забрати Марка Уотні з Марсу, або ж завезти йому провізію. У фільмі «Це прийшло з космосу» 1953р. вчений-астронавт в Америці, який першим помітив прибуття інопланетян на Землю, вів себе миролюбиво по відношенню і до прибульців, і до шокованих землян. Він намагався з однієї сторони вивчити світогляд, розум та мотиви прибульців, піти з ними на контакт. А з іншої сторони він намагався довести місцевим мешканцям той факт, що це реально були прибульці, а не падіння метеориту. А коли мешканці пустелі вирішили прогнати прибульців зброєю, він усіяко намагався їх пригальмувати та довести їм мирні наміри інопланетян. Це є ідеальною моделлю вченого, який є прагне до розвитку науки, і при цьому є переконаним пацифістом, перешкоджаючи розвитку конфліктів на ґрунті наукових відкриттів. Є також і приклад вченого, який не піддався на фінансову винагороду з боку влади, аби виконати певний злочинний проект, та залишився вірним людяності та справедливості. Так у спін-оффі франшизи Зіркових війн «Ізгой-один» 2016р. таким вченим, що залишився вірним своїм принципам та поглядам є вчений-механік Гален Ерсо. Після того як імперці зруйнували його дім та вбили

дружину, він був змушений прийняти їх замовлення на конструювання зброї масового ураження – Зірки Смерті. І хоча Гален старанно виконав проект, він залишився вірним демократичним поглядам та симпатизував повстанцям. Внаслідок чого він навмисно залишив у Зірці Смерті місце для артилерійного ураження, створив плани Зірки Смерті з її детальною будовою. Потім за допомогою відео голограми Гален розповів своїй донці Джин про свої дії, та указав, де можливо захопити план побудови Зірки Смерті для повстанців. Завдяки таким принциповим діям Галена повстанці змогли дістати план побудови небезпечної зброї, і у подальшій космічній битві знищити її зовсім. Так принциповість вченого призвела до подальшої значимої перемоги повстанців у битві з Імперією, та зростанню їх політичного авторитету.

Аборигени. Аборигени у фільмах космічної фантастики зображені, як мешканці невивчених планет, на використання та покорення яких мають плани земляни. Вони фігурують у фільмах «Зіркові війни 6. Повернення джедая» 1983р., та «Аватарі». У першому випадку аборигени-евоки долучаються до повстанців, з метою зупинити наступ імперських військ на їх рідну планету Ендор. Евоки предстають як кмітливі та дружелюбні особистості, який близькі поняття свобода та рівенство. На їх прикладі демонструється, як завдяки кмітливості та розуму можливо перемогти ворога, який переважає за технікою та озброєнням. Оскільки евоки не мали бластерної та вогнепальної зброї, шагоходів, проте за допомогою хитростей та пасток, їм вдалося перемогти передові імперські загони в союзі з повстанцями. Проте найбільш глибоко розкривається образ аборигенів розкривається в фільмі «Аватар». На прикладі народу Наві створюється образ аборигенів, які мають високий моральний рівень, які є абсолютними пацифістами та яким небайдужа екологія власного світу. Вони являють собою контраст до поширеного стереотипу цивілізованої людини, яка розбалувана технологіями і комфортом, проте морально порожня, абориген Наві- не має технологій, але морально здоровий і відчуває себе щасливим. Як уже було сказано вище, метою такого зображення народу Наві було зломлення старих стереотипів про аборигенів, як жорстоких та кровожерливих дикунів, що фігурували в фільмах інших жанрів. Другою ж метою такого трактування образу аборигенів було зобразити перед глядачем такий високий рівень духу та моральної гармонії, з якої багато хто захоче брати приклад. Так і головний герой фільму, Джейк Салі, хоча і є людиною цивілізації, проте за своїм світоглядом та духом знаходить себе ближче до народу Наві, симпатизує їм. Незважаючи на всі обіцянки винагородження його керівництвом, Джейку важливіше за все було духовне здоров'я, мир та

гармонія, він все це знаходить в народі Наві і переходить до них. Так на прикладі його відносин з народом Наві підтверджується теза про те, що людині цивілізації важливо дбати про власні духовні цінності, і вона може цьому повчитися навіть у аборигенів, для яких це є найціннішим.

## ВИСНОВКИ

У процесі дослідження мета магістерської роботи була досягнута, всі сформовані та поставлені завдання вирішено. Внаслідок чого, стало можливо сформулювати певні наукові висновки.

1. Жанр космічної фантастики є одним із піджанрів в загальній системі жанрів кінофантастики, і за характером є комбінаційним жанром. Оскільки космічна фантастика за своїми жанровими та сюжетними законами має багато спільних рис, що поєднують її з науковою фантастикою, космічною оперою та кіберпанком.

2. Загальна еволюція жанру космічної фантастики в екранній культурі США з 50-х років ХХст. до поч. ХХІ ст. поділяється на 3 етапи, які суттєво відрізняються один від одного. 1-ий етап мав місце у 50-60х рр.. ХХст., коли автори фільмів вперше придумували та втілювали жанрові та сюжетні закони, які вже потім стануть базовими для жанру космічної фантастики. 2-ий етап відбувся в 70-80х рр. ХХст. – це період найвищого піднесення жанру, оскільки саме в цей час було остаточно сформовано головні жанрові та сюжетні закони фільмів, та було випущено перші частини фільмів, які згодом стануть культовими та найзнаковішими для жанру космічної фантастики. 3-ій етап почався в 90-і р. ХХ ст. и триває до нашого часу, це етап, коли жанр космічної фантастики продовжує розвиток за рахунок вже зарекомендувавши себе франшизи і водночас задля пошуків нових творчих рішень впадає в ситуацію поліжанровості, посилюючи свої зв'язки з нетиповими для космічної фантастики жанрами – бойовиком, комедією, триллером, пародією, мелодрамою.

3. У жанрі космічної фантастики світлові рішення фільмів включають у себе, як класичні загально відомі схеми освітлення, такі як бокове освітлення, «світло рембрандта», «світлові кліщі», так і новаторські схеми освітлення з джерелом світла у кадрі, та використанням кольорових світлофільтрів. Усі ці схеми є однаковими за своєю значимістю в картинах жанру космічної фантастики, і виконують широкий спектр творчих функцій.

4. Кольорові рішення фільмів жанру космічної фантастики включають у себе роботу з трьома базовими кольорами – синім, червоним та зеленим. Кожен із них допомагає формувати певні характеристики та образи різним персонажам, та допомагає організувати різну глядацьку реакцію та сприйняття на сюжети картин.

5. Культурні змісти в фільмах жанру космічної фантастики включають у себе політичні та соціальні репрезентації.

6. Політичні репрезентації у фільмографії жанру космічної фантастики носять як індивідуальний характер, коли йде порівняння певного персонажу з конкретною політичною фігурою, так і суспільний характер, якщо певні події та протистояння у картинах мають референси до реально відбуваються політично-соціальних подій.
7. Головним чином політичні репрезентації в фільмах жанру космічної фантастики виражаються у політичних відсилках до суспільно-політичних подій в Європі з XVI по XXст.. Усі політичні референси засуджують мілітаристсько-колоніальну державну політику та закликають до рівності усіх народів та країн. Саме такі питання стояли в європейській політиці вказаного часу – колоніальна політика європейських країн тривала до XIXст., а питання про рівність усіх народів почало обговорюватися після 1-ої світової війни. Тому мета політичних репрезентацій у картинах жанру космічної фантастики – виступити дзеркалом суспільно-політичних подій у світі для глядача, та застерегти його від повторення помилок людства у минулому.
8. Важливим елементом політичних репрезентацій у фільмах жанру космічної фантастики є економічна політика держави по відношенню до космічної галузі та людей, які в ній працюють. Оскільки ця політика мала неоднозначний та протилежний характер, і це знайшло своє відображення в великій кількості фільмографії жанру. Ця економічна політика держави могла як ставити пріоритет лише на досягненні наукових цілей, при цьому не піклуючись про своїх працівників, або ж навпаки – цінити людське життя передусім, внаслідок чого ретельно готуючи майбутніх спеціалістів космічної галузі та підтримуючи їх становище на протязі усієї їх роботи в цій галузі.
9. Соціальні репрезентації у фільмах жанру космічної фантастики полягають в зображенні певних соціальних груп та класів, які фігурують в різних картинах жанру.
10. Базовими соціальними репрезентаціями для жанру космічної фантастики є політики, космонавти, військові, вчені, злочинці (контрабандисти) та тубільці. Важливою рисою усіх цих соціальних репрезентацій є те, що їм притаманний дуальний характер зображення, який прагне до об'єктивності, і в різних картинах жанру показує той чи інший клас з більш позитивної чи негативної сторони.

## СПИСОК ДЖЕРЕЛЬНОЇ БАЗИ ЛІТЕРАТУРА

1. Антонов А., Мандрыгина Н. Анализ серии книг по вселенной «Warhammer 40000» и экранизации «Звёздные войны» с применением постколониального дискурса. Омск: Омгу им.Ф.М.Достоевского, 2018. – 5 с.
2. Артюх А. Голливуд навсегда. СПб: изд.СПбГУКИТ, 2009. – 118 с.
3. Артюх А. Новый Голливуд. История и концепция. – СПб: Алетейя, 2015. – 262 с.
4. Бакина Т.В. «Звёздные войны»: визуальная эстетика и эволюция технологий в контексте зрительского восприятия. Москва: Межвузовская научно-техническая конференция студентов, аспирантов и молодых специалистов им.Е.В.Еременского, 2016. – 3 с.
5. Бланшо М. Неопишущее сообщество. Москва, 1998.
6. Бьюкатман С. Искусственная бесконечность. О спецэффектах и возвышенном. Москва: Фантастическое кино: эпизод первый. Сборник статей, 2006. – 256 с.
7. Верещагина Н.В.. Антропологическая размерность «внеземного»: опыт построения модели инога в кинофантастике 70-90-х.гг. Пермь: Вестник ПНИПу, 2017. – 8 с.
8. Верещагина Н.в. Роботы, искусственный интеллект и восстание машин: мифология НТР и научная фантастика. Пермь: Вестник ПНИПу, 2016. 65-74с.
9. Винокуров Б.З. Следует ли нам ждать контакта с инопланетянами . Тамбовск: Вестник ТНу, 2018. (страницы)
10. Грант Б. «Совершенствование чувств»: Разум и визуальное в фантастическом кино. – М: Новое литературное обозрение, 2006. – 19-31с.
11. Грибакина Т.Е. Страх перед космосом и образы кино. Орёл: ОГУ им. И.С.Тургенева, 2018. – 106-113 с.
12. Грицай Л.А. Тема освоения космоса в советской и североамериканской культурах, как глобальный медиатекст. Томск: Весник ТГУ. Культура и искусствоведение, 2013. -8 с.
13. Джабер С. Средства воплощения фантастики на экране. М.: 1990 - 53 с.
14. Довгополова О.А. Амбивалентность как характеристика образа чужого. Одесса: Международный журнал исследований культуры, 2011. – 26-31с.
15. Драбкіна І. До питання про підзаголовки творів піджанру «космічна опера». Самара: Альмах сучасному науці та освіті, 2009. – 4 с.



16. Жижек С. Интерпассивность. Желание: влечение. Мультикультурализм. СПб: Алетейя, 2005. (страницы)
17. Капуто Д. Религия Звёздных войн. Сиракьюз: Логос №5, 2014. – 10 с.
18. Кассирер Э. Философия символических форм. СПб: 2002. 1-3 с.
19. Касториadis К. Воображаемые институты сообществ. Москва: журнал «Постмодернизм и культура», 1991г. (страницы)
20. Ним Е. Космос, как фронтир социологии. Москва: Социологический журнал, Том 24, 2018. – 20 с.
21. Ключева Л. Проблемы стиля в экранных искусствах. Москва: ГИТР им. М. А. Литовчина, 2007. -76 с.
22. Кожевников Н., Данилова С. Философский взгляд на фантастику и фантазийные жанры. Якутск: Вестник СВфу им. М.К. Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия, 2017. – 9 с.
23. Корнев В. Коллективное фантастическое: приватизация воображения. СПб: Вестник СПбГУ телекоммуникация им. М.А. Бонч-Бруневича, 2016. – 9 с.
24. Крид Б. Ужас и монструозно-феминное: Воображаемое отторжение. Москва: Самутина Н. Фантастическое кино. Эпизод первый: Сборник статей, 2006.
25. Кузнецов В. Философия фантастики. К постановке проблемы. М: Журнал «Философия и общество», 2010. – 17 с.
26. Кузнецов В. Философия языка и непрямая референция. Москва: Язык и культура: факты и ценности, 2001. – 217-224 с.
27. Лапина-Красатюк Е.Г., Верещагина И.В. Устройство жуткого космоса: биологическая интервенция и парадоксы технологий. Пермь: Вестники ПНИПу. Культура. История. Философия. Право. №2, 2018. – 13 с.
28. Лэнгли Т. «Звёздные войны». Психология кино вселенной. Перевод и редакция - Василенко Е. Москва: «Наше слово», 2016. – 805 с.
29. Лотман Ю. Внутри мыслящих миров. Человек-текст-семиосфера-история. М: Языки русской культуры, 1996. – 464 с.
30. Медведев П.Н. Бахтин под маской: формальный метод в литературоведении. М: Лабиринт, 1993. – 207с.
31. Менегетти А. Кино, театр, бессознательное. М: ННБФ "Онтопсихология", 2001. — 384 с.
32. Миславський В.Н. Терміни, визначення, жаргонізми. Харків: Харьковський частний музей город ской усадьбы, 2007. – 328 с.
33. Михельсон О.К. Археология поп-культуры: новая религиозность и мифологический код в семантическом поле блокбастера. СПб: Журнал «Религиоведение», 2010. – 56-63 с.

34. Морозова И.М. Энциклопедия фантастики. Том первый. М: Командор, 1993. – 272 с.
35. Мюллер Я. Споры о демократии. Политические идеи в Европе XX в. М.: Изд-во Института Гайдара, 2013. — 400 с.
36. Невский Б. Боги и звездолёты: религия в фантастике. М: Мир в фантастике, 2006. – 41-43 с.
37. Невский Б. Три лика космооперы. М: Мир фантастики, 2005.
38. Никифоров А. Революция как объект теоретического осмысления: достижения и диллемы субдисциплины. СПб: Алетейя, 2008. - 130-148 с.
39. Павлов А. Враги по разуму: робот, как революционный субъект. Москва: Социология власти, 2017. – 17 с.
40. Павлов А. Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа. Москва: Исследования культуры, 2014.- 500 с.
41. Патнем Х. Разум, истина и история. М: Практикс, перевод с англ. Т.А. Дмитриева, М.В. Лебедева, 2002. – 296 с.
42. Портер Д Дао Звёздных войн. Санкт-Петербург: Амфора, 2005. – 104 с.
43. Розов М. Проблема ценностей и развитие науки. Новосибирск: Наука, 1987. - 242 с.
44. Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока. СПб.: Русский мир, Пер. с англ. А. В. Говорунова, 2006. - 637 с.
45. Санстейн К. Мир по «Звёздным войнам». Москва: Альпина Паблишер, Переводчик Е. Копосова, 2017. – 100 с.
46. Сергеев А. Религии вымышленных миров: религиозность и фантастика, важность анализа религиозной составляющей в современных произведениях фантастики и фэнтези. Екатеринбург: Екатеринбургская духовная семинария, 2016. - 7 с.
47. Сивков Д. Коммуникации технонауки и фантастики: освоение луны в кинематографе до реализации программы «Аполлон». Москва: Международный журнал исследований культуры, 2017. – 12 с.
48. Собчак В. Девственность астронавтов: секс и фантастическое кино. Москва: Фантастическое кино. Эпизод первый, перевод С.Силаковой, 2006. – 12 с.
49. Теракопьян М. Нереальная реальность. Москва: Материк, 2007. – 92 с.
50. Ханютин Ю. Реальность фантастического мира. Проблемы западной кинофантастики. Москва: Искусство, 1977. — 303 с.
51. Хрюкин Д. «Сотворение мира»: способы образного моделирования в научно-фантастическом кино. Санкт-Петербург: Артикульт, 2014. – 8с.

52. Шлядинский А. Компьютерная трёхмерная анимация: от спецэффекта в кинематографе к полнометражному анимационному фильму. Нижний Новгород: Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского, 2011. – 7 с.
53. Юнг К. Современный миф. О вещах, наблюдаемых в небе. Москва.: Наука, 1993. — 192 с.
54. Ewing J., Decker K. Alien and Philosophy: I Infest, Therefore I Am. The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series, 2017. – 240 с.
55. Glassy M. The biology of science fiction cinema. Jefferson: McFarland, 2001. – 296 с.
56. Grant B. Film genre: From iconography to Ideology. London: Wallflower, 2006. – 144 с.
57. Pringle D. Space and beyond: The frontier theme in science fiction. London: Greenwood press, 2000. – 220 с.
58. Sobchack V. Screening space: the American science fiction film. New York: Ungar, 1988. – 352 с.

#### ІНТЕРНЕТ-ПОСИЛАННЯ (дійсні на 08.12.2019):

59. Визначення поняття «Наукова фантастика» в великій радянській енциклопедії [Електронний ресурс]- Режим доступу:  
<https://slovar.cc/enc/bse/2021568.html>
60. Англomовний сайт кінематографічних термінів AMC Filmsite [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.filmsite.org/sci-fifilms.html> (by Tim Dirks)
61. Визначення терміну «сюжет» в великій радянській енциклопедії [Електронний ресурс] – Режим доступу: [http://www.endic.ru/enc\\_sovet/Sjuzhet-86820.html](http://www.endic.ru/enc_sovet/Sjuzhet-86820.html)
62. Визначення терміну «сюжет» в кіно словнику «Киноискусство» І.Свтюшкіної [Електронний ресурс] – Режим доступу: [students.uni-vologda.ac.ru/pages/pm06/eiv/dict%20-%roost.html](http://students.uni-vologda.ac.ru/pages/pm06/eiv/dict%20-%roost.html)
63. Англomовний сайт означень та перекладів термінів «The Web's Largest Resource for Definitions & Translations» [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.definitions.net/definition/reference>
64. Словник DicAcademic.ru [Електронний ресурс] – Режим доступу: [https://literary\\_criticism.academic.ru/117/изобразительные\\_средства](https://literary_criticism.academic.ru/117/изобразительные_средства)
65. Журнал «Мир фантастики» [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://old.mirf.ru/Articles/art242.htm>

66.Визначення поняття «Наукова фантастика» в сучасному тлумачному словнику [Електронний ресурс] – Режим доступу:

<https://slovar.cc/rus/bse/507532.html>

67.Визначення поняття «Хронофантастика» в тлумачному словнику

DicAcademic.ru [Електронний ресурс] – Режим доступу:

<https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1888258>

68.Визначення поняття «Фантастика» в енциклопедії епістемології та філософії науки [Електронний ресурс] – Режим доступу:

[https://gufo.me/dict/epistemology\\_encyclopedia/фантастика](https://gufo.me/dict/epistemology_encyclopedia/фантастика)