

М. А. Матанцева <https://orcid.org/0000-0002-0689-0396>

Т. И. Ерохина <https://orcid.org/0000-0002-8328-2546>

«Попаданчество» в зарубежном кинематографе XXI века

Статья посвящена такому явлению, как «попаданчество». В последнее время оно становится все более популярным в современном искусстве. Как правило, «попаданчество» представляет собой поджанр фантастики, который характерен для такого вида искусства, как литература. Однако, на наш взгляд, попаданчество давно вышло за рамки литературных произведений и распространилось на кинематограф. Это обусловлено тем, что многие фантастические книги экранизируются, среди них есть и истории о попаданцах.

Данный поджанр подразделяется на несколько видов. Один из них – «попадание» героя в другой мир, зачастую воображаемый. Именно это направление попаданчества лежит в основе нашей научно-исследовательской работы.

Особый научный интерес представляет собой нахождение героя на границе реального и ирреального миров с точки зрения попаданчества. В статье был проведен анализ кинофильмов с акцентом на пограничное состояние героев. На основе анализов продемонстрирована классификация характерных черт попаданцев в иной мир. Статья направлена на выявление мотивов, используемых в кинофантастике, которые были заложены в культуре много веков назад. Современное кино в жанре фантастики и фэнтези погружается и погружает в психологию определенной возрастной группы людей, тем самым вскрывая скрытые механизмы нашего подсознания. Все это закладывается в сюжетную и идейную основу фильма и позволяет сделать определенный культурный срез, выявить особенности нынешнего общества и личности в нем через призму фантастики и вымысла.

Ключевые слова: массовая культура, кинематограф, попаданец, пограничность, фантастика, фэнтези, двоимирие.

М. А. Matantseva, Т. И. Erokhina

«Accidental travel» in foreign cinema of the XXI century

This article is devoted to such a phenomenon as servitude. Recently, it has become increasingly popular in contemporary art. Usually «traveler» is a subgenre of science fiction that is characteristic of this art form as literature. However, in our opinion, fantasy traveling has long gone beyond literary works and spread to the cinema. This is because a fantastic book is screened, and among them there are stories about fantasy traveling.

This subgenre is divided into several types. Among them there is a hit of the hero in another world, often imaginary. This direction of fantasy traveling forms the basis of our research work.

Special scientific interest is the presence of the hero on the border worlds of real and unreal from the point of view of fantasy traveling. The article analyzes films from the point of view of the borderline state of the characters. On the basis of the analyses here is demonstrated the classification characteristic «traveler» in a different world. This article aims to identify the motives used in film fantasy, inherent in the culture of many centuries ago. Modern cinema in the genre of fantasy and fantasy is plunged and plunges into the psychology of a certain age group of people, thereby revealing the hidden mechanisms of our subconscious. All this is laid in the plot and ideological basis of the film and allows you to make a certain cultural section, to identify the features of the current society and the individual in it through the prism of fantasy and fiction.

Keywords: popular culture, cinema, traveler, fantasy traveling, edge of reality, frontier, fantasy.

В современной фантастике уже не первый год весьма популярен такой поджанр, как «попаданчество». Он предполагает создание литературного произведения, в центре которого – герой, перемещенный из своего времени в прошлое или будущее, на другую планету или в параллельную вселенную.

Термин «попаданчество» в современной культуре подразумевает литературный прием, построенный на внезапном перенесении одного или нескольких персонажей в иное пространство и/или время.

Большинство исследователей сходятся в том, что первым «попаданческим» текстом в истории

мировой литературы был неустаревающий сатирический роман Марка Твена «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (1889 г.). Здесь в наличии все приметы жанра, ныне составляющие его канон: герой перемещается между мирами необъяснимым образом (после удара ломом по голове), а оказавшись в незнакомой обстановке (в Англии времен легендарного короля Артура), не теряет и начинает учить средневековых недотеп жить по-американски [5].

Несмотря на то, что термин «попаданчество» применяется в основном к литературе, такой феномен характерен и для кинематографа. Это можно объяснить тем, что многие фантастические литературные произведения очень часто экранизируются, таким образом данный поджанр попадает в кино. В таком случае появляются фильмы, как по мотивам книжных первоисточников, так и вполне самостоятельные работы, не привязанные к иным произведениям.

Популярность данного направления фантастики объяснить весьма просто – «попаданчество», как и вся фантастика, дает возможность уйти от скучной повседневности, от проблем и забот в увлекательные миры, полные приключений. А «попаданцы» особенно близки читателю из-за того, что он зачастую представляет себя на месте такого путешественника. К настоящему моменту сложилась определенная классификация «попаданцев» в зависимости от времени, места и «качества» их пребывания [4]. Так например, можно выделить следующие критерии:

- Способ перемещения – в своем теле, вселение в чужое тело или трансформация облика.
- Место и/или время – прошлое или будущее реального мира или параллельные вселенные, другие планеты и сказочные миры.
- Направление – герой попадает из нашего мира в чужой, или чужеземец попадает в наш мир.
- Добровольность путешествия – собственное желание или обстоятельства.
- Роль «попаданца» – от простоллюдина до бога.

Стоит отметить, что фантастоведы относят произведения, где герои – это сознательные «попаданцы», отправляющиеся в прошлое через машину времени, к отдельному субжанру «хроноопера» [5].

«Попаданчество» в классическом варианте представляет собой, как правило, перемещение во времени, чаще всего в прошлое, с целью повлиять на ход истории. Например, можно вспомнить серию фильмов «Назад в будущее» (режиссер Роберт Земекис). Другой вариант – переме-

щение в параллельный, зачастую сказочный, мир (например, «Оз: Великий и Ужасный» режиссера Сэма Рэйми) или даже на другую планету (типичный пример – кинолента Эндрю Стэнтон «Джон Картер»).

Однако можно выделить еще один тип «попаданца»: речь идет о перемещении из мира реального в мир иной (ирреальный), чаще воображаемый (например «Мост в Терабитию», режиссер Габор Чюпо). Существует категория «попаданцы в миры снов», но в нашем случае предполагается не просто попадание в сон, а погружение в мир подсознания, иллюзий и абсурда, состоящий из страхов и внутренних проблем [8, с. 214]. Сны в символической, не прямой форме отражают конфликты и переживания человеческой души.

Так, подобно героям из фильма «Начало» (2010 г., режиссер Кристофер Нолан), «попаданцы» забираются в другой мир, вглубь себя, так как зачастую этот мир находится только в их воображении, где киногерои через символические формы решают реальные проблемы.

Обратимся к фильму «Зеркальная маска» (2005 г., режиссер Иэн Бэлами). Главной героине Хелене 15 лет, и она из семьи циркачей. В свободное от выступлений время Хелена рисует и мечтает вырваться из этого окружения и зажить нормальной жизнью. После очередной ссоры с родителями, которые строят по поводу ее будущего собственные планы, мать Хелены тяжело заболевает, и девочка винит в этом себя. Накануне серьезной операции, которую должны сделать матери, Хелене снится сон о странном мире, в котором обитают две королевы, причудливые создания и жители в масках. Но даже в этой стране не все так просто: Белая королева тоже серьезно болеет, и, чтобы спасти ее, необходимо найти Зеркальную Маску.

Согласно сюжету, героиня засыпает, а просыпается (хотя и в своей комнате), уже в иной реальности. Как выясняется, можно выбраться из этого мира, только обнаружив Зеркальную Маску, которая между тем способна излечить одну из его правительниц – Белую королеву. Важно отметить, что прототипом двух королев стала мать Хелены. Белая королева представляет собой мать, добрую, понимающую, любящую, она же – воплощение жизни и процветания в этом мире. Черная королева – ее полная противоположность: она властная, жестокая, несущая гибель и разрушение. Вторая по сюжету запирает Хелену в своем замке из-за внешнего сходства с пропавшей дочерью (альтер-эго Хелены, сбежавшая в реальность) [2].

В данном фильме стоит обратить внимание, в первую очередь, на то, что героиня попадает в этот мир только после ссоры с матерью из-за нежелания продолжать семейное дело – всю жизнь работать в цирке. Иная реальность сосуществовала рядом с девушкой задолго до своего проявления – в рисунках Хелены, которые она создавала на бумагах, на стенах и даже на полу (рисунки отражают ее внутреннее состояние, мечты и страхи – они состоят только из сочетания черного и белого, что весьма символично, если вспомнить проявление юношеского максимализма и уход в крайности в таком возрасте) [10].

В поисках выхода Хелена невольно начинает изучать этот мир, понимать его логику. В процессе решения главной проблемы иной реальности – поиска Зеркальной Маски, девушка разрешает все внутренние противоречия, начинает смотреть на вещи иначе [7]. На момент возвращения в реальный мир Хелена преобразуется, избавляется от излишнего всеразрушающего эгоизма и начинает принимать и любить свой образ жизни, учиться быть благодарной.

Другой пример – одноименная экранизация книги «Голос Монстра» (2016 г., режиссер Хуан Антонио Байона). Эта фантастическая история рассказывает о мальчике Конноре, его смертельно больной матери, а также о монстре из снов Коннора. В особенно тяжелые моменты злости, обиды и отчаяния происходит нечто невероятное – старое тисовое дерево за окном оживает и приходит к мальчику в облике чудища. При каждой встрече монстр рассказывает Коннору одну из своих историй, которые в итоге помогут ему понять, что, даже когда весь мир рухнет, можно найти в себе силы и не отчаиваться.

В отличие от предыдущего примера, здесь «попаданцами» становятся сразу два героя: один из реального мира – Коннор О’Майли, другой из мира иного – старое тисовое дерево. Они оба оказываются на границе своих миров, где и происходят их встречи – на грани фантазии и реальности [6]. В особенно критические моменты Тис приходит к мальчику, чтобы рассказать одну из трех своих историй. Каждая встреча с «чудищем» готовит Коннора к неизбежному – приближающейся скорой смерти тяжелобольной матери.

Опутывая мальчика своими ветками, Тис изымает его из реальности и начинает свой рассказ. Никто, кроме мальчика, не видит «чудища», на первый взгляд, оно лишь плод его воображения. Это лишний раз подчеркивается репликами других героев: «Вечно ты в своем маленьком выдуманном мире. Что там такого интересно-

го?», – в одном из эпизодов спрашивает Коннора одноклассник-задира, а также демонстрацией одной и той же ситуации глазами Коннора и окружающих (эпизод с крушением столов и стульев в столовой).

В конце фильма уже Коннор рассказывает свою историю Тису, после чего дерево перестает оживать: «чудище», выполнив свою задачу, возвращается в прежнее состояние, превращаясь в старое тисовое дерево. Иная реальность закрывается для Коннора, мальчик выполнил все условия иного мира и полностью возвращается в свою действительность [10]. В то же время рисунки ожившего дерева, найденные в мамином альбоме, намекают на возможность открытия иного пространства для тех, кто в нем действительно нуждается.

Еще один фильм, к которому целесообразно обратиться, – «Воображариум» (2012 г., режиссеры Стобе Харью и Марк Роупер). Перед главным героем, стариком Томом, открывается дверь в путешествие между двумя измерениями – мира реального и мира Воображариума. Главный герой тяжело болен, его воспоминания остановились на 10-летнем возрасте, и только во сне он может путешествовать в прошлое к своим старым мечтам. Найдя этот волшебный путь, Том отправляется к своей уже пережитой истории на поиски ответов, которые можно найти только в сказочном мире Воображариума.

Все начинается с эпизода знакомства Тома с маленькой рыжеволосой девочкой в приюте. Он ждет отца, но зритель понимает, что тот не придет. Однако ночью к Тому является снеговик, который приглашает мальчика отправиться в путешествие, и мы понимаем, что уже перешли границу реального мира.

По сюжету выясняется, что главный герой давно уже не мальчик, а старик, попавший в кому и застрявший в собственном выдуманном мире, склеенном из остатков воспоминаний. Близкие люди, дочь и подруга детства, время от времени появляются в его сказочном мире [8]. Подруга становится голосом разума, пытающимся вернуть мальчику память о настоящем и уберечь от снеговика, представляющего собой опасность. Дочь же то появляется в виде маленькой девочки – ровесницы героя, то предстает уже взрослой девушкой. И в том и в другом случае она так или иначе крушит и ломает его мир, тем самым призывая к возвращению в реальность (выкидывает стеклянный шар с «принцессой», смеется над его текстами песен).

Углубляясь в проблематику фильма, мы понимаем, что перед нами люди со сломанными, трудными судьбами. Взрослая девушка, лишенная любви отца из-за его музыкальной карьеры; старик, остающийся в душе мальчишкой из-за пережитых потерь (смерть матери, самоубийство отца, гибель жены) [8]. Иной мир затягивает главного героя в себя из-за его нежелания принять свою судьбу такой, какая она есть, увидеть то, что действительно существует перед ним.

В данной киноленте «попаданчество» раскрывается во всей своей полноте – происходит перемещение героя в мир, существующий в прошлом, состоящий из детских воспоминаний [6]. Том не просто переходит из одного пространства в другое, но еще и трансформируется в соответствии с новой действительностью – возвращается в возраст 10 лет и получает соответствующий облик.

Выйти из иного мира Том может только одним способом – собрать все свои воспоминания, понять, кто он на самом деле, и принять это, иными словами, «повзрослеть». Принятие своих воспоминаний снимает внутренние «ограничители», иная реальность закрывается, герой возвращается в действительность.

На примере указанных фильмов показана специфика «попадания» в ирреальные миры. Данные кинокартины демонстрируют определенные схожие элементы, это указывает на то, что у «попаданца» в мир ирреальный есть свои черты, которые также представляют собой характерные отличия от других типов «попаданчества».

На основе анализируемого материала нами были выявлены следующие признаки «попаданца» в ирреальный мир:

- перемещение происходит, как правило, против воли героя;
- для перемещения необходимо определенное состояние – психологическое (злость, страх, ненависть, обида, замкнутость и одиночество) или физическое (кома, смерть);
- героями чаще всего становятся дети или подростки (в связи с психологической неустойчивостью);
- иная реальность открыта для героя, пока он в ней нуждается, и закрывается только после решения главной проблемы;
- иной мир открывается только одному герою, другие персонажи могут иметь двойников в другой реальности.

Еще один важный момент, который присущ таким фильмам: герой, как правило, представляет собой личность неординарную и не обделен-

ную какими-либо творческими способностями (в первых двух кинокартинах герои создавали необычные рисунки, в третьем фильме главный герой был музыкантом). Именно это влияет на формирование иного мира, который строится на основе воображения и восприятия реальности главным героем.

Появлению иного мира всегда способствует давление на человека мира реального, с его законами и правилами, которые вступают в противоречие с внутренними установками личности [7]. Это зачастую приводит к срывам, которые и вводят человека в пограничное состояние. Именно в этот момент происходит перемещение из одного мира в другой, герой становится «попаданцем», о чем невольно напоминают жители нового мира.

Другой, фантастический, мир – это последнее убежище героев, избегающих суровой реальности, место, где они могут быть собой. Тот мир – отражение подсознания героев. Это пространство, где есть ответы на волнующие вопросы, на которые невозможно ответить в мире реальном. Построение другого мира спасает героя, придает ему силы, наделяя смыслом его существования в реальности.

В наш век обретений и потерь крайне трудно определить, кто ты, где живешь и когда, в каком времени. Мощные и до отвращения изощренные механизмы воздействия на массовое сознание порождают удивительную смесь мифов и реалий [1]. Перемещение в иной мир героя на экране становится не просто фантастической сказкой, оно вскрывает наши внутренние переживания, погружает в наше подсознание, заставляет нас почувствовать себя на месте героя [3]. Фильм заканчивается, а ощущение ирреальности остается. Даже после титров зритель понимает, что иной мир никуда не исчезает, продолжая существовать отдельно, изолированно от нас. Он закрыт, но лишь до того момента, пока не придет новый герой, способный перейти грань миров.

Подводя итоги вышесказанного, стоит подчеркнуть, что такой феномен, как «попаданчество», очень важен для массовой культуры с точки зрения воздействия на зрителя, подобные фильмы нужны для снятия внутреннего напряжения. Кроме развлечения и отдыха, данные киноленты «поднимают на поверхность» проблемы, что таятся глубоко внутри. Демонстрируется конфликт между человеком и реальностью вокруг него. Именно через «попаданчество» происходит наименее безболезненное решение проблем. Кроме того, активное развитие поджанра «попаданцы» указывает на его востребованность

у зрителя, что объясняется легкостью восприятия, переживания и усвоения произведения. Современный, ускоренный ритм жизни требует от человека полной самоотдачи, отказа от самого себя во имя чужих идей. Бессилие перед давлением общества приводит к внутреннему напряжению, к разрушению человека изнутри. Итогом становится побег во внутренний мир, эмоциональная самоизоляция. Человек «оказывается» там, где царит бессознательное, где нет места логике, нормам и устоям большинства. Именно эти процессы подмечаются и отображаются создателями подобных кинокартин, где с помощью второго мира демонстрируется выход из реальности, в которой царит жестокость.

Библиографический список

1. Геворкян, Э. Чем вымощена дорога в рай? [Электронный ресурс] / Э. Геворкян. – URL: http://www.fandom.ru/about_fan/gevorkyan_2.htm. Проверено: 1.03.2018
2. Злотникова, Т. С. Человек. Хронотоп. Культура: Введение в культурологию [Текст] : учебное пособие / Т. С. Злотникова. – Ярославль : Изд-во ЯГПУ, 2011. – 332 с.
3. Коды массовой культуры: российский дискурс [Текст] : коллективная монография / под науч. ред. Т. С. Злотниковой, Т. И. Ерохиной. – Ярославль : РИО ЯГПУ, 2015. – 240 с.
4. Наумова, Ада. Классификация попаданцев [Электронный ресурс] / Ада Наумова. – URL: <https://popadancy.com/klassifikaciya-popadancev>. Проверено: 1.03.2019
5. Невский, Б. На злобу дня: о попаданцах [Электронный ресурс] / Б. Невский // Мир фантастики. 2012. – № 109. – URL: <https://popadancy.com/prensa-o-popadancah/o-popadancah-mir-fantastik>. Проверено: 1.03.2019
6. Скоркин, К. Другие «попаданцы» [Электронный ресурс] / К. Скоркин. – URL: <https://gorky.media/context/drugie-popadantsy/> Проверено: 1.03.2019
7. Феномен человека: Антология [Текст] / сост. П. С. Гуревич. – М. : Высшая школа, 1993. – 349 с.
8. Фрейд З. Введение в психоанализ [Электронный ресурс] : лекции / З. Фрейд. – URL: <https://studfiles.net/preview/5259594/> Проверено: 1.03.2019
9. Энциклопедия для детей. Том 18. Человек. Ч. 2. Архитектура души. Психология личности. Мир взаимоотношений Психотерапия [Текст] / глав. ред. В. А. Володин. – М. : Аванта+, 2002. – 640 с.
10. Юнг, К. Г. Проблемы души нашего времени [Электронный ресурс] / К. Г. Юнг. – URL: https://fictionbook.ru/author/karl_gustav_yung/problemyi_dushi_nashego_vremeni/read_online.html Проверено: 1.03.19

Reference List

1. Gevorkjan, Je. Chem vymoshhena doroga v raj? = What is the road paved with to the paradise? [Jelektronnyj resurs] / Je. Gevorkjan. – URL: http://www.fandom.ru/about_fan/gevorkyan_2.htm. Provereno: 1.03.2018
2. Zlotnikova, T. S. Chelovek. Hronotop. Kul'tura: Vvedenie v kul'turologiju = Person. Chronotope. Culture: Introduction to culturology [Tekst] : uchebnoe posobie / T. S. Zlotnikova. – Jaroslavl' : Izd-vo JaGPU, 2011. – 332 s.
3. Kody massovoj kul'tury: rossijskij diskurs = Codes of popular culture: Russian discourse [Tekst] : kollektivnaja monografija / pod nauch. red. T. S. Zlotnikovoj, T. I. Erohinoj. – Jaroslavl' : RIO JaGPU, 2015. – 240 s.
4. Naumova, Ada. Klassifikacija popadancev = Classification of travelers [Jelektronnyj resurs] / Ada Naumova. – URL: <https://popadancy.com/klassifikaciya-popadancev>. Provereno: 1.03.2019
5. Nevskij, B. Na zlobu dnja: o popadancah = On topic of the day: about travelers [Jelektronnyj resurs] / B. Nevskij // Mir fantastiki. 2012. – № 109. – URL: <https://popadancy.com/prensa-o-popadancah/o-popadancah-mir-fantastik>. Provereno: 1.03.2019
6. Skorkin, K. Drugie «popadancy» = Other «travelers» [Jelektronnyj resurs] / K. Skorkin. – URL: <https://gorky.media/context/drugie-popadantsy/> Provereno: 1.03.2019
7. Fenomen cheloveka: Antologija = Human phenomenon: Anthology [Tekst] / sost. P. S. Gurevich. – M. : Vysshaja shkola, 1993. – 349 s.
8. Frejd Z. Vvedenie v psihoanaliz = Introduction to the psychoanalysis [Jelektronnyj resurs] : lekcii / Z. Frejd. – URL: <https://studfiles.net/preview/5259594/> Provereno: 1.03.2019
9. Jenciklopedija dlja detej. Tom 18. Chelovek. Ch. 2. Arhitektura dushi. Psihologija lichnosti. Mir vzaimootnoshenij Psihoterapija = Encyclopedia for children. Volume 18. Man. Part. 2. Architecture of the soul. Personality psychology. World of relationships. Psychotherapy [Tekst] / glav. red. V. A. Volodin. – M. : Avanta+, 2002. – 640 s.
10. Jung, K. G. Problemy dushi nashego vremeni = Problems of soul of our time [Jelektronnyj resurs] / K. G. Jung. – URL: https://fictionbook.ru/author/karl_gustav_yung/problemyi_dushi_nashego_vremeni/read_online.html Provereno: 1.03.19