

УДК 008

Н. А. Дидковская

<https://orcid.org/0000-0003-0533-5021>

С. П. Бертова

<https://orcid.org/0000-0003-4216-484X>

### Современный кинематограф как рефлексивное поле амбиутопизма

Для цитирования: Дидковская Н. А., Бертова С. П. Современный кинематограф как рефлексивное поле амбиутопизма // Верхневолжский филологический вестник. 2020. № 4 (23). С. 205–213. DOI 10.20323/2499-9679-2020-4-23-205-213

Актуальность исследования обоснована несколькими позициями. В первую очередь, она заключается в том, что тема амбиутопичности, амбивалентности социально-нравственных полюсов мыслимого бытия является вечным философским вопросом, находящим драматическое разрешение в исторической практике. Неизбывное мечтание об идеальном мироустройстве и отрицание подобной возможности демонстрирует извечное столкновение радикальных доктрин существования общества, которые с начала XX века находят отражение в кинематографе. Важно и то, что феномен амбиутопичности в его кинематографическом преломлении, оказывается средством отражения и, одновременно, моделирования массового сознания, становится характерологическим признаком культуры повседневности.

В исследовании проанализирован процесс усложнения и взаимодействия жанров утопии и антиутопии в кинематографе и становление нового феномена – амбиутопии, в котором достигается амбивалентное сочетание радикальных программ, заряженное всеми их плюсами и минусами. Авторами сформулированы и изучены такие типологические признаки кинематографической амбиутопии, как псевдокарнавал, ритуализация жизни и ее разрушение, идейно-смысловая аллегоричность, эксцентричность как психологическая доминанта образа героя. Исследователи приходят к выводу, что в XX, а тем более XXI веке, жанровые модификации утопии и антиутопии практически не встречаются в чистом виде, особенно в кинематографе с его тотально амбивалентной эстетикой, где противоречивость взглядов и поведения героев, неоднозначность системы ценностей, социальный дисбаланс служат отражением постмодернистского сознания.

**Ключевые слова:** утопия, антиутопия, амбиутопия, кинематограф, Н. Бердяев, Матрица, Черное зеркало, Лобстер, Сфера.

N. A. Didkovskaya, S. P. Bertova

### Modern cinema as a reflexive field of ambiutopism

The relevance of the study is justified by several points. First of all, it lies in the fact that the topic of ambiutopianity, as well as separately utopia and dystopia, is an eternal philosophical issue, reflected in social practice. The desire of some to live in an ideal society and the denial of such an opportunity by others demonstrates the eternal clash of radical doctrines of the existence of society, which are reflected in ambiutopic cinema. It is also relevant that the phenomenon of ambiutopicity is considered in its cinematic refraction, and today cinema is one of the sought-after forms of art that characterizes it as an important component of the everyday, real world.

The process of complicating the genres of utopia and dystopia in cinema and the emergence of a new genre of ambiutopia, in which an ambivalent combination of utopianism and dystopianism are achieved, charged with all their pros and cons, is traced. Formulated and studied are the typological features of anti-utopia such as: pseudocarnival, the hero's eccentricity, the ritualization of life and its destruction, ideological and semantic allegorality.

**Keywords:** utopia, dystopia, ambiutopia, cinema, N. Berdyaev, The Matrix, Black Mirror, The Lobster, The Circle.

### Введение

Утопическое сознание в кино началось с феев Жоржа Мельеса, который использовал свое безудержное воображение для создания вымышленных миров. Одна из самых знаменитых его

картин «Путешествие на луну» (1902) предлагала ироничное прочтение классического сюжета Жюль Верна и сталкивала путников на Луне с персонажами, вымышленными небесными телами, а эти тела вынуждали их взаимодействовать определенным

образом. Лунная утопия как будто отвечала утопии земной, где, на радость зрителям, ядро в жерло пушки вталкивали миловидные танцовщицы и земная цивилизация представляла симбиозом убежденных седидами ученых и юных красавиц, – почти что идеальная организация общества [Разлогов, 2012].

Распространение жанра фэнтези, где переплетались реальные исторические ассоциации, как правило связанные со Средневековьем, фантастические допущения и сказочные мотивы, нередко моделировавшие все те же социальные отношения, привело к новому расцвету утопического и антиутопического сознания на этапе распространения спецэффектов и транснациональных общепланетарных сюжетов, иллюстрировавших, как правило, начала или концы земной цивилизации.

Классическим сочинением в этом плане, безусловно, был «Властелин колец» Толкиена, экранизация которого Питером Джексоном в 2001–2003 годах в трех фильмах стала непревзойденным образцом адаптации довольно сложного романа для преимущественно подростковой аудитории.

Сама трилогия представляет собой противопоставление двух совершенно разных миров: мир Хоббитов и мир Мордора. Хоббитания – это «вымышленная страна, описанная Дж. Р. Р. Толкином в трилогии «Властелин колец», а также других книгах, посвященных «миру Средиземья». В ней немало поселений, таких как Шир, который расположен в северо-западной части Средиземья. Здесь царит умиротворение, нет войн и конфликтов, жители спокойны, уравновешенны и имеют волшебную способность бесшумно передвигаться. Следовательно, нет ни одного негативного процесса, противоречащего проявлению в Шире утопических черт. Мир поселения ирреален: ни место, ни время, ни герои не отражают событий, когда-либо происходивших в истории. Это доказывает схожесть Хоббитании с «раем», как и близость к творчеству Томаса Мора, где утопией является полностью вымышленная страна – отдельный «мир, которого нет». Однако не только от Хоббитании веет утопическим духом. Также мотивы утопии встречаются и в стране эльфов. Сам автор охарактеризовал их так: «...Я бы сказал, что на самом деле они олицетворяют собою людей, наделенных многократно увеличенным эстетическим и творческим потенциалом, большей красотой, более долгой жизнью и благородством» [Толкин, 2004]. Местность пребывания Эльфов также схожа с «чем-то изумительным», поселения расположены далеко в лесах, фактически погру-

жены в природную стихию, а жители при определенной надобности «шли молча и мелькали, как тени, ибо эльфы ходят ещё бесшумнее хоббитов» [Толкин, 2009, с. 105]. Характеристика эльфов, их сущность, их поведение, наталкивает на мысль об утопичности толкиновских миров. Жизненный лад эльфов походит на сказку, они намного красивее и выше людей, превосходят их в умственном и этическом развитии и продолжительности жизни. Таким образом, мы видим, что Хоббитания и эльфийский мир организуют своеобразную «утопию».

Однако безмятежность и согласие этих миров рушит Мордор – отдалённая «область на юго-востоке Средиземья к востоку от Андуина, владения Саурана» [Tolkien, 1996]. Мордор – королевство Тёмного Властелина, которое «то и дело чернеет даже в хоббитских летописях, источая страх и мрак» и является совершенной противоположностью Хоббитании. Можно сказать, что только самые безмятежные существа, такие как хоббиты, преодолевая свою миролюбивую природу, бросаются в бой, отправляются в путь, чтобы сохранить «утопию» для незащищенного общества [Толкин, 2009].

#### Методы исследования

Прежде чем приступить к более подробному анализу стоит сказать, что методологической основой статьи является комплексный культурологический подход к феномену амбиутопичности в кинематографе. Он включает в себя такие специальные методы, как искусствоведческий, историко-культурный, историко-типологический.

Утопия обычно создает образ «идеального общества» в реализованной форме. В настоящее время этот жанр фактически превратился в историзм, по крайней мере, в первоначальном смысле, сохранив пренебрежительное обозначение недостижимого проекта или неуместных фантазий, фантастических, но призрачных миров.

В современном кинематографе невозможно выделить «чистый», аутентичный жанр утопии. В отличие от антиутопии, утопию мы обнаруживаем как часть противоречивого целого, большей и сложной картины. К этому жанру обращаются для того, чтобы показать процесс развития и становления антиутопии, противоречивость мироустройства.

Самым «чистым», непротиворечивым, выдержанным современным фильмом жанра утопии можно назвать полнометражный мультфильм «Зверополис» выпущенный в 2016 году, ориги-

нальное название которого звучит как «Зутопия», что напрямую отсылает нас к исходному жанру. В «Зверополисе» все животные существуют в системе гражданского равенства, у них одинаковые права, и даже зайчиха наравне с буйволом может стать полицейским. Вселенная, в которой они обитают, искусственно поделена на климатические зоны, чтобы обеспечить комфортное существование всем животным. Но даже в идеальном мире «Зверополиса» мы встречаем типичные для антиутопии признаки — правительство, стремящееся единолично контролировать звериное государство и главный герой — харизматичный лидер, противостоящий этому правительству и борющийся за восстановление совершенной утопии.

Объяснением непопулярности жанра утопии в кинематографе является её статичность, в то время как для антиутопии характерны попытки рассмотреть возможности развития описанной социальной системы. Таким образом, антиутопия работает обычно с более сложными социальными моделями, что дает больший простор для творчества режиссерам и сценаристам и, как следствие, получает больший отклик у зрителей.

Причины интереса аудитории исходят из начала XX века — именно в то время произошли события, после которых в литературе появился запрос на темы, поднимаемые в антиутопиях. Это гуманизм, войны, конфликт государства с человеком, индустриализация и страх перед самим собой.

В конце XX века важными становятся вопросы экологии и биоинженерии. Это выражается в появлении антиутопий в стиле «киберпанк». Ветвь антиутопического жанра поднимает вопросы влияния научно-технического прогресса на планету и людей. Первой подобной антиутопией считается «Нейромант» Уильяма Гибсона. Она изображает холодный мир высоких технологий, глобальных компьютерных сетей и искусственного разума. В кинематографе аналогичным произведением является «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта 1982 года.

Изменения создали для людей новые страхи перед будущим. В таком мире человеку продолжил требоваться жанр, который помогает разглядеть угрозы для общества, если оно продолжит развиваться в том же направлении. В разговоре с Т.И. профессор МГУ и кандидат психологических и филологических наук Елена Пронина объяснила, как антиутопия помогает справиться со страхом будущего. «Люди пытаются смоделировать худшее развитие событий, чтобы защититься от этого, предусмотреть пути отступления. В антиуто-

пии они стремятся разглядеть в нынешнем положении вещей тенденции, которые их тревожат. Чтобы полностью обнажить их суть, нужно довести их до конца. Это и делает утопия. Она — способ исследования и выражения тревоги» [Витива, 2019].

Антиутопия, как кинематографический жанр, обычно изображает фантастический образ «идеального общества» с реализацией естественных, в том числе нездоровых инстинктов, с красочным завершением сюжета в форме глобальной социальной катастрофы. Антиутопия в составе негативной группы жанров оказалась особенно созвучной настроением завершающейся эпохи и поэтому заполонила сначала литературу, а затем и экран. Некоторые антиутопии имели характер пародий на конкретные утопические произведения.

В первой половине XX века немецкие кинематографисты были одними из тех, кто искал счастье в «новом мире». В Германии в 1926 г. на экраны вышел, пожалуй, самый знаменитый фильм, предложивший одновременно и социальную утопию, и антиутопию — «Метрополис» Фрица Ланга по сценарию жены режиссера Теи фон Гарбоу. Этот немой фильм — яркий пример немецкого фантастического кино-экспрессионизма. Фриц Ланг заложил в нем каноны жанра для многих фантастических фильмов и антиутопий, снятых позднее. События кинокартины разворачиваются в футуристическом городе, где процессы индустриализации превратили жителей Метрополиса в шестеренки огромного производственного механизма. Классовый антагонизм выражен условным делением города на два слоя — «верхний», где «мыслители» занимаются планированием производства, и «нижний», где тяжело трудятся «работники». Главный герой Йо Фредерсен (Альфред Абель), сын правителя Метрополиса, вдруг осознает шаткость внешне идеального устройства города. Он попадает в подземный мир, где влюбляется в прекрасную Марию (Бригитта Хельм) из мира рабочих.

Фильм метафоричен, он показывает, что дисбаланс, вызванный индустриализацией и прогрессом, можно восстановить, если «проводником между разумом и руками будет сердце». Данную идею воплощает главный герой, который становится своего рода «мессией».

Далее одна за другой идут экранизации романа Джорджа Оруэлла «1984». К тому времени по мере приближения оруэлловской даты антиутопия очевидно возобладали над утопией, повсюду грезились кошмары тоталитарного общества, образ-

цы которого на планете в 20, как и в начале 21 века были и остаются весьма многочисленными. «Бразилия» Терри Гиллиама, появившаяся через год в 1985 году, предложила вариации на ту же тему, но уже в жанре «черной комедии» и гротеска. Этот фильм выдержан в ретрофутуристическом стиле, содержит сюрреалистические нотки. Громоздкая техника, обслуживающая жизнь граждан Бразилии, постоянно ломается, что подчеркивает нелепость самого государственного механизма. Жизнь главного героя разворачивается в мире, где абсурдная бюрократическая система на каждую справку требует еще одну справку, совсем как в произведениях Кафки.

Общее настроение фильма – постмодернистская ирония. Как написал Майкл Аткинсон в американском *The Village Voice*: «Гиллиам осознал, что все футуристические фильмы в конечном итоге воспроизводят то наивное прошлое, в котором они создавались, что превращается в принцип эстетики комичного».

Одним из главных антиутопических произведений конца XX, начала XXI веков стала трилогия сестер Вачовски «Матрица». Первый фильм трилогии «Матрица» изображает будущий мир, который воспринимается человечеством как реальность, а на самом деле является программой-симулятором. Матрица была создана разумными машинами для того, чтобы полностью контролировать человеческую популяцию, подчинив себе сознание людей, тела которых используются как источник энергии.

Обычному офисному работнику Нео (Киану Ривз) внезапно открывается тайна Матрицы, таким образом, он становится втянут в восстание людей против машин. Мир Матрицы – это потоки информации и пульсирующего сознания. Осознав это, Нео получает возможность трансформировать программу по своему усмотрению.

По существу, этот фильм является пространственной антиутопией. «Матрица» – это искусственная реальность, пространство, в котором не существует законов физики, биологии и времени. Данную конструкцию города-утопии, Матрицу, можно поместить как в будущее, так и прошлое.

Авторы фильма изображают вымышленное общество, но оно вызывает не восхищение, как в утопии, а ужас. Мир долгожданной компьютерной реальности не привлекает, а отпугивает и ни в коем случае не может считаться идеальным. Действие фильма происходит в 2099 году, на месте Нью-Йорка, который сейчас из себя представляет развалины, а взбесившиеся компьютеры правят

миром. Пытаясь лишить машин возможности заряжаться солнечной энергией, люди нагнали на небо тучи, но в итоге машины стали заряжаться от самих людей, так как человеческое тело производит электрические импульсы и тепло.

Матрица – генеральная программа – полностью контролирует человеческое сознание и, если уничтожить компьютер физически (например, выдернуть из розетки), все люди, чье сознание находится в Матрице, погибнут.

Антиутопии ведут полемику с утопическими идеалами с помощью иллюзий, реминисценций, и данном случае авторы фильма создают иллюзию компьютерной игры: герои игнорируют законы притяжения, пространства и времени, играющий может воспользоваться новым оружием, энергией и другими средствами для ведения боя. Сцены драк имитируют игры.

Воплощенной в данном фильме антиутопии характерен рациональный взгляд на идеалы утопии. Она оспаривает то, что стремиться быть создано утопиями без опоры на реальность. В данном случае это вера в положительный исход технологической революции.

«Матрицу» можно назвать фильмом-антиутопией со всеми основными признаками, здесь изображено вымышленное общество, которое вызывает не восхищение, как в утопиях, а ужас и страх.

«Матрица» тоньше других уловила: главная проблема человека в XX веке – экзистенциальный кризис. В 1999 году было модно описывать уходящее столетие через призму отношений людей и машин, и «Матрица» довела это противопоставление до абсолюта. И ей было сложно не поверить, потому что именно с машинами оказались связаны самые большие страхи и надежды века. С одной стороны, сначала они освободили человека от каторжного труда и подарили ему дополнительные световые часы – на образование, самопознание и болезненную рефлекссию. С другой стороны, машины показали, как быстро все можно разрушить: сперва подсказали, как промышленными способами истребить не менее 70 миллионов человек в двух мировых войнах, а потом подарили человечеству радостную возможность целиком уничтожить себя за пару радиоактивных часов.

Это противоречие привело к популярности экзистенциальной философии, озвученной еще в XIX веке, но состоявшейся лишь в XX. А задачей массовой культуры стала рефлексия эссенциальных кризисов человека. Учебники кинодраматур-

гии описывают два ключевых сюжета современных историй. Первый – это стремление героя перейти от «неподлинного» существования к «подлинному», перестать быть фальшивкой и стать настоящим. Второй – поиски героем баланса между «бытием с самим собой» и «бытием с другими», нахождение компромисса между личным и коллективным. Фильму «Матрица» удалось справиться с этими сюжетами изобретательнее и убедительнее всех в Голливуде – и в благодарность зритель превратил фильм в культ.

Тема утопии и антиутопии в современном кинематографе, бесспорно, одна из популярнейших. Жанр аниутопии представлен более широко, здесь и экранизации подростковых романов-антиутопий («Голодные игры», «Бегущий в лабиринте», «Дивергент»), и ремейки на популярные фильмы-антиутопии прошлого века, например, «Безумный Макс» 1979 года или «Вспомнить все» 1990-го, и множество фильмов, рассчитанных на широкую аудиторию, такие как «Лобстер», «Сфера», «Дитя человеческое», «Черное зеркало».

«Черное зеркало» – уникальный сериал с точки зрения футурологии и социологии: он показывает тренды цифрового мира, которые уже частично начали реализовываться, и проецирует их в ближайшее будущее. Так, он фактически предсказал победу Дональда Трампа и переход к системе рейтингования населения, которая сейчас тестируется в Китае.

Автор сериала Чарли Брукер разделяет пессимистичный, гоббсовский взгляд на природу человека и показывает, как люди проявляют свои худшие черты в новом цифровом мире. Это кино не столько о технологии, сколько о психологии и человеческой слабости.

Из страхов, связанных с цифровыми технологиями, которые описывает сериал, можно назвать страх тотальной паноптии (наблюдения), рейтингования людей и нового неравенства, а также конца приватности и тотального одиночества. Еще один страх: охлократии, власти толпы, вооруженной смартфонами и социальными сетями.

Александр Павлов, доцент Школы философии ВШЭ, на вопрос о смене технооптимизма – технопессимизмом, в интервью «Пророчества Черного зеркала» с кинокритиком Егором Москвитиным для радио свободы ответил так: «Если мы сделаем шаг назад, посмотрим на широкую культурную альтернативу, то увидим, что до XX века предельно популярным был жанр утопии, все детально прописывали мир будущего. Но каждая из этих утопий, если приглядеться, окажется анти-

утопией: далеко не всем захочется жить в проектируемом тем или иным автором мире. XX век в силу определенных исторических и политических обстоятельств сменился веком антиутопий.

Тот же Азимов видел опасность техники и даже сформулировал законы робототехники. Так или иначе, любой фантаст XX века предвидел определенные опасности и трудности, с которыми столкнется человечество при развитии технологий. И в этом смысле мы каждый раз неизбежно будем приходить к технопессимизму, потому что видим, что при любом технологическом и цивилизационном прорыве мы сталкиваемся с новыми опасностями, но они опять-таки зависят от человеческой природы, которая не меняется» [Мор, 1935].

В целом, технооптимизм середины XX века сменился технопессимизмом и киберпанком: жанр утопии исчерпал себя вместе с проектом Просвещения, ему на смену пришла дистопия постмодерна. Мы живем в состоянии футурофобии – страха перед будущим.

Антиутопия является логическим развитием утопии и рассмотрение антиутопии невозможно без исследования утопии. Основой такого исследования является амбиутопизм – взаимосвязь утопии и антиутопии, амбивалентное сочетание утопизма и антиутопизма, противоречивое, амбивалентное, отношение к будущему, которое заряжено всеми их плюсами и минусами. Амбиутопизм – это такое сочетание утопизма и антиутопизма, которое заряжено всеми их плюсами и минусами и напряженно переживает именно их обратимость. «Настроение начала XXI века можно охарактеризовать именно как амбиутопизм, иронико-ностальгическое отношение к утопиям. Поскольку мы уже имеем позади, в XX веке, опыт и пламенного утопизма, и не менее страстного антиутопизма, мы можем измерить тонкость их перегородки: ведь самое страшное в утопиях, как сказал Н. Бердяев, – то, что они сбываются. Вот почему к каждому нашему утопическому порыву примешивается антиутопический страх, который удерживает нас от поспешно-безоглядных скачков прогресса. Люди боятся мыслящих машин, вирусов, клонов, искусственных генов, новой расы киборгов, потому что за всем этим чудится «то самое», «Конец». Наше знание опасностей утопии позволяет нам надеяться их избежать, и потому мы, амбиутописты, не разделяем ни упований наших дедов, ни скепсиса наших отцов. Мы пытаемся встроить в утопию механизм ее самоограничения, вставить антиутопические тормоза в уско-

ряющуюся машину прогресса» [Эпштейн, 2001, с. 15].

Амбиутопизм находит отклик в кинематографе, так как кинематограф амбивалентен. Это может быть противоречивость взглядов или поведения героев, или наличие одновременно признаков утопии и антиутопии в одном фильме, их сменяемость в ходе развития сюжета, такая двойственность служит двигателем сюжета.

Знаковыми фильмами жанра амбиутопии можно назвать «Лобстера» (2015) Йоргоса Лантимоса и «Сферу» (2017) Джеймса Понсолдта.

Действие картины «Лобстер» происходит в мире, в котором человеку запрещено быть одному и не иметь партнера. Несчастливые одиночки разного возраста – по убеждениям и обстоятельствам, а также недавние вдовы и вдовцы – ссылаются в специальный отель, где у них есть сорок пять дней на то, чтобы найти себе пару и вернуться «нормальным членом общества». Если же постоялец не справляется с этой задачей, то его не убивают, а превращают в какое-нибудь животное, причем выбор последнего гуманно оставляют за жертвой. Главный герой Дэвид (Колин Фаррелл) приезжает в отель с любимой собакой, в которую превратили его брата, а для себя выбирает лобстера, так как те живут более ста лет.

Некоторых зрителей может смутить закадровый голос, который все время описывает происходящее так, будто зачитывает вслух книгу. Но этот, казалось бы, избитый прием, да еще в такой высокопарной форме, становится важной деталью фильма, поскольку режиссеру хватает мастерства использовать его с чувством, толком и расстановкой. Сюрреалистическая атмосфера, подчеркнутая тревожным ляганьем виолончели, вкупе с диалогами на грани нервного срыва и механической актерской игрой, свойственной для фильмов Лантимоса, делают «Лобстера» уникальным фильмом.

Идея фильма о таком абсурдном мире сначала пришла в голову сценаристу Филиппоу: он придумал Отель для одиноких людей. Лантимос развил его мысль: вместе они написали сатирический и злободневный сценарий, в форме гротеска показывающий общество, одержимое идеей отношений и навязывающее людям определенные модели поведения.

«Сфера» (2017) – проект американского режиссера Джеймса Понсолдта по одноименному роману 2013 года. Несмотря на то, что данный фильм не получил престижных номинаций, а отзывы критиков неоднозначны, мы считаем, что фильм заслуживает внимания благодаря его спе-

цифике, а именно изображением процесса создания утопии в динамике. О данном фильме можно сказать, что он является утопией в процессе перехода в антиутопию.

Действие картины происходит в нашем мире, в Америке. Мы можем увидеть множественные отсылки к мировым событиям двух–трех годов давности.

Как таковой политической тоталитарный или авторитарный уклад присущий антиутопии еще не сложился. Напротив, мы можем увидеть стремление сделать жизнь людей как можно проще.

Главная героиня фильма – Мэй, которую играет Эмма Уотсон, – амбициозная, трудолюбивая девушка, которая устраивается на работу в крупную инновационную компанию под названием «Сфера» – универсальный образ гигантской IT-корпорации. «Сфера» находится не в Силиконовой долине – она и есть Силиконовая долина. В книге Эггерса «Сфера» названа «единственной компанией, от которой взаправду что-то зависит». Можно подумать, что прототипом для «Сферы» послужили компании «Гугл» и «Фейсбук», главные офисы которых, по сути, представляют из себя мини города. Большая территория и удовлетворение всевозможных нужд работников начиная с питания и заканчивая обеспечением досуга и ночлега. Но образ «Сферы» слишком универсален, чтобы быть кривым зеркалом для этих компаний. Она символизирует нечто более глобальное. По словам Тома Хэнкса, «Сфера» – это всё то, чем стремится быть интернет. А интернет создают люди: люди пишут код и проводят сети, люди делают контент и потребляют его, люди ставят лайки и оставляют комментарии. «Сфера» – это метафора интернета, а не точечный удар по одной-двум IT-компаниям.

Микро-мир в таком своеобразном городе представляет из себя утопию, в которой люди должны быть до нелепого социальны, дружелюбны и открыты. Возможность проследить переход от утопии к антиутопии, когда, благодаря главной героине, мы начинаем замечать изъяны такого уклада жизни, и является уникальной и интересной для исследования особенностью фильма.

Оба фильма, несомненно, являются амбиутопическими. Они отвечают жанровой специфике как утопии, так и антиутопии. Однако доминантная, преобладающая эстетика и проблематика «Сферы» – утопическая, а – «Лобстера» – антиутопическая.

### Результаты исследования

Амбиутопия, бесспорно, постмодернистский жанр, примета постмодернистского сознания. Он сочетает несочетаемое – утопическое стремление к идеальному миру при помощи средств, которые присущи антиутопии. В «Лобстере» мы видим стремление создать социальное общество отлаженное и идеально функционирующие, но поддерживает существование этого идеального общества противоречащая всем гуманным устоям деятельность «отеля». В «Сфере» же желание сделать мир совершенным нарушает право человека на неприкосновенность частной жизни и тайну переписки. Знаковая черта амбиутопии – интертекстуальность – также присуща постмодернизму.

Постмодернистская эстетика безобразного находит свое проявление в обоих фильмах: в «Лобстере» постояльцы отеля ежедневно ходят на охоту в лес за сбежавшими туда людьми, продлевая таким образом свое пребывание в отеле; в «Сфере» люди бесспорно движутся к утрате «частной жизни» и начинают высмеивать, но в тоже время бояться тех, кто «частную жизнь» стремиться сохранить. Эта жесткая карикатурность современной реальности, заключенная в смеховую парадигму – яркое проявление постмодернистской иронии. Она же присутствует на персоналистском уровне: Главный герой «Лобстера» – одинокий мужчина средних лет выбирает личину лобстера объясняя это тем, что «лобстеры живут более ста лет, у них голубая кровь, как у аристократов, и они остаются плодовитыми всю жизнь». Смена мировоззренческих парадигм модерна и постмодерна оказалась болезненной для романтического утопического дискурса и нашла свое выражение в современных амбиутопических произведениях.

### Заключение

Утопия и антиутопия – амбивалентные формы мыслимой реальности, генеральные социальные идеи человечества, осуществившись в философии и литературе, заняли значимое место и в кинематографе. Их популярность, актуальность, востребованность с наступлением нового тысячелетия лишь возросла, а кинематограф, оценив зрелищность этих сюжетов, все больше сосредотачивается на их философско-психологической глубине, экзистенциальной проблематике.

В XX, а тем более XXI веке, эти жанровые модификации практически не встречаются в чистом виде, особенно в кинематографе с его тотально

амбивалентной эстетикой, где противоречивость взглядов и поведения героев, неоднозначность системы ценностей, социальный дисбаланс служит двигателем сюжета и развития идеи.

### Библиографический список

1. Баталов Э. Я. В мире утопии: Пять диалогов об утопии, утопическом сознании и утопических экспериментах : монография. Москва : Политиздат, 1989.
2. Вертоградская Э. А. Хрестоматия по теории кино : учебное пособие. Москва : ВГИК, 1991.
3. Витива М. Страх или спасение: почему антиутопии так популярны в литературе и кино // TJ. URL: <https://tjournal.ru/analysis/124503-strah-ili-spasenie-pochemu-antiutopii-tak-populyarny-v-literature-i-kino> (дата обращения: 13.05.2020).
4. Горбунова В. А. Мотивы утопии и антиутопии в творчестве Дж. Р. Р. Толкина (на примере трилогии «Властелин колец») // Юный ученый. URL: <https://moluch.ru/young/archive/34/1969> (дата обращения: 09.05.2020).
5. Гусятинский Е. Утопия и игра. «Лобстер», режиссер Йоргос Лантимос // Искусство кино. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2015/07/utopiya-i-igra-lobster-rezhisser-jorgos-lantimos> (дата обращения: 13.05.2020).
6. Дж. Р. Р. Толкин. Властелин колец : [ в 3 томах ] / перевод с английского В. Муравьева, В. Кистяковско-го. Москва : АСТ: АСТ МОСКВА, 2009.
7. Дж. Р. Р. Толкин. Письма / перевод с английского С. Лихачёва. Москва, 2004.
8. Жанры кино : сборник статей НИИ теории и истории кино. Москва : Искусство, 1979. 319 с.
9. Закревская А. Йоргос Лантимос: «Я во всем нахожу элементы абсурда» // Искусство кино. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2015/07/jorgos-lantimos-ya-vo-vsem-nakhozhu-elementy-absurda> (дата обращения 12.02.2020).
10. Кушнарева И. Йоргос Лантимос в мире животных // Сеанс. URL: <https://seance.ru/articles/lanthimos-animals/> (дата обращения 13.05.2020).
11. Ланин Б. А. Общественные науки и современность : Анатомия литературной антиутопии. 1993.
12. Липков А. И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона : монография. Москва : Наука, 1990.
13. Медведев С. Пророчества «Черного зеркала» // Радио свобода. URL: <https://www.svoboda.org/a/28970804.html> (дата обращения 15.04.2020).
14. Мор Т. Золотая книга столь же полезная, как забавная, о наилучшем устройстве государства и о новом острове Утопии. Москва : Academia, 1935.
15. Разлогов К. Э. Утопия и антиутопия в мировом кинематографе : Международный журнал исследований культуры. Москва : Эйдос, 2012.
16. Рокси Т. Антиутопия на любой вкус: краткий

гид по «Чёрному зеркалу» // DTF. URL: <https://dtf.ru/cinema/25067-antiutopiya-na-lyuboy-vkus-kratkiy-gid-po-chernomu-zerkalu> (дата обращения 12.05.2020).

17. Чаликова В. А. Утопия рождается из утопии : монография. Лондон : Overseas Publications Interchange, 1992.

18. Эпштейн М. Debut de siecle, или От Пост– к Прото –. Манифест нового века. // Знамя : литературно-художественный и общественно-политический журнал. 2001. URL: <https://magazines.gorky.media/znamia/2001/5/de-but-de-siesle-ili-ot-post-k-proto-manifest-novogo-veka.html> (дата обращения 13.02.2020).

19. Baccolini, R. Moylan, Tom. Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York : Routledge, 2003.

20. Ilić V. Dystopia-En-Abyme: Analysis of The Lobster's Narrative. Department of General Studies, Mil-dred Elley NYC Metro Campus. 2017.

21. Kwapien M. The Antiutopia as Distinguished from its Cognate Literary Genres in Modern British Fiction : Zagadnienia Rodzajow Literarih. XIV. № 2(20). 1972.

22. Levitas, R. The Concept of Utopia. Hertfordshire, 1990. Текст : электронный.

23. Maloney D. To stay relevant, Black Mirror has to change how dystopian fiction works // The Verge. URL: <https://www.theverge.com/2018/1/31/16955308/black-mirror-happy-endings-debate-the-purpose-of-dystopian-fiction-charlie-booker-season-4> (дата обращения 11.04.20).

24. Marks P. Imagining Surveillance: Eutopian and Dystopian Literature and Film. Edinburgh University Press. 2015.

25. Negley G. Patrick M. The Quest for Utopia. New York, 1952.

26. The Lobster Analysis: A Look at Modern Love // Medium : сайт. 2016. 26 ноя. URL: [https://medium.com/@Sculpting\\_In\\_Frames/the-lobster-analysis-a-look-at-modern-love-b0fc2a3045e9](https://medium.com/@Sculpting_In_Frames/the-lobster-analysis-a-look-at-modern-love-b0fc2a3045e9) (дата обращения 11.04.20).

27. Tolkien J. R. R. Part Two. Late Writings. The Peoples of Middle-earth. Boston : Houghton Mifflin, 1996.

28. Walsh C. From Utopia to Nightmare. London, 1962.

### Reference List

1. Batalov Je. Ja. V mire utopii: Pjat' dialogov ob utopii, utopicheskom soznanii i utopicheskikh jeksperimentah = In the world of utopias: Five dialogues on utopia, utopian consciousness and utopian experiments : monografija. Moskva : Politizdat, 1989.

2. Vertogradskaja Je. A. Hrestomatija po teorii kino = Film theory textbook : uchebnoe posobie. Moskva : VGIK, 1991.

3. Vitiva M. Strah ili spasenie: pochemu antiutopii tak populjarny v literature i kino = Fear or salvation: why

anti-utopias are so popular in literature and cinema // TJ. URL: <https://tjournal.ru/analysis/124503-strah-ili-spasenie-pochemu-antiutopii-tak-populyarny-v-literature-i-kino> (дата obrashhenija: 13.05.2020).

4. Gorbunova V. A. Motivy utopii i antiutopii v tvorcestve Dzh. R. R. Tolkina (na primere trilogii «Vlastelin kolec») = The motives of utopia and dystopia in the work of J. R. R. Tolkien (using the example of the trilogy «The Lord of the Rings») // Junyj uchenyj. URL: <https://moluch.ru/young/archive/34/1969> (дата obrashhenija: 09.05.2020).

5. Gusjatinskij E. Utopija i igra. «Lobster», rezhisser Jorgos Lantimos = Utopia and the game. Lobster, directed by Yorgos Lantimos // Iskusstvo kino. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2015/07/utopiya-i-igra-lobster-rezhisser-jorgos-lantimos> (дата obrashhenija: 13.05.2020).

6. Dzh. R. R. Tolkin. Vlastelin kolec : [ v 3 tomah] = Lord of the Rings: [in 3 volumes]/ perevod s anglijskogo V. Murav'eva, V. Kistjakovskogo. Moskva : AST: AST MOSKVA, 2009.

7. Dzh. R. R. Tolkin. Pis'ma = Letters / perevod s anglijskogo S. Lihachjova. Moskva, 2004.

8. Zhanry kino : sbornik statej NII teorii i istorii kino = Film genres: collection of articles of the Research Institute of cinema theory and history. Moskva : Iskusstvo, 1979. 319 s.

9. Zakrevskaja A. Jorgos Lantimos: «Ja vo vsem nakhozhu jelementy absurda» = Yorgos Lantimos: «I find elements of absurdity in everything» // Iskusstvo kino. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2015/07/jorgos-lantimos-ya-vo-vsem-nakhozhu-elementy-absurda> (дата obrashhenija 12.02.2020).

10. Kushnareva I. Jorgos Lantimos v mire zhivotnyh = Yorgos Lantimos in the animal world // Seans. URL: <https://seance.ru/articles/lanthimos-animals/> (дата obrashhenija 13.05.2020).

11. Lanin B. A. Obshhestvennye nauki i sovremenost' : Anatomija literaturnoj antiutopii = Social sciences and modernity: Anatomy of literary dystopia. 1993.

12. Lipkov A. I. Problemy hudozhestvennogo vozdejstvija: princip attrakciona = Problems of artistic impact: the principle of attraction : monografija. Moskva : Nauka, 1990.

13. Medvedev S. Prorochestva «Chernogo zerkala» = Prophecies of «the Black Mirror» // Radio svoboda. URL: <https://www.svoboda.org/a/28970804.html> (дата obrashhenija 15.04.2020).

14. Mor T. Zolotaja kniga stol' zhe poleznaja, kak zabavnaja, o nailuchshem ustrojstve gosudarstva i o novom ostrove Utopii = The golden book is as useful as funny about the best structure of the state and about the new island of Utopia. Moskva : Academia, 1935.

15. Razlogov K. Je. Utopija i antiutopija v mirovom kinematografe : Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury = Utopia and dystopia in world cinema: International Journal of Cultural Research. Moskva : Jejdos, 2012.

16. Roksi T. Antiutopiya na ljuboj vkus: kratkij gid po «Chjornomu zerkalu» = Dystopia for every taste: a short guide to the Black Mirror// DTF. URL: <https://dtf.ru/cinema/25067-antiutopiya-na-lyuboy-vkus-kratkij-gid-po-chernomu-zerkalu> (data obrashhenija 12.05.2020).
17. Chalikova V. A. Utopiya rozhdaetsja iz utopii = Utopia is born of utopia : monografija. London : Overseas Publications Interchange, 1992.
18. Jepshtejn M. Debut de siecle, ili Ot Post- k Proto-. Manifest novogo veka = Debut de siecle, or From Post to Proto-. New Age Manifesto // Znamja : literaturno-hudozhestvennyj i obshhestvenno-politicheskij zhurnal. 2001. URL: <https://magazines.gorky.media/znamia/2001/5/de-but-de-siesle-ili-ot-post-k-proto-manifest-novogo-veka.html> (data obrashhenija 13.02.2020).
19. Baccolini, R. Moylan, Tom. Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York : Routledge, 2003.
20. Ilić V. Dystopia-En-Abyme: Analysis of The Lobster's Narrative. Department of General Studies, Milled Elley NYC Metro Campus. 2017.
21. Kwapien M. The Antiutopia as Distinguished from its Cognate Literary Genres in Modern British Fiction : Zagadnienia Rodsayow Literarih. XIV. № 2(20). 1972.
22. Levitas, R. The Concept of Utopia. Hertfordshire, 1990. Tekst : jelektronnyj.
23. Maloney D. To stay relevant, Black Mirror has to change how dystopian fiction works // The Verge. URL: <https://www.theverge.com/2018/1/31/16955308/black-mirror-happy-endings-debate-the-purpose-of-dystopian-fiction-charlie-booker-season-4> (data obrashhenija 11.04.20).
24. Marks P. Imagining Surveillance: Eutopian and Dystopian Literature and Film. Edinburgh University Press. 2015.
25. Negley G. Patrick M. The Quest for Utopia. New York, 1952.
26. The Lobster Analysis: A Look at Modern Love // Medium : sajt. 2016. 26 noja. URL: [https://medium.com/@Sculpting\\_In\\_Frames/the-lobster-analysis-a-look-at-modern-love-b0fc2a3045e9](https://medium.com/@Sculpting_In_Frames/the-lobster-analysis-a-look-at-modern-love-b0fc2a3045e9) (data obrashhenija 11.04.20).
27. Tolkien J. R. R. Part Two. Late Writings. The Peoples of Middle-earth. Boston : Houghton Mifflin, 1996.
28. Walsh C. From Utopia to Nightmare. London, 1962.