

УДК 778.5

DOI: 10.24412/2070-075X-2020-10007

М.А. Галкина

**ДОСТОВЕРНОСТЬ ВЫМЫШЛЕННЫХ ОБРАЗОВ В ФИЛЬМАХ
ЖАНРА ФЭНТЕЗИ (НА ПРИМЕРЕ ОБРАЗА ДРАКОНА)**

Объектом анализа являются персонажи, созданные при помощи компьютерной графики, включенные в образный строй игровых лент жанра фэнтези. В качестве предмета исследования выступает образ дракона. Новизна работы заключается в выявлении наиболее успешных режиссерских, художественных и технологических приемов придания убедительности данным персонажам, что может быть использовано при создании фэнтезийных персонажей.

Ключевые слова: жанр фэнтези, кинематограф, компьютерная графика, анимация, синтез, дракон.

Снимая зрелищное кино, авторы стремятся привлечь новейшие технические возможности. Создание спецэффектов – одна из самых затратных статей в бюджете фильмов. На протяжении всей истории кино специалисты активно ищут способы создания выразительных визуальных эффектов и их упрощения в процессе производства. Достоверность требуется даже при изображении фантастических или вымерших существ. При этом зрительские ожидания постоянно растут – и все, что в эпоху Великого немого выглядело «как в жизни», уже не вызывает восхищения.

Визуальные эффекты используются для «воссоздания изображения объектов, событий, явлений, процессов и картин, которые не существуют в реальности или их создание невозможно из-за организационных и финансовых проблем» [1. С. 67]. Наиболее распространено их применение в фильмах фэнтези, так как сам жанр дает поводы для показа нереального. Жанр пока еще литературоцентричен, и если литераторы были свободны в своем творческом процессе, то кинематографистам, приступая к экранизации, приходится проявлять чудеса изобретательности, чтобы желаемый образ был достоверен, при этом функционален в плане производства, а его создание – финансово необременительно.

Проблемы достоверности фантастических образов, включенных в пространство игровых лент, актуальны для различных исследователей. Особенности эстетики и художественного воплощения данных образов изучали Н.Г. Кривуля [2], [3], М.Л. Теракопьян [4]. Проблемы достоверности восприятия рассматриваются у М.Б. Капреловой [5], [6], С.В. Хлыстуновой [7], [8], [9]. Вопросами технологических процессов создания цифровых персонажей занимались Дж. Фордхэм [10], [11], Дж. Данкан [12]. Н. Маркалова из всего bestiaria фантастических персонажей вычленила образ дракона и на его фоне проследила эволюцию спецэффектов в экранных искусствах. Ее работа сосредоточена на разнообразии технических приемов [13]. Следовательно, фантастические персонажи выступали предметом исследования, но в основном авторы сосредотачивались на изучении образов антропных героев и технологических вопросов. А тип фэнтезийного персонажа не анализировался с позиций раскрытия образа средствами режиссуры и технологических приемов. Что и обуславливает актуальность исследования.

Зрелищность остается стимулом, привлекающим людей в кинотеатры, поэтому продюсеры продолжают поддерживать технологически прорывные и содержательно новаторские экранные произведения.

Так как степень условности ослаблена в кинематографе, содержание строго задает форму. Данная статья ограничена рамками фэнтези. Фильмы, представляющие этот жанр, являются разновидностью кинофантастики с высокой степенью иррациональности.

В ней осколки мифов, заимствованных у разных народов, магия и реинтерпретация архетипов представляют синтез авторской фантазии. Одной из важных характеристик жанра является то, что фантастическое допущение в мире фэнтезийного произведения было всегда, и то, как этот мир стал отличаться от реального, рациональными методами объяснить нельзя. Фильмы жанра фэнтези отличаются наличием полноценного пространства «возможного мира» и большим количеством как вымышленных, так и мифологических персонажей. Стремясь уйти от реальности, зритель ищет в кинематографе некий портал для путешествия в иные миры, оставаясь на безопасном расстоянии.

Объектом исследования являются персонажи, созданные при помощи компьютерной графики, включенные в образный строй игровых лент жанра фэнтези. Рассматриваются вопросы: насколько убедительно и какими средствами режиссеры достигают границы правдоподобия.

Предметом исследования является образ дракона, поскольку в фильмах жанра фэнтези высокая частотность присутствия данного типа персонажа по отношению к другим фантастическим тварям. «Пожалуй, труднее всего спрятать самых известных из всех волшебных тварей – драконов» [14. С. 10]. Кроме того, сам концепт дракона обладает синтетичностью. С одной стороны, это мифологическое существо имеет реальные прототипы в виде рептилий, в том числе динозавров. С другой стороны, с драконами связывают всевозможные фантастические качества. Согласно словарю, дракон – это «сказочное чудовище в виде крылатого огнедышащего змея» [15. С. 179]. Среди качеств, которыми обладает дракон, синтез присутствует как на уровне внешней формы, так и на уровне его свойств и функций.

1. В физическом плане гибридность может реализоваться в компилятивности зооморфных черт, присущих различным видам: наличия крыльев, рогов, особой чешуи, способности извергать пламя. Синтетичность будет проявляться и в движении персонажа, в нем можно вычленил пластику разных животных, таких как львы, волки, птицы и летучие мыши.

2. Поведению и психологии персонажей также присуща двойственность через сочетание животных и человеческих качеств. Неоднозначна и гендерная принадлежность персонажей: он то предстает как женский персонаж – «Эрагон» (2006), «Седьмой сын» (2014), то как мужской – «Хоббит: Пустошь Смауга» (2013); «Он – дракон» (2015).

3. Функция дракона в фильмах может меняться: он заявляется как безжалостный хищник – «Великий Мерлин» (1998), то как мудрый хранитель народа – «Сердце дракона» (1996). Подобная неоднозначность персонажа дракона определяется внутренним или поведенческим синтезом.

4. В различных фильмах соотношение пропорции животного и антропного поведения у драконов дифференцировано. Так, в фильмах «Ученик чародея» (2010), «Гарри Поттер» (2001-2011) они фигурируют как животные, иногда даже подобные сторожевым либо охотничьим собакам. Альтернативным примером служат картины «Сердце дракона» (1996), «Хоббит: Пустошь Смауга» (2013), в которых драконы очеловечены, так как они могут говорить и испытывать всю гамму чувств: им бывает страшно, печально, их охватывает гнев, радость и любовь до самопожертвования.

Целью исследования является выявление способов представления драконов, созданных при помощи компьютерной графики, включенных в образный строй игровых лент жанра фэнтези.

Новизна статьи заключается в выявлении как наиболее успешных приемов придания убедительности данным персонажам, так и неудачных способов представления.

Современные цифровые технологии позволяют имитировать реальность и даже создавать фантомные образы, которые более реальны, чем сама реальность. «Способность цифрового кино мутировать подобно хамелеону, менять формы, масштабы, размеры и генерировать уникальные текстуры – короче говоря, его способность вновь воплощать проявления всего видимого, осязаемого и чувственно познаваемого – позволя-

ют ему тщательней подстраиваться и приспособливаться к телу и органам чувств» [16. С. 351-353].

Первый в истории киноперсонаж дракона, выполненный в компьютерной графике, появляется в 1996 году в картине «Сердце дракона». В предшествующих этому фильму лентах «Победитель дракона» (1981) и «Бесконечная история» (1984) образы дракона не были достаточно убедительны. Аниматроника, использованная в этих фильмах, придала ощущение мертвой фактуры и искусственности. На еще более раннем этапе произведения снимались с применением кукольной анимации, как это делал Рэй Харрихаузен в «Седьмом путешествии Синдбада» (1958), степень достоверности этих персонажей была ниже, чем у объектов окружающей среды, несмотря на предпринятые художниками меры. В предлагаемой статье рассматривается, как эволюционировал образ дракона в контексте развития цифровых технологий.

Среди фантастических существ в фильмах обширную группу действительно составляют разнообразные рептилии: «Сердце дракона» (1996), «Сердце дракона: Начало» (1999), «Гарри Поттер и Кубок Огня» (2005), «Эрагон» (2006), «Хроники Нарнии: Покоритель зари» (2008), «Ученик чародея» (2010), «Гарри Поттер и Дары Смерти: Часть II» (2011), «Молодой детектив Ди: Восстание морского дракона» (2013), «Седьмой сын» (2014), «Он – дракон» (2015), «Тайна печати дракона» (2019). Сравнивая между собой драконов, проще выявить проблемы создания убедительного образа и оптимальные примеры синтетичности.

Поступки, которые совершает персонаж, как он проявляет свой характер, – его функция крайне важна для образа фильма. Эта содержательная сторона сильно влияет на восприятие героя, на то, как сильно это существо будет близко зрителю, насколько ему будет сопереживать публика.

При просмотре анимационного кино человек способен испытывать эмоции по отношению к самым условным персонажам, например, геометрическим фигурам. Значение формы ослабевает в анимации, когда задана единая условная система мира. Если герой находится во внешнем диссонансе со средой, зритель выпадает из игрового пространства фильма. Однако функция персонажа важна и для авторов фильма, потому что, например, к положительному герою требования выше: ему не позволено быть карикатурным, он должен вызывать сопереживание, тем более в таком эпичном жанре, как фэнтези. В анимации отрицательного героя сделать легче: это достигается путем усиления отрицательных качеств. Режиссер выделяет негативные черты и гипертрофирует их, а художник работает со следующей за этим гипертрофией формы. Но для усиления позитивных качеств у положительного героя нужен контрастный фон, поэтому у персонажа начинают проявляться негативные черты. Современные герои зачастую дуалистичны, они не вполне идеальны, зазор из собственных недостатков позволяет персонажу эволюционировать от своих положительных качеств к тому, каким он должен стать. Статичный образ-маска остается плоским, потому что ему некуда развиваться, его маркер строго задан. Наделение героя правом на ошибку, способностью колебаться и преодолевать свой страх, в целом – психологически расти помогает создать поле для развития героя. Герой изменчив подобно живому человеку, что усиливает узнавание и сопереживание зрителя.

Драконам не всегда уготована главная роль, иногда они выступают как второстепенные персонажи, дополняя фэнтезийный мир: «Хроники Нарнии: Покоритель зари» (2008), «Ученик чародея» (2010), «Гарри Поттер и Дары Смерти: Часть II» (2011), «Седьмой сын» (2014) «Хоббит: Битва пяти воинств» (2014). В приведенных примерах гигантские рептилии чаще выполняют функции дарителя, который испытывает героя, прежде чем снабдить его волшебным средством, или помощника, обслуживающего героя [17. С. 73].

В других случаях они становятся антагонистами, по отношению к которым герой может сформировать и проявить свое героическое начало: «Гарри Поттер и Тайная комната», «Седьмой сын» (2014), «Хоббит: Пустошь Смауга» (2013).

Функции, роли и поведение героев, будь то человек или дракон, могут дублироваться, они не всегда выступают противниками в структуре произведения. «Коллективное бессознательное нашего «Я» побуждает нас испытывать сочувствие и заботу о персонажах, которые понятны и близки нам, имеют общие с нами моральные ценности» [18. С. 38]. Поэтому создатели фильмов всегда ищут привлекательный для современного зрителя тип персонажа, который может быть воплощен и в форме фантастического существа.

Одним из ярких примеров является образ Драко («Сердце дракона», 1996), так как дракон в нем выводится как главный герой, наделенный положительными коннотациями и звучащей речью. Это проработанный персонаж, в решении которого авторами фильма были применены несколько художественных стратегий создания образа. Драко одинок, его надежды на то, что человек воспользуется даром его сердца и станет великим королем Англии, разрушены. Подопечный дракона предал идеалы справедливости и стал тираном, на самого Драко ведется охота, и главное, что он может сделать, – уничтожить тот источник зла, который он сам некогда спас. Темы разочарования и обретения надежды, а также противостояния предателям и самопожертвования понятны зрителям.

Авторы стремились подчеркнуть достоинство, духовность и силу животного. Как говорили специалисты по эффектам, разрабатывая этот персонаж, они взяли за основу тираннозавра из «Парка Юрского периода» (1993). Для его анимации анализировали движения волка, собаки, персидского кота и все-таки сошлись на пластике льва [19]. Драко несет важную сюжетобразующую роль, он полноценный актер, на воплощение которого ушла почти половина бюджета фильма. Художники экспериментировали, делали его более похожим на волка, привнесли черты восточных драконов. Было необходимо сделать его более эмоциональным. Драко – один из немногих говорящих драконов, он обладает внутренней антропностью. Аниматоры разработали артикуляцию животного, ориентируясь на многочисленные кадры из фильмографии Шона Коннери. При этом для передачи эмоций анимировали не только лицевую мускулатуру, но и мышцы плечевого пояса.

Для каждой сцены режиссер подбирал оптимальное решение. Большая часть материала с драконом была создана на компьютере, после чего цифровое изображение совмещалось с реальными, заранее снятыми кадрами. Но в отдельных эпизодах, где фантомный персонаж соприкасается с реальным актером, авторы выбрали более традиционный для этого периода путь создания аниматроники. Например, для сцены, где дракон держит рыцаря в пасти, сконструировали специальную челюсть с языком. Однако именно эта сцена оказалась менее убедительной за счет того, что аниматронные части не давали проработки деталей, не обладали фактурой, они создавали впечатление мертвой материи. Хотя рыцарь вытаскивает изо рта чудовища кости предыдущего охотника, это не убеждает, потому что упомянутые помимо этого гниющие скелеты и смрадное дыхание никак не продемонстрированы. Но, возможно, это помогло сохранить симпатичный образ дракона.

Режиссеру Робу Коэну хотелось отойти от традиционного операторского приема, когда фантастических существ показывали в полумраке. Использование недостаточного освещения, дыма, контражурных сцен, различных силуэтных изображений помогало режиссерам скрыть недостатки фактурности и убедительности, то есть создавалось искусственное ощущение слабого видения. Применение этой «невозможности разглядеть» очень актуально тем, что создаваемый оптический барьер не отдаляет, а наоборот, еще больше вовлекает зрителя, потому что он стремится рассмотреть скрытое, и его сознание дополняет невидимый образ. Автор желал видеть дракона в лучах солнца, чтобы он был так же реален, как рыцарский конь, когда они все идут рядом друг с другом. Драко в меру условен, в меру псевдореалистичен: это скорее человеческие персонажи данной картины выглядят для современного зрителя наивно.

Для анимации туловища разрабатывалась техника «кожи на костях», которая мало вошла в сам фильм. Согласно исследованиям Н.Г. Кривуля, создание яркого и выразительного движения анимационного персонажа нуждается в использовании приемов художественной условности, но реалистичный герой не будет гармонировать с таким аниматизмом. А пластика реального актера, повторенная в рисованном движении, выглядит неубедительно и неэмоционально, что передалось и современной технологии захвата движения, которая рассматривается как чисто техническая, холодная и отчужденная. Решением для сложившегося противоречия выступает использование прототипов, реалистичность которых преодолевается переработкой движения с учетом законов анимации и ее образного языка [3. С. 83-85].

Данный вывод об анимационном приеме присваивания образу иной кинетики подтвердили на практике аниматоры студии «Индастриэл Лайт & Мэджик», которые не пытались достичь полного соответствия реальной физике при движениях Драко. В эпизодах, где нужно было напомнить о магической природе дракона, его пластику замедляли и делали существо почти невесомым, словно сотканными из света. А, например, в боевых сценах, где нужно было дать ощущение силы Драко, начинали действовать настоящие законы физики, усиливалась гравитация, и аниматоры ускоряли темп движений.

Синтез разрушается лишь в эпизоде с передачей части сердца – это цифровой кадр. Сцена с гладкими, недостаточно фактурными лапами дракона и высокой степенью условности в изображении сердца словно выпадают из ткани фильма. Режиссер не дает рассмотреть сердце: то оно только на среднем плане, то его загораживает чешуя, и виден лишь его свет. Вероятно, что режиссер, хотя были все возможности, специально пошел на то, чтобы выдержать расстояние «невозможности увидеть» как передачу сердца, так и пасть хищника. Дистанция, выраженная слабым видением, загораживанием, становится способом сохранения фантазмагоричности. Открытое буквальное предъявление чего-то, близкое к натурализму, позволяющее всмотреться в образ, убивает момент фантастического. Интересно, что в последующих фильмах-приквелах этой истории «Сердце дракона: Начало» (1999) и «Сердце дракона 3: Проклятье чародея» (2015) проблема со степенью условности сердца сохранилась.

Близок к образу Драко персонаж из фильма «Эрагон» (2006), так как он является положительным героем и обладает речью. Отличительной особенностью образа данного дракона стал пол животного, так как это самка по имени Сапфира. Фактически ее женское начало представлено как архетип хранительницы народа. По сюжету это первый дракон за несколько лет, готовый встать на защиту людей.

Авторы стремились передать ее утонченную, изящную внешность и благородную царственную осанку. Для этого так же, как и в фильме «Сердце дракона», группа по спецэффектам наблюдала за движениями льва и волка [20]. Задачей аниматоров было сделать Сапфиру ярким, привлекательным существом, вызывающим сопереживание зрителей. Художники придали ее образу женственность, сделав ее похожей на девушку. Дракона для «Эрагона» делала та же студия «Индастриэл Лайт & Мэджик», что и 10 лет назад для «Сердца дракона». Супервайзеры по визуальным эффектам приводят размеры этих цифровых моделей, и получается, что Сапфира, хоть и должна была быть грозным драконом, все же ее тело очень аэродинамично, и как женская особь она на метр ниже Драко и на три уступает ему в длине и размахе крыльев [19], [20].

По сюжету у каждого дракона устанавливается телепатическая связь со своим всадником, и никто не может услышать мысли и голос чужого питомца, так как они не говорящие. Сапфира не использует рот для речи, и все эмоции нужно было передавать через ее глаза, мимику и телодвижения.

Но еще большей проблемой оказалось то, что дракончик получился слишком милотвидным. Она часто мысленно произносит различные угрозы в адрес противников, но они не воспринимаются серьезно. Положение усугубляет выбор актрисы для озвучивания персонажа, чей голос и на английском, и на русском языках звучит слишком

мягко. Мягкость оформлена и внешне, что еще более усиливает образ женственного и хрупкого существа. Несмотря на то, что в книге дракон обладал перепончатыми крыльями с коготками на концах, авторы фильма взяли за основу орлиные крылья с комбинацией перьев и чешуек. Детеныш с птичьим пухом на макушке вызывал умиление, но функция спасительницы мира диссонирует с образом, наделенным пластикой дикой кошки и язвительным, но не грозным женским голосом.

Для культуры Востока дракон имеет чрезвычайно важное значение, но, несмотря на это, в ряде кинокартин он может представляться не с самых первых кадров, когда зрителя на протяжении фильма держат в напряжении, не визуализируя этот образ, подогревая веру в сверхъестественное. Возможно, это было связано не только с отсутствием финансовых возможностей, но и жанровыми особенностями построения детективной истории.

Так, в ленте «Молодой детектив Ди: Восстание морского дракона» (2013) в сюжете упоминается некий морской монстр, уничтожающий корабли, его присутствие выражается опосредованно, через результат действия. В одной из сцен, изображающей кораблекрушение китайского флота, зритель видит бушующее море с обломками кораблей. В отдельных эпизодах фильма под водой мелькает тень, которая ассоциируется с чудовищем. Самого же чудовища зритель не видит. Автор работает с принципом ассоциации. Используемые режиссером приемы без показа самого существа обусловлены жанровой особенностью картины, хранящей детективную интригу. Герои восточных лент не отрицают реальности мифических персонажей, но при этом все равно проводят расследования в целях поиска рационального объяснения происходящих преступлений.

Поддерживая интригу сюжета, авторы на краткий миг позволяют зрителю увидеть нечто, что могло бы быть морским драконом – и тут же скрывают это в толще воды. Подобный режиссерский прием представления мифического не формирует у зрителя «четкого видения». Его усиление происходит за счет стремительного движения персонажа и крупных, быстро сменяющихся планов. В итоге образ существа формируется в сознании зрителя, который достраивает его на основе культурных представлений. Так как по монтажу этот прием соответствует динамичным эпизодам, реципиент еще больше вовлекается в восприятие фильма. Режиссер на протяжении фильма сохраняет интригу, позволяя зрителю постепенно накапливать представления о чудовище, а когда действие приближается к развязке, предъявляет Царя драконов целиком в дневном свете, но, несмотря ни на что, образ монстра не вызвал ощущения достоверности.

Другой китайский фильм, сделанный совместно с Россией и зарекомендовавший себя как самая дорогая российская копродукция – «Тайна печати дракона» (2019) [21], – стал концентратом приемов по созданию убедительного образа дракона.

Режиссер знакомит зрителя с фэнтезийным миром, сразу рассказывая легенду, которая звучит на начальных стилизованных титрах. После легенды формируется смутное предположение об образе дракона в виде покрывшейся мхом статуи, которое сохраняется на протяжении почти всего фильма. Герои фильма говорят о драконе с уважением и страхом, что дополняет его образ еще до непосредственного появления. Когда принцесса освобождает дракона в темной пещере, использованы приемы «неясного видения», в результате их применения создаются условия, когда зрителю трудно отличить тело животного от оков и мрачных скал. После освобождения божества режиссер изображает его крупными, стремительными, быстро сменяющимися планами – динамический монтаж обусловлен развитием сюжета. В результате подобного решения изображение дракона продолжает оставаться убедительным, так как зрителю не остается времени на детальное рассматривание персонажа, он увлечен происходящим в кадре.

Визуально змей выполнен с характерным для восточных драконов удлиненным телом, и это представление соответствует зрительским ожиданиям. Дракон большой,

сильный, грозный и мудрый – его образ оправдывает драматургическую функцию хранителя народа, который должен пробудиться от сна и спасти мир.

Фрагментированное изображение драконов в фильмах может быть обусловлено китайской традицией представления данного существа. Как говорит один из героев Джеки Чана в фильме «Тайна печати дракона» (2019), образ дракона можно ощутить в горах, воде, на небе, и для этого его необязательно видеть глазами.

Итак, на примере изображения мифических персонажей в фильмах рассмотрены способы придания им убедительности и сделаны следующие выводы:

1) в случаях, когда авторы не располагают возможностями для фотореалистичного и детального изображения дракона, они используют различные художественные приемы и стратегии, с одной стороны, показывая его образ через деталь и не создавая цельного изображения, с другой – не позволяя зрителю рассмотреть создаваемый образ за счет использования операторских и монтажных приемов, а также динамичного движения героя в кадре. В результате того, что режиссер фильма «Тайна печати дракона» при создании образа дракона мастерски сочетал все выявленные способы, персонаж получился убедительным и проработанным. Между героем и зрителем устанавливается более прочная связь, благодаря возможности рассмотреть персонаж у зрителя появляется симпатия и сопереживание к нему;

2) драматургия существенно влияет на убедительность образа дракона в кино. Дракон в фильме «Эрагон» (2007) оказался неорганичен из-за нарушения связи между функцией героя (хранителя народа) и его визуализацией (милой и язвительной женской особи);

3) важным способом создания достоверного образа является игра актеров озвучания, так как они привносят элемент человеческого в анимационный персонаж. Расхождение между ролью дракона и его представлением в «Эрагоне» усилилось из-за неорганичного голоса актрисы озвучания;

4) в ленте «Молодой детектив Ди: Восстание морского дракона» (2013) персонаж оказался неубедительным из-за неоправданных зрительских ожиданий, потому что предьявленное в финале морское существо никак не идентифицировалось с представлениями о драконах;

5) безусловным условием достоверности образа является перцептивная реалистичность экранного изображения. Современные технологии в коммерческом кинематографе позволяют достичь необходимого технического уровня убедительности. При этом для органичности образа вымышленных персонажей требуется не только техническое качество изображения, но и грамотная драматургическая и операторская работа.

Проанализированные приемы создания мифических рептилий используются при разработке и других вымышленных существ в фильмах жанра фэнтези.

Литература

1. Сидоренко В., Огурчиков П. (ред.). Основы кинопроизводства. Техника и технология. М.: Юнити-Дана, 2017. 286 с.

2. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2 частях. Часть II. М: Аметист, 2012. 392 с.

3. Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж. М.: Аметист, 2015. 456 с.

4. Теракопян М.Л. Нереальная реальность: компьютерные технологии и феномен «нового кино». М.: Материк, 2007. 152 с.

5. Капрелова М.Б. Анимация и игровое кино: синтез и взаимодействие // Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа: материалы Всероссийской научно-практической конференции. 27 марта 2009 г. СПб.: Изд-во СПбГУП, 2009. С. 37-39.

6. Капрелова М.Б. Кино в период новых технологий // Подготовка современных специалистов аудиовизуальных искусств: материалы V Всероссийской научно-практической конференции. 27 марта 2008 г. СПб.: Изд-во СПбГУП, 2008. С. 62-64.

7. Хлыстунова С.В. Антропоморфные 3D персонажи игрового кино: проблемы восприятия // *Пространство возможностей и диалог цивилизаций: Материалы III международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры»*. 25-27 апреля 2007 г. М.: ВГИК, 2007. С. 46-51.

8. Хлыстунова С.В. Из истории компьютерной анимации: этапы большого пути // *Анимация в эпоху инновационных трансформаций: Материалы IV международной научно-практической конференции «АНИМАЦИЯ КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ»*. 21–23 мая 2008 г., Москва. М.: ВГИК, 2008. С. 134-139.

9. Хлыстунова С.В. От motion capture к performance capture: компьютерная анимация на пути к цифровому кино // *Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа: материалы Всероссийской научно-практической конференции*. 27 марта 2009 г. СПб.: Изд-во СПбГУП, 2009. С. 40-42.

10. Фордхэм Дж. Война волшебников // *Cinefex*. 2011. № 28. С. 66-90.

11. Фордхэм Дж. Морское приключение // *Cinefex*. 2011. № 24. С. 38-62.

12. Duncan J. The Seduction of Reality // *Cinefex*. 2010. № 120. P. 68-146.

13. Неделя открытых дверей в учебном центре кино и телевидения UHD: мастер-класс «Специальные и визуальные эффекты» Н. Маркаловой, 19 апреля 2019. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.facebook.com/groups/894275340605698/permalink/2627240703975811/> (дата обращения: 28.08.2020).

14. Rowling J.K. *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. London: Bloomsbury Publishing plc, 2001. 128 p.

15. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. 4-е изд., дополненное. М.: ООО «А ТЕМП», 2006. 944 с.

16. Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2018. 440 с.

17. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. Научная редакция, текстологический комментарий И.В. Пешкова. М.: Лабиринт, 2001. 192 с.

18. Митта А. Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куртисаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому... М.: Астрель; Владимир: ВКТ, 2012. 496 с.

19. Мороз Д. История компьютерного кинематографа. «Сердце дракона» [Электронный ресурс]. URL: <https://3dnews.ru/167119> (дата обращения: 28.08.2020).

20. Эрагон [пресс-релиз]. М.: Двадцатый Век Фокс СНГ. Гемини Энтертейнмент, 2006. [Электронный ресурс]. URL: https://www.filmz.ru/prodnotes/eragon_pi_rus_846.pdf (дата обращения: 28.08.2020).

21. Kozlov V. Arnold Schwarzenegger Joins Chinese, Russian Co-Production ‘Viy 2’ [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/news/arnold-schwarzenegger-joins-chinese-russian-production-viy-2-942406> (дата обращения: 28.08.2020).

The Validity of Fictional Characters in Fantasy Films (On the Example of the Image of a Dragon)

Kul'turnaya zhizn' Yuga Rossii – Cultural Studies of Russian South, 2020, 3 (78), 59–68. DOI: 10.24412/2070-075X-2020-10007

Mariia A. Galkina, Volgograd State Institute of Arts and Culture (Volgograd, Russian Federation). E-mail: maryg2005@yandex.ru

Keywords: fantasy genre, cinema, computer-generated imagery, animation, synthesis, dragon.

Various authors have considered problems of the validity of fantastic images included in the space of fiction films. Researchers have focused primarily on the study of anthropic characters and technological issues. The type of fantasy character has never been analyzed in terms of revealing the image by means of direction and technological methods, which determines the relevance of the article. The object of the study is characters created using

computer graphics and included in the imagery of fiction films of the fantasy genre. The study particularly focuses on the image of a dragon, since this type of character is the most frequent in fantasy films among other fantastic creatures. In addition, the concept of the dragon itself is synthetic. The study aims to identify ways of representing dragons created with the help of computer graphics and included in the figurative system of fantasy films. The study analyzes images from the first digitally created dragon in *Dragon Heart* (1996) to the more modern *The Secret of the Dragon Seal* (2019) using both western *Eragon* (2007) and eastern *Young Detective Dee: Rise of the Sea Dragon* (2013) films. Using the example of depicting mythical characters, the study examines ways of making them valid. In cases authors do not have the opportunity to make photorealistic and detailed images of dragons, they use various artistic techniques and strategies: they show the images through details and do not create integral images, on the one hand, and do not allow viewers to examine the created images closely using camera and editing techniques, as well as the dynamic movement of the characters in the frame. In some films, dragon characters are not organic due to a breakdown in the connection between characters' functions and their visualizations; in others, this results from unjustified viewers' expectations based on violations of the validity of the screen image. The analyzed methods of creating mythical reptiles are used in the development of other fictional creatures of the fantasy world.

References

1. Sidorenko, V. & Ogurchikov, P. (eds) (2017) *Osnovy fil'moproizvodstva. Tekhnika i tekhnologiya. Uchebnoe posobie* [Basics of the Film Industry. Technique and Technology. A Workbook]. Moscow: Yuniti-Dana.
2. Krivulya, N.G. (2012) *Animatologiya: Evolyutsiya mirovykh animatografiy* [Animatology: The Evolution of Worldwide Animatologies]. In 2 Vols. Vol. 2. Moscow: AMETIST.
3. Krivulya, N.G. (2015) *Animatsionnyy personazh* [The Animated Character]. Moscow: AMETIST.
4. Terakopyan, M.L. (2007) *Nereal'naya real'nost': komp'yuternye tekhnologii i fenomen "novogo kino"* [An Unreal Reality: Computer Technologies and the Phenomenon of The "New Cinema"]. Moscow: Materik.
5. Kaprelova, M.B. (2009) [Animation and Live Action Films: Synthesis and Interaction]. *Problemy podgotovki rezhisserov mul'timedia* [Problems of Training of Multimedia Directors as a Problem]. Proceedings of the All-Russian Conference. 27 March 2009. Saint Petersburg: Saint Petersburg State University of Trade Unions. pp. 37–39. (In Russian).
6. Kaprelova, M.B. (2008) [Cinema in the Period of New Technologies]. *Podgotovka sovremennykh spetsialistov audiovizual'nykh iskusstv* [Training of Contemporary Experts in Audiovisual Art]. Proceedings of the V All-Russian Conference. 27 March 2008. Saint Petersburg: Saint Petersburg State University of Trade Unions. pp. 62–64. (In Russian).
7. Khlystunova, S.V. (2007) [Anthropomorphic 3D Characters of Live Action Films: The Problem of Perception]. *Prostranstvo vozmozhnostey i dialog tsivilizatsiy* [The Space of Opportunities and the Dialog of Civilizations]. Proceedings of the International Conference "Animatsiya kak fenomen kul'tury" [Animation as a Cultural Phenomenon]. Moscow. 25–27 April 2007. Moscow: Russian State University of Cinematography. pp. 46–51. IEE
8. Khlystunova, S.V. (2009) [From the History of Computer Animation: The Steps of the Long Path]. *Animatsiya v epokhu innovatsionnykh transformatsiy* [Animation in the era of Innovative Transformations]. Proceedings of the IV International Conference "Animatsiya kak fenomen kul'tury" ["Animation as a Cultural Phenomenon"]. Moscow. 21–23 May 2008. Moscow: Russian State University of Cinematography. pp. 134–139. (In Russian).
9. Khlystunova, S.V. (2009) [From Motion Capture to Performance Capture: Computer Animation on the Way to the Digital Cinema]. *Problemy podgotovki rezhisserov mul'timedia*

[Problems of Training of Multimedia Directors as a Problem]. Proceedings of the All-Russian Conference. 27 March 2009. Saint Petersburg: Saint Petersburg State University of Trade Unions. pp. 40–42. (In Russian).

10. Fordham, J. (2011a) Wizard War. *Cinefex*. 28. pp. 66–90. (In Russian).
11. Fordham, J. (2011b) Sea Quest. *Cinefex*. 24. pp. 38–62. (In Russian).
12. Duncan, J. (2010) The Seduction of Reality. *Cinefex*. 120. pp. 68–146.
13. Markalova, N. (2019) *Nedelya otkrytykh dverey v uchebnom tsentre kino i televideniya UHD: master-klass “Spetsial’nye i vizual’nye efekty” N. Markalovoy, 19 aprelya 2019* [The Open Doors Week in the Training Centre of the cinema and television UHD: The Special and Visual Effects Workshop by N. Markalova, 19 April 2019]. [Online] Available from: <https://www.facebook.com/groups/894275340605698/permalink/2627240703975811/>. (Accessed: 28.08.2020).
14. Rowling, J.K. (2001) *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. London: Bloomsbury.
15. Ozhegov, S.I. & Shvedova, N.Yu. (2006) *Tolkovyy slovar’ russkogo yazyka: 80 000 slov i frazeologicheskikh vyrazheniy* [The dictionary of Russian language: 80 000 words and phrases]. 4th ed. Moscow: OOO “A TEMP”.
16. Elsaesser, T. & Hagener, M. (2016) *Teoriya kino. Glaz, emotsii, telo* [Film Theory: An Introduction Through the Senses]. Translated from English. Saint Petersburg: Seans.
17. Propp, V.Ya. (2001) *Morfologiya volshebnoy skazki* [Morphology of the Fairy Tale]. Moscow: Labirint.
18. Mitta, A. (2012) *Kino mezhdum adom i raem: kino po Eyzenshteynu, Chekhovu, Shekspiru, Kurosаве, Fellini, Khichkoku, Tarkovskomu...* [Films between Heaven and Hell: Films by/Inspired by Eisenstein, Chekhov, Shakespeare, Kurosawa, Fellini, Hitchcock, Tarkovsky . . .]. Moscow: Astrel’; Vladimir: VKT.
19. Moroz, D. (2005) *Istoriya komp’yuternogo kinematografa. “Serdtsе drakona”* [The History of Computer Cinematography. “Dragonheart”]. [Online] Available from: <https://3dnews.ru/167119> (Accessed: 28.08.2020).
20. Filmz.ru. (n.d.) *Eragon [press-reliz]* [Eragon [press release]]. Moscow: Twentieth Century Fox CIS; Gemini Entertainment. [Online] Available from: https://www.filmz.ru/prodnotes/eragon_pi_rus_846.pdf (Accessed: 28.08.2020).
21. Kozlov, V. (2016) *Arnold Schwarzenegger Joins Chinese, Russian Co-Production ‘Viy 2’*. [Online] Available from: <https://www.hollywoodreporter.com/news/arnold-schwarzenegger-joins-chinese-russian-production-viy-2-942406> (Accessed: 28.08.2020).

УДК 791.43.03

DOI: 10.24412/2070-075X-2020-10008

М.Е. Зольников, Д.А. Александрова

ГЕРОИНИ СРЕДНЕВЕКОВЫХ КУРТУАЗНЫХ РОМАНОВ В СОВРЕМЕННОМ КИНО: ОБРАЗНЫЕ СРЕДСТВА, РЕЖИССЕРСКИЕ ПРИЕМЫ, ЭСТЕТИКА (ИЗОЛЬДА КЕВИНА РЕЙНОЛЬДСА)

В центре внимания статьи – особенности трактовки образа главной героини в фильме «Тристан и Изольда» (2006) американского режиссера Кевина Рейнольдса. Лента впервые в отечественном искусствоведении становится предметом междисциплинарного анализа, авторы сопоставляют сценарий фильма с его историко-культурной основой – романом Готфрида Страсбургского и выявляют приемы и способы актуализации материала, приходя к новым заключениям (режиссер, опираясь на роман, постмодернистски разнопланово и свободно обра-