

RU

Герой, картина мира и проблема границ жанра фэнтези (на материале фильма Леонида Квинихидзе «31 июня» (1978))

Эвалльё В. Д.

Аннотация. В статье рассматриваются жанровая природа и пространственная организация фильма Леонида Квинихидзе «31 июня» (1978) в контексте советской фантастической традиции. Цель исследования – выявить специфику фэнтезийного моделирования реальности в фильме через анализ визуальных и нарративных решений трех ключевых локусов: средневекового замка, футуристического города XXI века и космического пространства Звездного моста. В данной статье анализируется пространственная организация фильма в контексте не только советской фантастической традиции, но и разграничения мифа, сказки и фэнтези, а также осуществляется исследование женских персонажей как носителей активного, преобразующего начала. Новизна работы обусловлена изучением в статье переходных форм между научной фантастикой и фэнтези в отечественном кинематографе и пересмотром устоявшихся критериев жанровой идентификации. В результате показано, что пространство в фильме выполняет сюжетообразующую функцию; границы между мирами истончаются через зеркала и ракурсы. «31 июня» предлагает новую для советского экрана модель героя, сознательно конструирующего свою судьбу и управляющего ей. Финал, где магия становится музейным экспонатом, интерпретируется как симптом угасания утопического сознания и предвестие конца советской картины мира.

EN

The hero, the worldview, and the problem of fantasy genre boundaries (based on Leonid Kvinikhidze's film "June 31st" (1978))

V. D. Evallyo

Abstract. This article examines the genre nature and spatial organization of Leonid Kvinikhidze's film "June 31st" (1978) within the context of Soviet fantastic cinema. The research aims to identify the specific nature of the film's fantasy-based construction of reality by analyzing the visual and narrative elements of three key settings: the medieval castle, the futuristic 21st-century city, and the symbolic space of the Star Bridge. The article analyzes the film's spatial organization – viewed against the backdrop of the Soviet fantastic tradition and the distinctions between myth, fairy tale, and fantasy – and examines female characters as agents of active, transformative change. The study's novelty stems from examining the boundaries between science fiction and fantasy in domestic cinema and revisiting genre identification criteria. The article demonstrates that space plays a plot-defining role in the film, with the boundaries between worlds becoming permeable using mirrors and camera angles. "June 31st" introduces a new type of fantasy hero to the Soviet screen – one who consciously shapes their own destiny. The film's finale, in which magic is relegated to a museum exhibit, is interpreted as a symptom of the waning utopian consciousness and a harbinger of the collapse of the Soviet worldview.

Введение

В советскую эпоху жанр фэнтези не находился на орбите официального художественного дискурса, нередко маскировался внутри научной фантастики и киносказки. Тем не менее его признаки можно обнаружить пунктирно намеченными в некоторых произведениях Е. Шварца, С. Маршака, Г. Горина. Так, в «Том самом Мюнхгаузене» герой противостоит не драконам и магии, а обывательскому мышлению. В произведениях братьев А. и Б. Стругацких тоже проскальзывают черты фэнтези, завуалированного под научную фантастику. Например, в повести «Понедельник начинается в субботу» (1965) или в «Сказке о Тройке» (1968) магическое начало является не чудом, а скорее бюрократической аномалией, не упрощающей бытие и не наделяющей его волшебством, а усложняющей реальность.

Проблема исследования заключается в том, что переходные формы между научной фантастикой и фэнтези в отечественном кинематографе остаются недостаточно изученными, а устоявшиеся критерии жанровой идентификации требуют пересмотра. Актуальность настоящей работы обусловлена необходимостью уточнения жанровых границ фэнтези на материале советского кино и выявления специфики отечественной модели фэнтезийного героя.

Для достижения цели исследования были поставлены следующие задачи:

- 1) рассмотреть теоретические подходы к определению жанра фэнтези и его отграничению от мифа и сказки;
- 2) проанализировать пространственную организацию фильма Леонида Квинихидзе «31 июня» (1978) (замок, город XXI века, Звездный мост);
- 3) изучить переходные формы между научной фантастикой и фэнтези.

Для решения поставленных задач был использован комплекс методов исследования: культурно-исторический анализ позволил проанализировать фильм «31 июня» в контексте советской фантастической традиции и интерпретировать финал как симптом угасания советской картины мира. Анализ крупности плана, ракурсов, композиции кадра использовался для выявления визуальных особенностей пространственной организации фильма. Сравнительно-типологический анализ позволил разграничить жанры мифа, сказки и фэнтези, а также применялся для сопоставления ключевых пространственных моделей в фильме, что позволило выявить переходные формы между научной фантастикой и фэнтези.

Теоретическая база включает труды по теории фэнтези (Алексеев, 2013; Афанасьева, 2009; Бондина, 2009; Винтерле, 2012; Галкина, 2021; Гоголева, 2006; 2007; Головачева, 2014; Гусарова, 2017; Демина, 2015; Ковтун, 2015; Королькова, 2011; Лебедев, 2015; Лулудова, 2019; Побужанская, 2017; Романова, 2015; Соломонова, 2015), работу по философии фантастического (Хренов, 2006), исследование советской культуры «невероятного» (Конаков, 2023).

Практическая значимость исследования состоит в перспективе разработки учебных пособий и лекционных курсов, посвященных проблемам жанровой идентификации, пространственных моделей в кинематографе, использовании материалов работы в исследованиях советской кинофантастики.

Обсуждение и результаты

Для жанра фэнтези, в первую очередь, важен факт наличия волшебного элемента – магических предметов, заклятий, персонажей, способных заглянуть за пределы материального мира. «Традиционная» форма фэнтези подразумевает обширный мир с подробной географической картой, продуманной историей формирования и развития его отдельных локусов-«государств», населенных нередко различными расами, чаще антропоморфного вида. Кинематограф предлагает различные варианты художественного фэнтезийного образа и его стилистических решений, однако сам жанр формировался ранее, опираясь на традиции и ряд мотивов мифа, эпоса, сказки.

Большая часть научных изысканий проблемного поля фэнтези посвящена его изначальности, литературному воплощению. Поиску жанровых основ уделяли внимание немало исследователей (Алексеев, 2013; Соломонова, 2015; Королькова, 2011; Винтерле, 2012; Гоголева, 2007), равно как и попыткам его типологии (Бондина, 2009; Гоголева, 2006; Лулудова, 2019; Лебедев, 2015). Наиболее полную и репрезентативную картину представила С. А. Гоголева, предвзято исчерпывающую концептуальную классификацию фэнтези, назвав в качестве источников жанра «скандинавский и кельтский фольклор, <...> старые литературные традиции – героического эпоса, волшебной сказки, рыцарского и готического романа, исторического и авантюрного жанра, не исключая и традиции романтизма» (2006, с. 85).

Другие исследовательские стратегии акцентируются на детализации художественной системы жанра и выявлении философско-эстетических и культурных признаков. Так, характеризуя принадлежность фэнтези одновременно и к массовой, и к элитарной культуре, Ю. В. Романова пишет: «Синтезируя разные признаки этих жанров, фэнтези не просто суммирует их, но переплавляет в новое жанровое образование, которое отвечает задачам современной эпохи и несет в себе новые качества – усложненность содержания и формы, интеллектуальную игру с читателем, более разнообразные, оригинальные способы погружения в таинственный, иррациональный мир, философско-символические обобщения» (2015, с. 8). А. А. Побужанская замечает: «Мифологизм фэнтези заключается в осознанном желании автора создать собственную фантастическую мифологию по аналогии с прецедентными текстами древних мифологических систем. Текст фэнтези репрезентирует модель воображаемого мира, обладающую перечнем характеристик, свойственным мифологическому мышлению. К этим характеристикам, например, можно отнести персонализацию добра и зла и очеловечивание природных явлений» (Побужанская, 2017, с. 138). Тем самым можно утверждать, что фэнтези, аккумулируя в себе и мифологическое мышление, и дохристианские традиции (например, мотивы инициации в сказке), оказывается сочетанием повествовательности и аллегорических форм, в целом способных транслировать актуальное содержание.

Нередко в рамках разграничения пределов жанра исследователи обращают внимание на связь между научной фантастикой и фэнтези. Так, С. А. Гоголева с некоторой категоричностью пишет, что они «имеют разную основу, фэнтези уходит корнями в более древние времена греческих мифов и средневековых романов, к тому же в отличие от фантастики отрицает научную парадигму и, напротив, выражает тягу человека к истокам, природе, таинственному, воплощая мечту человека о мире личной свободы» (2006, с. 85). Этот вывод в определенной степени справедлив в рамках искусства литературы, однако не исключает гораздо больше вариативности в киноинтерпретациях произведений.

Н. А. Хренов констатирует: «...поэзия как признак оттепели свидетельствует о взрыве лирики, а значит, о реабилитации личного начала, без чего гуманитарной сферы не существует. Но это, конечно, вовсе не означало, что сфера естественных наук с их строгими методами сдавала свои позиции. Некоторые направления даже внутри фантастического жанра свидетельствовали о том, что линия научности и вообще авторитета науки преобладала. Поэтому понятие “фантастика” часто заменялось понятием “научная фантастика”» (Хренов, 2026, с. 24). Перспективной для дальнейших размышлений является и авторская позиция А. Конакова. Концептуализируя «советское невероятное» как особую область культуры, исследователь видит причину его разнообразных проявлений и популярности «не в недостатке (“вакууме”), но в избытке – избытке научного оптимизма» (Конаков, 2023, с. 17). Автор описывает идейный и культурный универсум человека, «жившего и работавшего в очень своеобразной атмосфере (соединявшей исторический оптимизм марксизма-ленинизма с триумфальным шествием естественных наук), где равно вероятными – а значит, и равно “невероятными” казались запуск ракет и прилет инопланетян, миры из антиматерии и жизнь на Марсе, свойства изотопов и существование биополя, лазерная хирургия глаза и лечение ледяной водой, небелковые формы жизни и целебное дыхание йогов, поимка нейтрино и гибель Атлантиды, черные дыры и палеовизит, токамак и телекинез. Все эти феномены, выглядящие сегодня столь непохожими, запросто соединялись в сознании советских ИТР [ИТР – инженерно-технические работники. – В. Э.]» (Конаков, 2023, с. 18). Схожие идеи можно обнаружить и в статье А. В. Деминой: «Фэнтези является областью функционирования фантастических идей. Онтологическая природа фантастики сводится к признанию в фантастическом объекте необычности как нормы. Такого рода допущение в научной фантастике не находится в отрыве от настоящей действительности, постольку сфера *science fiction*, по сути, – это отражение реального мира в условиях необычного, фантастический образ реальной действительности. Фэнтезийная онтология, с одной стороны, также основывается на допущении необычного, однако, фэнтезийное допущение максимально абстрагировано от реального и возведено в степень ирреального, того, что не может существовать в привычных нам физических условиях. В ходе анализа фэнтезийных вселенных обнаруживается факт того, что данные авторские миры либо вовсе не связаны с настоящей реальностью (классическое фэнтези: мир полностью вымышлен и не имеет отношения к настоящей действительности в силу ее отсутствия в структуре фэнтезийного произведения), либо сосуществуют с ней (постклассическое фэнтези: магический мир связан с реальностью только пространственно-временными причинами, онтологически он отличен от привычной действительности) на основе принципиального различия, либо представляют собой симбиоз возможной реальности в результате совместного развития научных технологий и волшебной действительности (технофэнтези)» (Демина, 2015, с. 273). То есть в рамках жанра фэнтези (и его интерпретаций языком кино) можно судить не только об обширной вариативности образных систем, но и о различных степени и интенсивности присутствия фантастического начала.

Е. Н. Ковтун справедливо замечает: «Различия между НФ и фэнтези отнюдь не сводятся к проблематике. Не исчерпываются они и декорациями: космос, роботы, грядущее – в научной; колдуны, заклинания, инферналы – в волшебной фантастике. Каждый из двух типов фантастического повествования подчиняется своим закономерностям выстраивания вымышленной модели реальности. И если в НФ фантастическая посылка, лежащая в основе сюжета, обязана получить рациональное обоснование в тексте, то фэнтези столь же последовательно такое обоснование выносит за пределы текста, апеллируя к достаточно размытым представлениям о сверхъестественном, бытующим в пределах культурного пространства, где создано и прочитывается соответствующее художественное произведение» (Ковтун, 2015, с. 56).

Несмотря на интенсивность присутствия фантастического начала, жанр фэнтези нередко в рамках стилизованных под средневековые, сказку или миф декорациях фокусируется на острых проблемах современности. И. В. Головачева пишет: «Дело не только в том, что специфические для фантастики образы могут мигрировать между жанрами, но и в том, что они проникают и на маргинальные территории, на которых происходит вторжение фантастического в поле “реалистического” в том виде, в каком это последнее явлено в психологизированных литературных текстах, ориентированных на жизнеподобие. Что до так называемой “реальности”, то и сама она, в свою очередь, то и дело демонстрирует черты, присущие фантастическому: странную новизну, чуждое, ненормальное, экстремальное, “невозможное”, неустойчивое, чудовищное и жуткое» (Головачева, 2014, с. 41).

На эти проблемы обращает внимание и А. Д. Гусарова, замечая, что «фундаментальное в фантастике требование правдоподобия или психологическое правдоподобие обязательно в любом произведении жанровой разновидности фэнтези. Требование психологического правдоподобия увязывает в систему, вызывающую доверие читателя, бытовые реалии созданного мира, его сверхъестественные законы, его внутреннюю историю, его отношение к внутреннему божественному пантеону, то есть всеми доступными способами создается отношение вторичного фантастического мира к самому себе, переживание себя» (Гусарова, 2017, с. 88). Тем самым можно говорить о том, что фэнтези, используя фантастическое в разной степени его доминирования и вмешательства в жизнь персонажей, продолжает художественную рефлексию о вечных вопросах нравственности, справедливости, поиска идентичности.

Ключом к идентификации и дифференциации жанра фэнтези может служить анализ пространственных соотношений, как материальных, так и подразумеваемых.

В советском кинематографе одним из первых фильмов, максимально близких к жанру фэнтези, является «31 июня» Леонида Квинихидзе (1978), изящно синтезирующий «настроения» научной фантастики и жанровые признаки фэнтези. При детальном рассмотрении визуального ряда можно заметить кратковременное

появление сцен космоса. Космическая территория позволяет героям перемещаться между различными материальными зонами. Звездный Мост (он же Млечный Путь) оказывается условно реальным пространством, способным соединить географические зоны, разнесенные к тому же во времени. Герои в своих мечтах идут по звездной тропинке навстречу своей судьбе, любви. В этом контексте любопытна непродолжительная сцена рекламного ролика в конце фильма, когда принцесса Мелисента (Наталья Трубникова), облаченная в длинную тунику, своим внешним видом вполне соотносимую с образом Млечного Пути, оказывается в окружении танцовщиц в блестящих золотом платьях. Завораживающие движения девушек, мерцание пайеток воссоздают характер космического пространства, утверждая способность Мелисенты «самостоятельно» перемещаться между мирами.

Размышляя о фантастике, Н. А. Хренов делает важный вывод: «фантастическое часто мимикрирует под авантюрный, приключенческий жанр. Герой этого жанра всегда в пути. Он путешествует, сталкиваясь с неожиданными препятствиями, и должен их преодолевать. Видимо, фантастический жанр имеет эту авантюренность в своей основе. А авантюренность существует вне времени. Космические аксессуары отнюдь не упраздняют авантюренность, а потому приверженность к научности, что предполагает словосочетание “научная фантастика”, не следует преувеличивать» (Хренов, 2026, с. 23-24). Конечно, ограниченность декораций и спецэффектов не визуализирует процессы путешествия напрямую, однако образная система фильма удерживает акцент на настроении авантюренности и пунктирном присутствии фантастического начала.

Вторым ключевым пространством фильма является замок XII века с небольшими залами, поначалу будто бы расположенными независимо друг от друга. Убранство помещений отвечает представлениям о средневековье: каменные полы и неприкрытая кладка стен, испещренность незамкнутыми проходами. Центральная зала украшена гобеленами, мечами, стягами, массивной мебелью, пышным «натюрмортным» изобилием на столах, что довольно убедительно воссоздает мифологию ушедшей феодально-рыцарской эпохи. Заметим, что в качестве неотъемлемого атрибута того времени выступают сакральные изображения на гобеленах и деревянные скульптуры Богоматери, что, впрочем, никак не артикулируется в нарративной структуре фильма. В «научный» дискурс фэнтезийного средневековья вполне вписываются обыденные явления магической вселенной – драконы, призраки, философский камень и бытовое волшебство. Тем самым религиозный контекст, научные изыскания придворного магистра Джарви (Игорь Ясулович) и общемагическое мышление героев формируют целостную картину мира, но ее ключевым ядром оказываются духовная динамика и толерантность к любым проявлениям бытия, что очевидно модернизирует средневековье.

Изначально в фильме преобладает крупность съемки, дающая возможность героям довольно свободно перемещаться в танцевальных па и располагаться во внутрикадровом пространстве. Такой более общий взгляд позволяет кратко дать характеристику пространственным соотношениям исторического прошлого и основного времени препровождения его обитателей. Последующие сцены, драматургия которых сосредоточена на введении конфликта, не только на сюжетном, но и на пространственном уровне буквально фиксируются: увеличивается крупность кадра, появляются ракурсы верхней точки, создающие эффект незаметного наблюдения за происходящим. Эти кинематографические приемы позволяют произвести впечатление более тесного, скученного пространства, ограниченного властью одного правителя, узурпирующего проявления радости жизни, воплощаемые в песнях и танцах героев. Своим присутствием в кадре Мелиот, король Перадора (Владимир Зельдин), прерывает динамику, навязывает статичность и сдержанность телесным движениям всего двора. Тем самым ключевыми «атрибутиками» прошлого оказываются теснота и скученность объектов в кадре, темное освещение, общая статичность среды. Проявления волшебного мира (в частности, призраки) являются неотъемлемой частью картины мира, признающей сосуществование различных пластов бытия и духовности. Априорно принимается и факт истонченности границ материального мира в дни космических аномалий. Парадоксально, что холодность обстановки и сдержанность материальных обитателей замка словно противопоставляются экзатичности духов, соразмерными которой оказываются танцы и песни живых героев.

Третьим основным пространством является будущее, начало XXI века. Примечательно, что дата как бы зеркально отражает эпоху XII века. Согласно нарративу фильма обе пространственно-временные точки условно находятся на противоположных концах Вселенной, Звездного моста. Артикулируется научный прогресс и вместе с тем некий кризис, что приводит к утрате продуктового изобилия и замене его «комплексным обедом космонавтов» в форме крошечного шарика, дающего эффект насыщения от целой курицы с зеленым горошком. Тем не менее пространственная среда будущего изобилует предметами из самых разных эпох, как бы продолжая всеобщую моду на ретро.

Ключевым атрибутом будущего оказываются предельно рациональные конструкции, обнажающие происходящие процессы, и как следствие – тотальная проницаемость отдельных локусов и легкость перемещения между разными зонами. Цивилизация доминирует, и творчество в ней мыслится как четкий алгоритм действий с прозрачностью промежуточных этапов, не предполагающих иррациональности.

Несмотря на опору героев на здравый смысл и науку, пространственная среда будущего обладает парадоксальной иррациональностью, которую сами ее обитатели будто не осознают. Персонажи играют в прикосновения руками, касаясь проницаемых для взгляда поверхностей, «дублируются» в любых мало-мальски отражающих поверхностях – не только в зеркалах, но и в стеклянных дверях и панорамных окнах. Эта пространственная доминанта диктует всей материи мотив тотальной проницаемости границ реальности будущего, образ двойника, которого в любом из миров имеет практически каждый ведущий персонаж.

Самой тонкой границей между эпохами становится зеркало в тяжелой золоченой раме: прорыв иррационального и магического поначалу дает скромные плоды волшебства как обещание истинной любви. Любопытна сцена «научного» диалога художника XXI века Сэма Пенти (Николай Еременко-младший) и магистра черной и белой магии Мальгрима (Владимир Этуш) относительно строения Вселенной, включающей в себя не четыре, а шесть измерений: длина, высота, ширина, фактор времени, сфера материального воздействия и сфера воображения. Тем самым вводится предельно гуманистическое мировоззрение, подразумевающее, что платоновский мир Эйдосов не источник вдохновения, а некое пополняемое человеческими мечтами пространство, способное материализовать задуманное. Важным фактором осознания героями магических и мистических основ мироздания оказывается и способность без удивления принимать волшебство как данность.

Как упоминалось выше, мир прошлого и будущего имеет своих двойников, что на смысловом уровне позволяет персонажам преодолеть границы отчуждения. Лишь Сэм и Мелисента лишены живых копий. Первый акт проникновения волшебного взгляда из зеркала – и портрет на мольберте обретает узнаваемые черты принцессы, а позже призрак Леди Джейн заберет фотографию суженого в средневековый замок, что является актом сватовства, укрепляющим связь между мирами. В пространстве будущего, помимо зеркальных и прочих отражающих поверхностей, характеризующихся истонченностью границ между мирами, важное место занимает публичное пространство бара. С одной стороны, это довольно ироничная прорисовка способности горячительных напитков погружать в измененные состояния, с другой – наделение бара статусом транзитной зоны, в рамках которой появление и исчезновение героев не вызывает никакого недоумения у посетителей.

В фильме неоднократно упоминается научный подход, который, конечно, в разные эпохи трактуется согласованно с существующим порядком и укладом. В частности, в замке регулярно муссируется тема борьбы с драконами и осуждается неграмотность по дисциплине «драконография». В будущем опора делается на рациональное познание зримых проявлений законов физики, что как бы утверждает цивилизационные основы эпохи, преодолевшей магическое мышление. Однако пространственная среда средневекового замка и поведенческие паттерны обитателей демонстрируют не меньшую упорядоченность. Композиции танцевальных и певческих номеров, кадры поединка Мелисенты на мечах выстроены на редкость логично и гармонично: тщательно продуманная симметрия сменяется предельной четкостью геометрического соотношения объектов в кадре, будь это фигуры персонажей или скрещенные либо опущенные орудия, словно продолжающие направления убранства стен. Лаконичность направляющих линий композиции в стенах замка противопоставляется неоднократным «парадоксальным» ракурсам, что можно трактовать как особенность магического мышления, принимающего мир во всем его разнообразии.

Маленькая квартира Сэма – мастерская художника – отличается от упорядоченных и пустотных помещений телевизионной студии и бара. Это скорее музей, бережно таящий в себе артефакты разных эпох. Скромное и тесное помещение не только оказывается способным впускать в себя и выпускать волшебное, но и демонстрирует характеристики приватной интимной среды при появлении принцессы. Камера начинает словно застывать в нерешительности перед полупрозрачными преградами тюлей, скромно прикрывающих молодых влюбленных. Кроме встречи в космическом пространстве среди звезд в начале фильма, квартира Сэма становится второй зоной, где герои остаются наедине. В этот контекст личного счастья и любви не напояздается встраивается и непродолжительная сцена автомобильной поездки. Преимущественно детальная крупность съемки задает мотив не столько скученности и тесноты, сколько маленького уютного пространства, не способного вместить в себя только молодых влюбленных. Природа и движение автомобиля оказываются фрагментом вселенской идиллии, гармония которой словно не зависит от транслируемой картины мира.

Заданная этими идиллическими сценами тенденция сужения внутрикадрового пространства, диктуемая крупностью съемки объектов, распространяется и на средневековый замок. Узкие и темные коридоры со стражниками и скудно освещаемым полом, с одной стороны, расширяют топографию здания и маршруты сообщения разных помещений, а с другой – вводят мотив таинственности и заговоров. Однако усиленная плотность материи, сжатие границ не диктуют возникновение приватных зон, напротив, камера словно начинает приглядываться, прислушиваться к внутренней жизни персонажей. Материя средневековой эпохи посредством неконтролируемых перемещений героев во времени будто «заражается» качеством проницаемости, характеризующей будущее. На это указывает и зеркало, через которое Мальгрим начинает приглядывать за действиями обитателей замка.

Сужение пространства и сдавливание стенами обитателей замка «разряжается» в острые ракурсы и точки съемки вокально-танцевального номера придворного музыканта Лемисона (Александр Годунов). Эти «парадоксальные» ракурсы разрушают мнимую строгость композиции кадра, присущую эпохе прошлого. Сцена с Лемисоном, решающим покинуть замок, и леди Нинет (Людмила Власова), которая не отвечает ему взаимностью, обнаруживает в этом фантастическом «средневековье» удивительную личностную свободу – отказ от образа жизни, заданного происхождением и сословием, возможность выбора дальнейшего жизненного пути. Интересно, что выбранный героем новый вектор жизни не встречает равным счетом никакого сопротивления со стороны сюзерена (короля Мелиота), не сопровождается испугом или неодобрением дерзости юноши со стороны двора. Резкий поворот судьбы, который инициирует сам Лемисон, предвосхищает финальное решение принцессы Мелисенты уйти навсегда в мир будущего, в эпоху своего возлюбленного, Сэма Пенти. Сами эти «участившиеся» удачные попытки бегства от того, что кажется единственно возможным и необсуждаемым, характеризуют настроения заката советской эпохи. В частности, это переломные ситуации в жизни

Лемисона и Мелисенты, что показательно, инициированные ими самими и словно предвещающие «конец времен», финал советского периода с его строгой заданностью возможных паттернов судьбы.

Последним проявлением ауры средневековья оказывается танцевальный номер с рыцарскими доспехами. Обрядовость, экзотичность движений девушек словно подчеркивают иррациональное начало, заложенное в бунтарстве Лемисона и принцессы. И напротив, музыкально-танцевальные сцены в пространстве будущего характеризуются преобладанием «аполлонического»: четко выстроенных направлений движений, сдержанностью амплитуды, дистанцированностью исполнителей. Несмотря на различия в драматургии номеров, для обеих эпох в качестве неотъемлемых элементов повседневности показаны искусства музыки и танца.

И средневековое, и футуристическое восприятие мира роднит и отсутствие агрессии по отношению к чужакам. Путешественники во времени (в любом направлении на хронологической амплитуде) редко удивляются яркого удивления своим появлением, внешним видом, манерами. В фильме тем самым напрочь отсутствует концепт *другого* как угрозы. Пространства, его обитатели и гости из иного времени буднично воспринимая вторжение и исчезновение посетителей, а в контексте средневекового замка и вовсе моделируют свои поступки и планы с учетом «новых обстоятельств». Так что вне зависимости от продолжительности путешествия во времени герои в той или иной степени обживают новые для себя территории, приобщаясь к космическому началу, мистике и магическому мышлению.

Ближе к кульминации фильма меняется драматургия крупности съемок. Общие планы, дающие своего рода панораму «немых сцен», словно призваны отдалить внимание от персонажей, чья роль в фильме отыграна до конца. Это своего рода констатация отсутствия коллективных интересов, даже призрачной вероятности всеобщего светлого будущего. В противовес увеличению дистанции массовых сцен, крупность съемки лиц ключевых персонажей увеличивается. Камера словно вглядывается в выражения лиц, пристальнее смотрит на личность, совершающую выбор в пользу индивидуалистического счастья.

Пристальнее всего камера наблюдает за женскими персонажами: в начале фильма это хозяйка бара мисс Куини (Любовь Полищук), дерзкая, вольнолюбивая, готовая к конфронтации с мужчинами, пасующими перед ее темпераментом. Далее на первый план выходит Леди Нинет (Людмила Власова), включающаяся в борьбу за власть в замке, отступающая от сдержанности поведения и начинающая воплощать свою мечту о короне. Юная Мелисента, по воле нарратива практически не расстающаяся с мечом, начинает использовать его как орудие освобождения Сэма, виртуозно вступая в фехтовальную схватку со стражниками. Женские персонажи фильма тем самым оказываются наиболее активными. Хрупкость телосложения и диктуемые обществом нормы поведения не составляют серьезных преград на пути к мечте. Изящные женщины гораздо свободнее мужчин чувствуют себя в любом времени, в любом пространстве, словно подвластными их воле.

Мистика встречи магического и футуристического мышления завершается мгновенно, каждый персонаж возвращается в исходную пространственную точку своего бытия. Но принцесса Мелисента, не осуждаемая никем за отступничество от знания законов космоса, магического мышления, обязательств перед королевством как наследницы, оказывается в будущем, чтобы прожить жизнь с возлюбленным. Финальным аккордом фильма становится непродолжительная сцена в музее, расположенном в средневековом замке. Магическая вселенная оказывается запертой в предметности артефакта, превращается в реликт давно ушедшей эпохи.

Заключение

Итак, пространственные концепции и их визуальные решения позволяют судить о жанровых границах фэнтези: миф (и его экранные интерпретации) – своего рода констатация многомерной, многоуровневой картины мира и иерархической структуры. Если сказка чаще оказывается способом приобщения к существующему миропорядку и его идеализацией, то фэнтези нередко выступает как критика и попытка преодоления социокультурных догм, неравенства, несправедливости, как преобразование общепринятой модели мироздания.

В рамках мифа путь героя предопределен и неизбежен, в сказке – необходим и не оспаривается персонажем. Фэнтези же подразумевает сознательный выбор, который, однако, приходится подтверждать и уточнять в контексте нравственных ориентиров и общечеловеческой этики. Вариативность и сосуществование различных пространственных моделей принимаются героем. Проявление волшебного практически не вызывает удивления, а обуславливается имманентной природой расширившейся картины бытия. Можно говорить о том, что целью путешествия героя в рамках мифологического сюжета является следование року и судьбе, конечная точка в известной степени очевидна всем действующим лицам. Сказочный нарратив можно интерпретировать как активацию предназначения героя (инициация). А в пределах жанра фэнтези акцент чаще делается на поиске своего предназначения, социальной общности. Финальной точкой повествования может оказаться любое место, любой выбор, как и любой маршрут. Для героя фэнтези путешествие – это проверка на жизнеспособность ценностных ориентиров, целей и представлений о мире. То есть фэнтези позволяет преодолевать мифологический концепт рока, заданности судьбы, а также сказочной этапности и последовательности действий.

Абсолютными ценностями путешествия в фэнтези оказываются осознание персонажем своего героического потенциала и поиск дома – утраченного, отсутствовавшего, нового. Импульсом к началу приключений могут быть разные обстоятельства: предсказание, наказание (миф), инициация, необходимость (сказка), личный выбор героя, даже если это бегство (фэнтези). В этом аспекте наиболее характерным является фильм «31 июня»: конечно, мотив путешествия здесь намечен пунктирно, однако смена мира для «постоянного проживания» подается как незатруднительная при условии добровольного выбора принцессы Мелисенты.

Тем самым ключевым отличием фэнтези от мифа и сказки оказывается инициатива героя к поиску личного счастья, дома, отказ от игры по ранее неизменным правилам мироздания (как в сказках или мифе). Ключевыми параметрами действия в его позднесоветских вариантах становятся количество попыток привнесения справедливости и победа над злом/злодеями, притесняющими слабых (например, в более поздних фильмах «Питер Пэн» (режиссер Леонид Нечаев) и «Мио, мой Мио» (режиссер Владимир Грамматиков), снятых в 1987 году). Речь идет не о тотальной переделке мира, а об его улучшении путем устранения локального источника зла. И это, думается, важный содержательный аспект позднесоветского художественного мировидения – новый утопизм, уже отказавшийся от концепта коммунизма, но не отказавшийся от идеи индивидуального счастья и социальной гармонии.

Тем самым исследование показало перспективность предложенного подхода, а цель и задачи были достигнуты. Теоретические подходы к определению фэнтези позволяют разграничить миф, сказку и фэнтези по критериям предопределенности пути героя и характеру его выбора: миф – следование року, сказка – инициация, фэнтези же предполагает сознательный выбор и конструирование судьбы. Пространственная организация фильма «31 июня» (замок, город XXI века, Звездный мост) выполняет сюжетообразующую функцию: границы между мирами истончаются через зеркала, отражающие поверхности и ракурсные решения, а сама возможность перемещения во времени становится метафорой личного выбора. Женские персонажи (Мелисента, Леди Нинет, мисс Куини) являются наиболее активными носителями преобразующего начала, контрастируя с патриархальной статичностью средневекового замка. «31 июня» предлагает новую для советского экрана модель героя, который не следует предначертанному пути, а сознательно конструирует свою судьбу, отказываясь от сословных и временных ограничений. Финал, где магия становится музейным экспонатом, интерпретируется как симптом угасания утопического сознания и предвестие конца советской картины мира.

В дальнейшем представляются перспективными сравнительный анализ позднесоветских киносказок с активным фэнтезийным началом с точки зрения эволюции модели героя; изучение пространственных решений в советской кинофантастике 1960-1980-х годов; исследование гендерных аспектов советского кинофэнтези; анализ влияния западных жанровых моделей на отечественную кинофантастику периода позднего СССР.

Источники | References

1. Алексеев С. В. Фэнтези // Знание. Понимание. Умение. 2013. № 2.
2. Афанасьева Е. Жанр фэнтези: проблема классификации // Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема): сборник материалов Международной научной конференции, Самара, 29-31 марта 2007 г. Самара, 2009.
3. Бондина Е. С. К типологии жанра фэнтези // Мировая литература в контексте культуры. 2009. № 4.
4. Винтерле И. Д. Миф как основа литературы фэнтези // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2012. № 1-2.
5. Галкина М. А. О жанровом своеобразии фэнтези // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2021. № 1.
6. Гоголева С. А. Влияние готического романа на жанр фэнтези и его роль в становлении жанра // Наука и образование. 2007. № 3.
7. Гоголева С. А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3.
8. Головачева И. В. О соотношении фантастики и фантастического // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. 2014. № 1.
9. Гусарова А. Д. Как создается мир фэнтези (к вопросу о требовании психологического правдоподобия в фантастике) // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2017. № 1 (162).
10. Демина А. В. Фэнтези как симулякр // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2015. № 4 (45).
11. Ковтун Е. Н. Научная фантастика и фэнтези – конкуренция и диалог в новой России // Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. 2015. № 4.
12. Конаков А. Убывающий мир: история «невероятного» в позднем СССР. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2023.
13. Королькова П. В. К вопросу о разграничении фэнтези и литературной волшебной сказки // Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. 2011. № 1.
14. Лебедев И. В. Проблема жанровой классификации фэнтези как вида приключенческой литературы // Знание. Понимание. Умение. 2015. № 3. <https://doi.org/10.17805/zpu.2015.3.33>
15. Лулудова Е. М. Сказочность фэнтези: специфика соотношения жанровых элементов // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2019. № 11. <https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.11.35>
16. Побужанская А. А. Фэнтези как тип текста // Вестник Псковского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2017. № 6.
17. Романова Ю. В. Фэнтези: между массовой и элитарной культурой // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2015. № 1 (17). <https://doi.org/10.17223/22220836/17/1>
18. Соломонова М. В. Границы жанров фэнтези и волшебной литературной сказки в современной англоязычной детской литературе // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2015. № 4.
19. Хренов Н. А. Философские подтексты фантастического жанра: Андрей Тарковский // Художественная культура. 2026. № 1. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2026-1-10-63>

Информация об авторах | Author information**RU****Эвалльё Виолетта Дмитриевна¹**, к. культ.¹ Государственный институт искусствознания, г. Москва**EN****Violetta Dmitrievna Evallyo¹**, PhD¹ State Institute for Art Studies, Moscow¹ amaris_evally@mail.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 22.09.2026; опубликовано online (published online): 23.10.2026.

Ключевые слова (keywords): жанр фэнтези; пространство в кинематографе; советская фантастическая традиция; фильм «31 июня»; fantasy genre; space in cinema; Soviet science fiction tradition; film “June 31st”.