

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Савчук М.Р. Образы будущего в кино: трансформация культурной парадигмы // Культура и искусство. 2025. № 3. DOI: 10.7256/2454-0625.2025.3.73660 EDN: WJRWPN URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73660

Образы будущего в кино: трансформация культурной парадигмы

Савчук Мария Романовна

ORCID: 0009-0005-2582-8941

аспирант, институт государственной службы и управления; Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ

119571, Россия, г. Москва, пр-кт Вернадского, д. 82

✉ savchuk-mariya@mail.ru



[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2025.3.73660

EDN:

WJRWPN

Дата направления статьи в редакцию:

12-03-2025

Аннотация: Предметом исследования становятся тенденции репрезентации устойчивых комплексных образов будущего или фрагментарных футурологических визуализаций в кино как средства культурного прогнозирования. Кинематограф, обладая обширным инструментарием и синтетической природой, стал идеальным полигоном для реализации прогностических визуальных представлений относительно ближайшего и далекого будущего. Вместе с этим, являясь продуктом культуры, он способен транслировать социокультурные ценности, убеждения и идеологии. Целью данной научной статьи является исследование трансформации культурных парадигм в кино посредством визуализации образа будущего в кино и способов его моделирования на экране, как культурно-сконструированных репрезентаций, тенденций, проблем и социо-культурных ценностей настоящего через художественный образ культуры будущего. Анализ того, как с течением времени менялись проекции конкретных проблем через визуальный язык будущего по средствам кинематографа. Исследование базируется на футурологическом и социокультурном анализе кинопродукции, фокусируясь на выявление социокультурных ориентиров через визуальную составляющую и

нарративный дискурс. Применяется компаративный и аксиологический подход для фиксации динамики изменений в репрезентации образа будущего в кино разных временных периодов. Основными выводами являются утверждения, что кино не только отражает, но и активно конструирует представления о будущем посредством визуального образа. Главным компонентом моделирования футурологического кино-образа выступает предметная среда и объекты внутри нее, так архитектура, интерьер, элементы дизайна, костюмы и реквизит становятся важными художественными компонентами в структуре фильма, которые выступают в роли трансляторов социокультурных и технологических представлений будущего. Репрезентация образа будущего строится на экстраполяции проблемного социокультурного дискурса действительности. Со сменой эпох прослеживается смена культурных координат, запечатлевающих проблематику и технологическую стадию прогресса своего времени, вычленяются основные категории, которые в той или иной степени присутствуют во всем футурологическом кино: социальное неравенство, отношения человека и машины, влияние технологий на общество, контроль и свобода личности.

Ключевые слова:

образ будущего, культурная парадигма, культурное прогнозирование, социокультурные ориентиры, пространство будущего, трансформация культуры, культурный код, кино, кинофантастика, футурология

С усилением влияния глобализации, цифровизации и развития новых технологий, мир меняется с высокой скоростью, что обуславливает его непостоянство и трансгрессивность. Трансформация традиционных экономических, научно-технических, социо-культурных форм, активное погружение в виртуальную среду, расширяет границы представления человека о реальной действительности и ее дальнейшем развитии. Однако люди всегда интересовались перспективами грядущего будущего, приоткрывая завесу этой таинственности. Начиная с философов античности, изобретателей и мыслителей возрождения, первых попыток научного прогнозирования в XIX веке. Писатели-фантасты создали образы будущего, которые стали отражением надежд и страхов своего времени. Авангардисты, захваченные идеями модернизма, также активно экспериментировали с различными видами проектирования будущего. Создавая чертежи и макеты футуристических конструкций, экспериментируя с элементами одежды и декора, создавали вариации проекции образов будущего. С появлением футурологии возможность осмысления, исследования и прогнозирования будущего стала наиболее актуальна.

Термин «футурология» впервые был предложен социологом О. К. Флехтхаймом в 1943 году, как научная дисциплина она оформилась к 1960-м годам. Потребность в прогнозировании отвечает на вызовы современности, анализируя и проектируя пути развития общества. Проводя параллель с концепцией «вызовов цивилизаций» А. Тойнби^[1], которые служат импульсом к социокультурной трансформации, представляется возможным предположить, что развитие культуры осуществляется как поиск ответов на данные вызовы, при этом возможна вариативность путей решения проблемных точек. В данной модели возможно два исхода: переход на следующий уровень развития, либо распад. Исход подобной полярности можно проследить в утопической и антиутопической моделях будущего, укрепившиеся в футуристических текстах культуры.

Как пишет М. С. Каган в Новое время складывается футурологический тип культуры,

устремленный в грядущее будущее. «Футурологически ориентированная культура не только активизирует силы воображения, фантазии, способности конструирующего представления о том, что нельзя увидеть, потому что этого еще нет, но и специфические способы создания представлений о будущем», делая акцент на прогностических возможностях культуры. «Возможность <культуры> выходить за пределы обретенного опыта и постигать несуществовавшее и несуществующее» в современной культуре развивается наиболее активно, необходимость в подобного рода прогнозирования сейчас наиболее актуальна [\[2, с. 40-42\]](#).

Значимы уточнения И. В. Желтковой и А. Л. Брызгалова, что образы будущего моделируются в настоящем, тем самым базисно выступая «элементами актуальной социальной реальности» [\[3, с. 89\]](#), авторы также подтверждают гипотезу, что «индивидуальные представления образа будущего оказывают формообразующее влияние на коллективные», однако ввиду «эффекта синхронизации социальных представлений», мы имеем определенный набор устойчивых футурологических представлений [\[3, с. 89\]](#). «Коллективные образы будущего располагаются преимущественно в публичном пространстве, поэтому их анализ через корпус самых разнообразных текстов, представляется достаточно эффективным» [\[4, с.23\]](#) В данном исследовании интересны репрезентации футурологических образов в кинематографе, как текста культуры.

Н. А. Симбирцева подтверждает, «в последние десятилетия XX и начале XXI вв. в качестве доминанты восприятия и трансляции информации выступает визуальное» [\[5, с. 1138\]](#). Кинематограф, в силу своей массовости и доступности, может рассматриваться как универсальный инструмент для передачи научных идей, технологических инноваций и культурных ориентиров. Несмотря на условность нарратива и наличествовавшие околонучных стереотипов в кинематографе, необходимо отметить высокую степень популяризации материала. По мнению Я. И. Климова, «кинематограф, уничтожая традиционное понимание границы, способствует распространению определенного культурного кода (единицы)» [\[6, с. 51\]](#), тем самым способен опосредовать общественные представления, которые строятся через художественный образ аллюзии реальности.

В футурологическом кинематографе предметная среда выступает значимым элементом моделирования образа будущего. Наравне с костюмами и реквизитом, внутреннее пространство формирует особую атмосферу, переносящую зрителя в мир будущего. Важным пунктом становится проектное прогнозирование, которое позволяет наметить возможную траекторию развития событий и представлений реальности будущего, опираясь на опыт современности и научно-технологического прогресса. По мнению М. А. Червонной «основная задача проектного прогнозирования — подготовка культуры и общества к образам и тенденциям будущего, разработка архитектурных и дизайнерских решений, отображающих грядущие перемены в образе жизни человека» [\[7, с. 2\]](#). Наиболее полно отразить прогнозирование будущего позволяет предметно-пространственная среда, смоделированная в соответствии с футурологическим видением, заключая в себе культурные и социальные особенности, присущее тому или иному времени.

Функционально художественное пространство и объекты внутри него могут выходить за рамки существующей реальности, совершать своего рода научные прогнозы и моделировать возможные пути развития устройства общества и научно-технического прогресса. Х. Сантану подчеркнул, что «функционально дизайн пространств и объектов

позволяет "устранить" значение реальности, осуществить научное прогнозирование, предсказать возможные пути социального и технического развития и создать таким образом хронотоп будущего» [8, с. 143]. Организация предметной среды, как внешнего, так и внутреннего пространства, позволяет создать атмосферу ближайшего или далекого будущего. Так, архитектура, интерьер, элементы дизайна, костюмы и реквизит становятся важными художественными компонентами в структуре фильма, которые выступают в роли трансляторов социокультурных и технологических представлений будущего.

Как пишет, А. Ю. Луговцев, объектный дизайн играет ключевую роль в формировании визуального языка футуристической кинематографии, что приводит к отделению субжанра – дизайн-фикшн. «Дизайн-фикшн это прежде всего деятельность по построению модели нового мира» [9, с. 441]. Из этого следует, что фильмы, действие которых разворачивается в условиях будущего, главным образом строятся на художественном образе. В плане эволюции образа не менее важны технологии его создания. С развитием технического потенциала кинематографа, стало возможным гиперреалистичное моделирование футуристических прототипов и визуализация сложнейших интонационных идей. Апеллируя к анналам развития кинематографа, как средства запечатления и трансформации реальности, стоит учитывать техническую составляющую.

В рамках культурологического подхода важнейшим становится фиксация социокультурных концептов будущего, трансформация функций, образов, которые становятся двигателями прогресса и развития. В рамках исследования культурная парадигма интерпретируется как многомерная матрица, включающая в себя доминирующий в определенный исторический период набор ценностных ориентиров, мировоззренческих взглядов, культурных кодов и рефлексивных практик, которые формируют коллективное представление об образе будущего. Данная парадигма проявляется в кинематографических репрезентациях, где служит инструментом для визуализации и трансляции культурного кода, отражая актуальные социокультурные проблемы и экстраполируя их в футурологические образы, волнующие общество в разные эпохи. Э. Тоффлер выделяет ценностный характер рассмотрения футурологических произведений культуры с точки зрения «социологии будущего», что крайне важно для «самоориентация в будущем», посредством воображаемого освоения сфер политических, социальных, психологических и этических проблем [10, с. 462-463]. Художники часто становятся предвестниками изменений, способные улавливать тонкие нити зарождающихся проблем или новых открытий. Моделируют футуристические образы и предсказывая технические инновации задолго до их реального появления. Некоторые идеи остаются в поле фантазий, но они отражают важные для своей эпохи представления и замыслы. Для исследования важны фильмы, которые экстраполируют в первую очередь культурную парадигму и рефлексию вопроса «человек – технологии».

Одним из первых фильмом затрагивающем тему прообраза будущего стал «Метрополис» (1927) Фрица Ланга с его резкими контрастами между исполинскими небоскребами элиты и подземной нищетой рабочих отражал проблемы, связанные с индустриализацией, классовым неравенством и ценностью человека в угоду технического прогресса. Архитектура фильма, возвышающаяся и внушительная, воплощает могущественный потенциал технического прогресса. При этом та полярность, с которой противопоставляется такой гигантизм и величественность низшим этажам бедности и труда, чувствуются опасения в увеличении пропасти между социальными слоями со стремительной силой в будущем. Расширение разрыва между стратами проходит лейтмотивом в большей части футурологического кино, несмотря на то, что с выхода

фильма прошел почти век, опасения углубления тенденций социального неравенства продолжает быть актуальным.

Кинопродукция 1950-х гг. рефлектирует по поводу опасений ядерной войны. Создаются гиперболизированные образы громадных чудищ, разбуженных или муштрованных вследствие атомных катастроф – «Чудовище с глубины 20 000 саженей» (1953, реж. Э. Лурье), «Годзилла» (1954, реж. И. Хонда) Фильмы о будущем того этого периода экстраполируют обоснованные страхи общества в условиях поствоенного мира, потрясенного ужасами и мощью ядерного оружия. Раскрывая в утрированной аллегоричной форме беспокойство, касательно моральной стороны последствий появления оружия массового поражения.

Классический жанр кинофантастики формируется на фоне растущего интереса к научным достижениям и технологическому прогрессу 1960-1970-е гг. Кинематограф стремился передать «динамические координаты» действительности [\[11, с. 12\]](#). В плане изображения бытовых предметов (мебели, техники) и дизайна одежды художники кино отталкивались от разработок промышленного дизайна и фэшн-индустрии того времени, утрируя формы, цвета и функциональную значимость. Закладываются определенные культурные паттерны, которые впоследствии трансформируются и эволюционируют. Активно начинает использоваться тема исследования космоса, что естественным образом обусловлено стремительным развитием космонавтики. Такой научный и технологический прорыв меняет аксиологические мировые ориентиры, концепции развития цивилизаций выходят на новый уровень, приобретает планетарный масштаб.

Стэнли Кубрик заложил ставшую в последующие годы классическую модель изображению будущего. В фильме «Космическая Одиссея 2001» (1968) действие происходит на космической станции. Пространство свободно, минималистично и стерильно: подавляющее большинство поверхностей белые. Главное текстурой выбран пластик, который добавляет отчужденности и искусственности предметной среде. С точки зрения социокультурной проекции фильм раздвигает границы кинематографического футуризма, освещая значительный потенциал освоения космоса как важного ресурса расширения возможностей человечества. Вместе с этим подчеркивается бесчеловечность и безжалостность усложненных технологий, которые не способны к эмпатии, а действуют исходя из запрограммированных установок.

«Бегущий по лезвию» (1982) Ридли Скотта заложил целое направление научной фантастики. Эстетика кибер-панка стала новым веянием визуальной образности того времени, и используется и по сей день. Основой кибер-панка становится акцент на гиперурбанизации культуры, ущемлении роли человека, возвышению корпораций, как главных правящих страт. Основной темой становится исследование тонкой грани между человеческим и искусственным интеллектом, которые в фильме представлены андроидами (репликантами).

Апокалиптический концепт, где в определенный период времени может наступить «восстание машин» плотно укоренился в массовом сознании благодаря культовой ленте «Терминатор» (1984) Джеймса Кэмерона, в которой конструируется образ будущего, где правят киборги, а человечество оказывается на грани вымирания в войне с суперкомпьютером. Альтернативный катастрофический вариант исхода технологической сингулярности, которая подразумевает достижений такой точки развития, при которой технологическое развитие в разы опережает развитие человека. Концепция «противостояния человека и машины» продолжает развиваться в кинофантастике, закрепляя коллективный образ, который одновременно является проекцией опасений

контроля технологического развития, а также формирует особый оценочный дискурс отношений к интонационным технологиям.

«Трон» (1982) Стивена Лисберга впервые переносит человека в поле виртуального пространства. Сегодня VR (виртуальная реальность) технологии, интернет пространство, компьютерные игры плотно укоренились в бытовании человека. Социокультурная парадигма перенесения собственного «я» на персонажа, создания альтер-личности и эскапизм характеризует архетипичный поведенческий паттерн. Главным фильмом, в котором в полной мере раскрывается тема симуляции и виртуальной реальности – «Матрица» (1999, реж. Л. и Л. Вачовски), в которой «продолжает развиваться постмодернистская тенденция на симулякоизацию бытия человека и пространства культуры» [\[12, с. 2\]](#). Примечательно появления фильма на рубеже тысячелетий, ознаменовав новую эру поглощения виртуальным пространством.

С развитием цифровых технологий в начале XXI века становится возможным моделирование и репрезентация сложнейших визуальных образов, что в значительной степени расширяет границы возможностей для кинофантастики. В 2000-2010-х прослеживается тенденция к усилению зрелищности, изобилию спец-эффектов, все большему внедрению фантастической (фантазийной) составляющей. С усилением доли блокбастеров, как самых кассовых, репрезентация будущего тяготеет к визуальной форме вопреки ценностно-конструктивному культурному прогнозированию. Что обусловлено коммерческой составляющей, ростом соперничества киноконцернов, сменой аудитории на более молодое поколение и укрепление «общества потребления».

Для рассмотрения предоставляется значимы картины, которые обращают зрителя к этическим, ценностным культурным ориентирам и социокультурному анализу образа будущего, например, фильмы «Идиократия» (2006, реж. М. Джадж) и «Дитя человеческое» (2006, реж. А. Куарон) «Идиократия» – социальная сатира, акцентирующая внимание на деградации и тотальном снижении массового уровня интеллекта, которые приводят к экономическому и культурному кризису. Весомы неутешительные прогнозы регресса культуры и оскуднения ценностей, предпосылки которых прослеживаются в современном обществе. Необходимость возвращения на правильную аксиологическую тропу необычайно важна, чтобы ограничить возможность создания скудоумного мира, который показ в фильме. В картине «Дитя человеческое» (2006) Альфонсо Куарон поднимает сразу несколько важнейших тем: спад рождаемости, миграционные вопросы беженцев и привычную тоталитарность власти. Предметная среда фильма не стилизована под привычный зрителю футуристический образ будущего, она напротив призвана быть метафорой угасающего мира – бездетная цивилизация не может быть устремлена в будущее.

В контексте симбиоза технологической и социокультурной составляющей, главной темой кино-футуристического и культурного дискурса становится исследование ИИ (искусственного интеллекта). Этические проблемы связанные с вопросами возможности эмпатии и самосознания искусственного интеллекта активно освещаются в футурологическом кино – «Искусственный разум» (2001, реж. С. Спилберг), «Я-робот» (2004, реж. А. Пройас), «Из машины» (2014, реж. А. Гарленд), «Робот по имени Чаппи» (2015, реж. Н. Бломкамп). Человекоподобные роботы, способные самостоятельно мыслить и рефлексировать еще не разработаны, однако механизмы позволяющие эмулировать эмоции и мысли активно внедряются в современную действительность последних лет. Голосовые помощники, чат-боты становятся полноправными участниками коммуникации, искусственная генерация ответов и подобию мысли вышли на довольно

высокий уровень – человеку становится все сложнее отделить эмоциональную рефлексию в силу «очеловечивания» подобного рода систем.

В фильме Спайка Джонза «Она» (2013) очень тонко передана иллюзия будущего, режиссер обращается к теме искусственного интеллекта и взаимоотношений с ним. Рефлексия относительно нарастающей проблемы социальной изоляции и отчуждения, заполнение эмоционального вакуума посредством технологий. Идентичная тема поддержана в «Бегущий по лезвию 2049» (2017, реж. Д. Вильнев), где любовная линия главного героя строится вокруг его взаимоотношений с искусственной голографической программой. Исследование того насколько глубокая эмоциональная связь может возникнуть между человеком и программой, остается на повестке социокультурного поля и философского осмысления.

«Апгрейд» (2018, реж. Л. Уоннелл) с концепцией имплантации технологий в тело человека апеллирует к вопросам о границах человеческой идентичности, и главному вопросу – что значит быть человеком в эпоху технологической революции? Главным образом, освещается важность гуманистических ценностных ориентиров и морально-нравственных идей, направленных на развитие высококультурной цивилизации.

По мере развития жанра научной кинофантастики и технологий, которые становятся материалом и инструментом для репрезентации футуристических идей, претерпевают видимые изменения. Визуализация футурологических представлений видоизменяется вместе с миром, опережая и предсказывая возможные пути развития общества. Художники кино стараются спрогнозировать будущее через предметную среду: костюмы, реквизит, архитектуру и дизайн объектов, а также через социокультурные модели устройства общества. Связь науки, технологий и культуры проявляется через измененные концептуальные подходы и футурологические образы, которые формируют представления о будущем, опираясь на историко-культурный контекст и стадию технологического прогресса своей эпохи. Каждый художник, погружаясь в свою эпоху, воспринимает ее маркеры и фиксирует их в своих произведениях. Ю. М. Ханютин подтверждает, что футурологическое кино «способно запечатлеть наиболее жгучие проблемы мгновенно изменяющегося мира» [\[11, с.12\]](#).

Сравнивая фильмы различных десятилетий, можно наблюдать изменения культурных координат, что делает кино своего рода массовой хроникой футурологических идей. Основными социокультурными и философскими темами, присутствующие на всей ретроспективе футурологического кино, но отраженные в контексте культурной доминанты своего времени становятся: социальная иерархия и неравенство, отношения человека и машины, влияние технологий на общество, контроль и свобода личности. Начало XX века ознаменовано рефлексией на развитие индустриализации, растущим классовым неравенством, опасениями атомной войны. К 1960-1970-м гг. складывается визуальный язык репрезентации исследования космоса, прослеживается повышение интереса к научным открытиям, но вместе с тем возрастают опасения к усложняющимся технологиям, которые укрепляются в 80-е гг. На стыке тысячелетий активно исследуются границы виртуального пространства и информационных технологий. С развитием научного прогресса, усиливается интеграция цифровых технологий как в производстве кинопродукции, так и роль технологий в повседневной жизни человека. Основная тема последних лет – исследование возможностей ИИ, степень встраивая в бытовое поле, возможность эмпатии и очеловечивание искусственного разума, а также вопросы генной модификации.

Однако сейчас кинофантастика переживает период стагнации, опираясь на стереотипные

представления о будущем. Моделируя предметный мир фильма, художники используют уже привычные темы и формы, стараясь при этом модернизировать пространство в своем авторском стиле. Проблемное поле очерчено несколькими категориями. Период стагнации связан с кризисом культуры, человечество в некоторой степени находится в тупике – потеря гуманистического лица, определенная опустошенность и плоскость образов. Футурологические концепции и социокультурное прогнозирование, тем не менее, продолжают развиваться и искать новаторские пути визуализации времени и пространства будущего, а вместе с этим транслировать культурные ориентиры и перспективы.

Библиография

1. Тойнби А. Исследование истории. Возникновение, рост и распад цивилизаций / А. Тойнби; пер. с англ. К. Я. Кожурина. М.: АСТ; АСТ МОСКВА, 2009. 670 с.
2. Каган М. С. Проблемы теории культуры. Избранные труды / М. С. Каган. Москва: Издательство Юрайт, 2025. 253 с. (Антология мысли). ISBN 978-5-534-06179-6. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/564034>.
3. Желтикова И.В., Брызгалов А.Л. Проблема формирования образов прошлого и образов будущего как элементов темпоральной картины мира // Философская мысль. 2022. № 11. С. 73-94. DOI: 10.25136/2409-8728.2022.11.39207 EDN: OAXSO URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=39207
4. Желтикова И.В. Исследования будущего и место в них концепта «образ будущего» // Философская мысль. 2020. № 2. С. 15-32. DOI: 10.25136/2409-8728.2020.2.32302 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=32302
5. Симбирцева Н. А. Особенности прочтения текста культуры // Фундаментальные исследования. 2013. № 10-5. С. 1136-1140.
6. Климов Я.И. Репрезентация реальности в киноискусстве: философско-культурологический аспект // Философия и культура. 2020. № 4. С. 46-54. DOI: 10.7256/2454-0757.2020.4.32527 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=32527
7. Червонная М. А. Проектное прогнозирование в дизайне: от идеи к формообразованию. Автореф. дисс... кандидата искусствоведения: спец. 17.00.06. – М., 2014. 33 с.
8. Сантану Х. Функция и художественное использование элементов дизайна в создании кинематографического визуального языка // Инновации и инвестиции. 2022. № 3. С. 139-145.
9. Луговцев А. Ю. Диегетические дизайн-решения в современном кинопространстве на примере фильма "Бегущий по лезвию 2049" // Художественная культура. 2020. № 3. С. 418-449.
10. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер. – М.: ООО "Издательство АСТ", 2002. 557 с.
11. Ханютин Ю. М. Реальность фантастического мира. Проблемы западной кинофантастики. – М.: Искусство, 1977. 304 с.
12. Беляев Д. А. Художественный Текст "Матрицы" как репрезентация симулякра идеи сверхчеловека в дискурсе постмодернистских симуляций // Аналитика культурологии. 2012. № 23.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования в представленной для публикации в журнале «Культура и искусство» статье, как автор заявил в заголовке («Образы будущего в кино: трансформация культурной парадигмы»), является наблюдаемая автором трансформация культурной парадигмы (в объекте исследования) в кинообразах будущего.

Автор уместно акцентирует внимание читателя, что в силу заложенной европейским Просвещением футурологической призмой восприятия реальности («Как пишет М. С. Каган в Новое время складывается футурологический тип культуры»), образы будущего становятся неотъемлемой частью текущей социальной реальности и определенным фактором проектирования грядущего. В достаточной мере аргументировано автор раскрывает роль научной футурологии в оценке перспективных рисков и угроз, а также живое участие кинематографа в футурологическом дискурсе. Единственно, на что рецензент хотел бы обратить внимание автора, — это особый статус научной футурологии, оперирующей научно-методическим инструментарием, но обращающим его не столько на существующую реальность, сколько на вероятную (несуществующую), т. е. футурологическое прибавление научного знания ограничено генерацией научных гипотез. Спекулятивный характер гипотетического знания и является общим полем научной футурологии и футурологической научной фантастики. Но в этом общем поле, как отмечает рецензент, следует все же разграничивать науку, стремящуюся к конкретизации прогнозов, от художественное творчество, стремящегося к метафоризации и многозначности образов будущего. В частности, по мнению рецензента, автор упускает из виду художественный прием метафоризации будущего, за которым стоит авторское иносказание о конкретно здесь и сейчас происходящих культурных явлениях. Порою художник вынуждено оправляет своих героев в будущее, чтобы свободно высказаться о табуированных в конкретной политической или идеологической среде темах. Упуская этот существенный именно для художественного творчества аспект, автор вполне логично приходит в итоговом выводе к достаточно спорному утверждению («Однако сейчас кинофантастика переживает период стагнации, опираясь на стереотипные представления о будущем»). Такой вывод может быть оправдан лишь ограниченной выборкой анализируемого материала и справедлив лишь с локальных позиций. Впрочем, рецензент признает за автором право отстаивать собственную позицию и не считает спорность итогового вывода достаточным основанием для отклонения статьи от публикации.

Автор наблюдает на эмпирическом материале, как культурная парадигма модернистского технооптимизма сменяется разочарованием и утопии будущего вытесняются постмодернистскими антиутопиями. Аргументы автора приемлемы и достаточны.

Таким образом, предмет исследования (трансформация культурной парадигмы в кинообразах будущего) автором рассмотрен на достаточном для публикации в авторитетном научном журнале теоретическом уровне.

Методология исследования автором не формализована в вводной части статьи, но просматривается опора автора на культурологическую типологизацию (А. Я. Флиер) культурных порядков, отраженных в художественном содержании авторской выборки фильмов. Рецензент подчеркивает, что авторский методический инструментарий может дать и иной результат в плане характеристики стагнации кинопроцесса, при расширении выборки фильмов, но в рамках представленной ограниченной выборки такой результат логичен.

Актуальность выбранной темы автор поясняет со ссылками на мнения авторитетных теоретиков тем, что «развитие культуры осуществляется как поиск ответов на ... вызовы, при этом возможна вариативность путей решения проблемных точек» и футурологическая кинофантастика непосредственно участвует в выработке таких путей.

Научная новизна исследования, заключающаяся в авторской подборке анализируемого эмпирического материала и итоговом выводе о снижении роли кинофутурологии в поиске путей решения перспективных проблем в силу некоторой стагнации отрасли, заслуживает теоретического внимания.

Стиль текста автор выдержал научный, критических нарушений рецензент не обнаружил.

Структура статьи соответствует логике изложения результатов научного исследования

Библиография в целом раскрывает проблемную область исследования, хотя, учитывая остроту актуальных дискуссий о социальной роли кинообразов будущего, могла бы быть гораздо шире.

Апелляция к оппонентам в целом корректна, хотя автор и игнорирует возможность продвижения своих результатов в более широкое поле научных дискуссий за счет теоретической критики оппонентов.

Статья представляет интерес для читательской аудитории журнала «Культура и искусство» и может быть рекомендована к публикации.