

Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

На правах рукописи



Карабанова Валентина Анатольевна

**Символика инкультурации
в американском хóррор-кинематографе**

Специальность 24.00.01 – теория и история культуры
(культурология)

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Научный руководитель:
доктор философских наук, доцент
Маленко С.А.

Великий Новгород – 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Стратегии инкультурации в американском хóррор-кинematографе.....	16
§1. Инкультурация как тренд американского хóррор-кинematографа.....	17
§2. Героизация Антигероя как технология негативной инкультурации американского кино хóррора.....	40
§3. Негативная инкультурация в символической конкуренции массы и элиты.....	55
Глава 2. Символическая интерпретация модели негативной инкультурации в американском хóррор-кинematографе.....	80
§1. Хронотоп дороги/пути в хóррор-культуре.....	81
§2. Образы реки и крови в кинematографической хóррор-мифологии.....	96
§3. Хóррор-маска в символике постмодернистского карнавала.....	114
§4. «Кукольная» модель антропологического кризиса в кино хóрроре.....	148
Заключение.....	175
Список литературы.....	178

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы.

Интерес к вестернизированным культурам на постсоветском пространстве обусловил расцвет потребления неведомой ранее продукции западной массовой культуры. Однако широкая экспансия американской художественной кинопродукции несет кроме очевидного пропагандистского, еще и мощный просветительский, мировоззренческий и собственно культуротворческий эффект. Кроме ярких товарных упаковок, броских рекламных слоганов и неведомых ранее медийных форматов неискушенный отечественный потребитель, наконец-то, увидел и изнанку западного образа жизни, его загадочную, «темную» сторону, наиболее рельефно представленную более чем столетней историей хórрор-кинематографа, возникшего одновременно с появлением этой технологии и жанра искусства.

Последние три десятилетия развития российского общества наглядно продемонстрировали низкий уровень рефлексии над американскими культурными и технологическими заимствованиями. Однако кроме коммерческого эффекта и развлекательной цели американский хórрор-кинематограф имеет четкую обозначенную целевую аудиторию – это, как правило, подростки и молодежь. Именно их эмоциональная лабильность и перфекционизм выступают питательной средой культивирования внутренних конфликтов, которые повсеместно воспроизводятся в социальной и культурной среде. Появление на духовном рынке постсоветских обществ американской кинопродукции хórрор-жанра стало именно тем ценностным событием, которое, обращаясь «к глубинным, вытесняемым желаниям, понятным психоанализу»¹, попыталось сублимировать, социализировать и инкультурировать первобытный страх, возникший в результате усугубляющегося культурного кризиса. Поэтому, на фоне не менее трагичных реальных жизненных драм, хórрор-кинематограф, наряду с американским фастфудом и обменными пунктами, превратился в неотъемлемый

¹ Тюдор Э. Специфические удовольствия от популярного жанра [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Specificheskie-udovol-stviya-ot-populyarnogo-zhanra>. (дата обращения 03.01.2016 г.).

элемент и форпост рыночной стихии. Сопутствующий этим событиям интеллектуальный вакуум, отечественная интеллигенция попыталась было компенсировать эйфорией от освоения неведомых ранее пластов философской, культурологической, политологической и социопсихологической мысли, а также выдающихся примеров эссеистической постмодернистской литературы.

Постепенное размывание базовых ценностей на фоне публичной поддержки «общечеловеческих» как глобалистических трендов, поставило под угрозу национальную идентичность и государственный суверенитет, которые в условиях современного мира являются не менее ценным капиталом, нежели сырьевые ресурсы и военная мощь. Российский обыватель, однажды допустив в свою повседневность ценности иной культурной традиции, оказался заложником потребительского комфорта, который, особенно в периоды последних мировых кризисов, явственно обнажил экзистенциальную пустоту механически заимствованных политических и социокультурных матриц. Именно ее эмоциональное переживание превратило ужас в «полномочного представителя» сущности человека в нестабильном социальном пространстве. В то время как традиционные общества относятся к страху и ужасу как к естественным проявлениям природы человека, грамотно используя их гносеологический, социально-консолидирующий и инициационный потенциал. Для развитых потребительских пространств подобные эмоциональные состояния, наоборот, являются фрустрирующим и поведенчески консервирующим фактором, аккумулирующим агрессию и генерирующим деструктивные настроения.

Несмотря на то, что зарубежная культурология может похвастаться целой традицией анализа американского хоррор-кинематографа. Следует отметить, что отечественные социально-философские, культурологические и искусствоведческие исследования этого жанра являются крайне немногочисленными. В то время как количество вышедших на экраны фильмов ужасов различных жанров возрастает в геометрической прогрессии каждые десять лет, потенциал внутренней агрессии американского хоррор-кинематографа оказывается настолько большим, что он постепенно вытесняет и уничтожает традиционные жанровые рамки, втягивая в свою орбиту практически все виды киноискусства, от мелодрамы до анимационных фильмов.

Более того, хóррор-сюжетика подчиняет себе не только «высокую» и «массовую» культуры, но практически все доступное медиа-пространство, включая новостные, научно-популярные передачи, компьютерные игры и социальные сети. На этом фоне отсутствие должного уровня профессиональной культурологической рефлексии по поводу инкультурационной направленности и общего потенциала хóррор-жанра не способствует пониманию основных тенденций трансформации массовой культуры и провоцирует отставание отечественной культурологической науки в оценке общества потребления, что составляет предмет данного исследования.

Степень разработанности исследования.

Исследование символики американского хóррор-кинематографа является новым направлением в отечественной философской, культурологической и искусствоведческой мысли. Только в последние несколько десятилетий начинают появляться работы, которые с различных сторон пытаются проанализировать этот социокультурный феномен. В тоже время зарубежная традиция изучения хóррора является весьма развитой. Среди наиболее цитируемых зарубежных авторов¹, изучающих мифосимволические смыслы американского хóррор-кинематографа, следует назвать Н. Кэрролла, К. Фриланд Ст. Шнайдера, Ф. Трюффо, Дж. Мэрриотта, Д. Дж. Скала и др. Более всего в этом смысле повезло текстам С. Жижека «То, что вы всегда хотели знать о Лакане, но боялись спросить у Хичкока» (2003), «Киногид извращенца. Кино. Философия. Идеология» (2014), которые были с интересом восприняты российской научной и культурной общественностью. Эти работы позволяют взглянуть на американский хóррор-кинематограф не только как на неотъемлемый феномен общества потребления, но как на полноценный культурный текст, носитель фундаментальных инкультурационных стратегий.

Перечисленные исследования выступают продолжением начатой еще представителями Франкфуртской школы и неомарксизма традиции критического анализа разнообразных феноменов массовой культуры (Т.Адорно, А.Арендт, Г.Маркузе,

¹ Кэрролл, Н. Философия хóррора (1990 г.); Фриланд, К. Голый и Нежить: зло и апелляция к ужасу (1999 г.); Шнайдер, Ст. На пути к эстетике хóррор-кинематографа (2003 г.); Трюффо, Ф. Кинематограф по Хичкоку (1996 г.); Мэрриотт, Дж. Фильмы ужасов (1997 г.); Скала, Д.Дж. Книга ужаса. История хóррора в кино (2009 г.) и др.

М.Хоркхаймер, Э.Фромм, Ю.Хабермас, Э.Морен, Э.Блох, Л.Альтюссер, А.Мальро, К.Касториадис, Ж.Кальвез, А.Левефр, П.Навиль). Именно здесь продолжается практика изучения искусства и кино как определенной идеологической формы инкультурации. Особняком стоит Ф.Джеймисон, интерпретирующий кино как значимый феномен массовой культуры, считающий кинематограф, в том числе и его хоррор-жанр, непосредственным средством визуализации и идеологического управления политическим бессознательным.

Впоследствии формируется англоамериканское направление «Cultural Studies» (Р. Хогарт, Р.Уильямс и С.Холл), распространившее на кино-хоррор принципы интерпретации любого культурного текста как особой формы социокультурной практики. Непосредственно к исследованию киноужаса можно отнести статьи и книги, характеризующие социокультурные, политические, феминистские аспекты изучения хоррора (Б.Крид, Ст. Шавиро, Р.Вуд, Ч. Кетлей, А.Мартин, К.Эган, Е.Матис, Л.Уильямс, М.Роулэндс, Л.О'Тул, Э.Трэйси, Б.Грант, Дж.Розенбаум, Э.Росс, К.Кловер, В.Собчак, Дж.Сконс).

С момента возникновения «важнейшего из всех искусств», его идеологический и инкультурационный потенциал неоднократно становился предметом исследования как зарубежных (А.Грамши, В.Беньямин, Ги Дебор, Л.Тоффлер, М.Маклюэн, С.Жижек, К.Гирц и др.), так и отечественных специалистов различных гуманитарных наук (С.Кара-Мурза, А.Федоров, Г.Почепцов, А.Бессмертный, С.Зеленский, Р.Гарифуллин, Л.Гудков, А.Усманова, А.Тузиков, И.Кокарев, Е.Дегтярев, Е.Карцева, В.Крючкова, М.Ямпольский и многих других). Они подчеркивали, что кино как форма досуговой деятельности выполняет консолидирующую, мобилизующую, а значит, несомненно, инкультурирующую функцию в обществе потребления.

Американская искусствоведческая традиция представлена работами¹ Гр.Уокера, Р.Скляра, Дж.Белтона, М.Янковича, Д.Стринати, Ц.Тодорова. Эти крайне

¹ Уокер, Гр. *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film* (1987 г.); Скляр, Р. *Movie-Made America: A Cultural History of American Movies* (1994 г.); Белтон, Дж. *American Cinema / American Culture* (2005 г.); Янкович, М. *Horror, The Film Reader* (2002 г.), Стринати Д. *An Introduction to Popular Culture*, Тодоров Ц. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Concept*.

незначительные и малообъемные труды посвящены скорее созданию хронологии американского хоррора с незначительными элементами искусствоведческого анализа, и скорее являются публицистическими изданиями, нежели претендуют на серьезное научное изучение данного жанра. Основная масса публикаций на эту тему за рубежом – это описательные тексты либо интервью комментирующего или рецензирующего характера, которые не предполагают ни идейного анализа жанра американского хоррора, ни его образно-символической интерпретации, ни какой бы то ни было увязки с социокультурным контекстом.

Что же касается непосредственного исследования в отечественной науке американского хоррор-кинематографа, то его традиция крайне незначительна. Очень долгое время она сводилась лишь к мировоззренческой критике идеологии западного кинематографа, дискредитирующего гуманистические идеалы и деформирующего образ жизни (Я.Маркулан, В.Крючкова, А.Титаренко, А.Артемов, Ю.Климов, Л.Стржижовский, И.Михайлов, Т.Чередниченко, Н.Руднев, С.Гуськов, Г.Ашин, Г.Комов, В.Меньшиков, В.Зорин, Г.Герасимов, В.Савчук, А.Кравчук, Ю.Краснопёрова и др.).

Современный этап развития гуманитарных исследований не столь внимателен к социокультурным аспектам американского хоррор-кинематографа. Наиболее интересными авторами в этом направлении являются Д.Комм, А.Павлов, В.Куренной, которые в философском, историческом, культурологическом и искусствоведческом ключе стремятся открыть для отечественного читателя неизвестную вселенную культурных смыслов американского хоррора. Его историко-искусствоведческому анализу посвящена диссертация О.Артемьевой, в которой рассматривается релевантность эволюции эстетической модели американского хоррор-фильма. Таким образом, в традициях отечественных исследователей просматривается два направления. Первое связано с определением социокультурной ценности произведений киноискусства как отражения высоких идеалов культуры. Второе, постсоветское направление исследований, в большей степени выполняет информирующую и констатирующую функции, что обусловлено его историко-описательным подходом, не предполагающим социально-философских и культурологических обобщений. Кроме

того, акценты делаются либо на персонификации восприятия сюжета зрительской аудиторией, либо на технических аспектах того или иного фильма и нарративных правилах построения сюжета. В обоих случаях предмет исследования освещается крайне неполно, а социальная и культурологическая проблематика зачастую ограничивается оценкой коммерческого успеха или провала конкретного фильма.

Для реализации цели исследования представляется целесообразной опора на целый ряд философских, культурологических, социологических, психологических, психоаналитических и искусствоведческих методологий. Создание панорамы исследований, посвященных определению роли социализации и инкультурации в социокультурном пространстве, предполагает обращение к классическим и современным исследованиям по данной проблематике (П.Сорокин, Э.Дюркгейм, Т.Парсонс, Э.Эриксон). Появление термина «инкультурация» связывается с работами М.Херсковица и дальнейшими западными и отечественными исследованиями в этом направлении (К.Клакхон, Д.Мацумото, А.Кардинер, Р.Бенидикт, М.Мид, А.Г.Эфендеев). Следует отметить, что негативная инкультурация, а тем более роль в ней американского хоррор-кинематографа специально не рассматривается, потому сведения об этой культурной стратегии существуют в научных и литературных источниках лишь фрагментарно и косвенно.

Поскольку объектом непосредственного инкультурационного воздействия американского хоррор-кинематографа являются как эмоции отдельного «типичного» человека, так и общественные настроения в целом, то полностью оправданным и закономерным является использование теоретических обобщений М.Клейн, С.Файнберг, З.Фрейда, А.Фрейда, А.Адлера, К.Г.Юнга, Г.Салливена, Х.К.Христозова, Д.Айке, Ф.Римана, К.Хорни, Ю.Щербатых, П.Гуревича, В.Антонова, В.Андрусенко, М.Витковской, В.Бакшутова, А.Гагарина, И.Сапожниковой, А.Заворуевой. Также продуктивным видится использование теорий С.Кьеркегора, Ж.Сартра, К.Ясперса, Л.Свендсена, анализировавших различные аспекты философии страха. Непосредственно к ним примыкает корпус исследований по танатологии, представленный работами Ф.Арьеса, Л.-В.Томы, Г.Шора, Ж.Батая, В.Овчаренко, А.Демичева, С.Рязанцева, А.Лаврина, Н.Трубникова, А.Амфитеатрова, М.Орлова и др.

С развитием психоаналитического учения З.Фрейда, которое на много десятилетий определило стратегию развития кинематографа, связано и возникновение целого ряда школ, от ортодоксальных до еретических (А.Адлер, В.Райх, О.Ранк, Э.Фромм, Я.Морено, К.Хорни), посвятивших свои исследования неклассическим интерпретациям бессознательной детерминации социокультурных процессов и внутренней жизни индивида.

Целый ряд авторов продолжают юнгианскую традицию исследований культуры (Э.Эриксон, Д.Левинсон, Э.Кублер-Росс, Ф.Викес, Р.Шафер, М.Элиаде, Дж. Болен, Р.Джонсон, Дж.Кемпбелл, К.П.Эстес). В их работах развиваются базовые принципы архетипического анализа различных аспектов индивидуального и социокультурного символизма, широко представленного американским хоррор-кинематографом.

Характерный для хоррор-сюжетов экстремальный соматический хоррор-дискурс обуславливает привлечение комплекса исследований, предельно биологизирующих воображение, которое, в первую очередь, детерминируется патологическими состояниями человека (Т.Рибо, Э.Блейлер, З.Фрейд, О.Ранк, А.Адлер, Э.Джонс, Х.Кохут). Поэтому в традиции американского хоррор-кинематографа постоянно эксплуатируются эти мотивы, определяющие как сюжетную канву, так и совокупность технических методов шокирующего воздействия на зрителя.

Следующий теоретический блок работы представлен корпусом идей, разрабатываемых в рамках экзистенциального направления западной философии (Ж.-П.Сартр, А.Камю, М.Мерло-Понти, М.Хайдеггер, Х.Ортега-и-Гассет, П.Тиллих, Х.Ф.Моро, Г.Марсель, С.Кьеркегор, Р.Гароди), которому в контексте осмысления индивидуальных и социальных трагедий XX века удалось актуализировать проблему отчуждения социального бытия в фундаментальной дихотомии «Я»-«Другой». На этом основании выросло целое "эмигрантское" поколение американских режиссеров и сценаристов, включавших итоги философских и культурологических обобщений в ткань американских хоррор-киноповествований.

Также особо ценными для понимания инкультурационной сущности американского хоррор-кинематографа являются постструктуралистские и постмодернистские исследования (М.Фуко, Ж.Лакан, К.Леви-Стросс, Р.Барт,

Ж.Бодрийяр, Ж.Лиотар, Э.Гидденс, Г.Дебор, Ж.Делез, С.Жижек, М.Кастельс, Н.Луман, А.Негри, А.Бадью, Дж.Агамбен).

Несомненно, киноидеология американского хоррора органично впитала в себя целый комплекс исследований сценариев и перспектив развития потребительского общества, социологии и психологии массового поведения. Их изучению были посвящены классические работы Х.Ортега-и-Гассета, Э.Канетти, Дж.Оруэлла, С.Московичи, Г.Тарда, Г.Лебона, С.Сигеле, В.Вундта, В.Одайника, Д.Ольшанского, Г.Почепцова, В.Семенова, М.Найдорфа, Л.Леви-Брюля, М.Мосса, Ф.Броделя, А.Зиновьева, В.Руднева, Н.Маньковской и др.

Последовательное обращение американского кинохоррора к проблемам негативной инкультурации как неизбежного следствия социокультурной коммуникации элиты и массы, обывателей и бюрократии, технократии и гражданского общества, обусловило интерес к работам целой группы исследователей (Г.Моска, В.Парето, Г.Зиммель, М.Вебер, К.Манхейм, Т.Веблен, Т.Дай, В.Зомбарт, Э.Гидденс, М.Паренти, Дж.Гэлбрейт, Дж.Миллс, Л.Мизес, Н.Виннер, Л.Мамфорд, М.Восленский).

Для реализация целей исследования необходим анализ фундаментальной для сюжетики американского хоррор-кинематографа проблемы формирования, последующей социализации и негативной инкультурации широкого пласта индивидуальных девиаций. Поэтому автор привлекает целый ряд социально-философских, политологических, социологических, социально-психологических и юридических источников. Именно их культурологический анализ позволяет выявить причины появления индивидуальных поведенческих девиаций, особенности их массовой социализации и сценарии кинематографического воплощения девиантных моделей социальной коммуникации в западном обществе потребления (Ч.Беккариа, Э.Кречмер, Ч.Ломброзо, Э.Дюркгейм, Р.Барт, З.Фрейд, Э.Фромм, М.Фуко, Г.Тард, Р.Мертон, А.Бандура, А.Гюттенбюль, Ю.Антонян, В.Кудрявцев, С.Ольков, Я.Гишинский, М.Еникеев, В.Эминов).

Необходимость наиболее адекватной интерпретации мифосимволической природы сознания в контексте конструирования кинематографических образов зла обусловила привлечение идейного наследия Х.Керлота, М.Холла, Дж.Фолли,

Э.Кассирера, О.Шпенглера, М.Элиаде, Л.Леви-Брюля, Г.Лебона, К.Леви-Стросса, М.Бахтина, Ю.Лотмана, Й.Хейзинги.

В то же время, даже для западной культурологии, других областей гуманитарной науки и представителей киноискусства, американский хóррор-кинематограф продолжает оставаться неотрефлексированным пространством смыслов, несмотря на то, что именно западная, и в частности, американская культура, стояла у истоков этого жанра, создавала и десятилетиями внедряла в иные культурные традиции, а также его негативную инкультурационную мифологию. Поэтому автор приходит к выводу о недостаточности культурологической рефлексии над мифосимволическими смыслами американского хóррор-кинематографа. Таким образом, создание комплекса теоретических источников позволяет раскрыть современное состояние исследуемого предмета и обозначить основные направления реализации диссертационного исследования.

Объектом исследования является американский хóррор-кинематограф как особая художественная традиция инкультурации.

Предметом исследования выступает совокупность символических смыслов негативной инкультурации, транслируемой американским хóррор-кинематографом.

Цель настоящего исследования состоит в изучении особенностей формирования и функционирования символики негативной инкультурации как смыслового ядра американского хóррор-кинематографа.

Поставленной цели соответствуют следующие **задачи**:

- проанализировать особенности инкультурации, ее позитивной и негативной модели, а также способы их реализации в американском хóррор-кинематографе;
- установить специфику героизации Антигероя в традиции американского хóррор-кинематографа;
- определить символический характер конкуренции элиты и массы в пространстве хóррор-фильмов;
- выявить основные социокультурные значения символов «дороги/пути» в хóррор-сюжетах;

- рассмотреть художественные и символические особенности образов реки и крови в экранной хóррор-мифологии;
- проинтерпретировать инкультурационную функцию маски в хóррор-фильмах;
- раскрыть смысловой потенциал модели «кукольной» инкультурации в американском хóррор-кинематографе.

Научная новизна исследования и положения, выносимые на защиту.

Научная новизна исследования состоит в анализе образно-символического наследия американского хóррор-кинематографа, которому удалось сформировать и внедрить в пространство массовой культуры модель негативной инкультурации, направленную на парадоксальное переосмысление и сохранение универсальных смыслов культуры.

В рамках работы установлено:

- социальные противоречия начала XX века становятся основанием для формирования целой культурной традиции воспитания страхом, который функционирует как суррогат сознания, выступает действенным средством управления обществом, культурой и индивидом, а также ложится в основание модели негативной инкультурации в американском кинохóрроре;

- негативная инкультурация – это альтернативная традиционным способам форма социокультурной адаптации индивида, предполагающая реализацию идеи социального сплочения посредством агрессивной, символической демонстрации пагубности деструктивных моделей коммуникации, разрушающих как самого индивида, так и пространство его культурного бытия;

- американский кинохóррор переосмысливает сущность художественного мифа о Герое, замещая ее экранным образом деструктивного Антигероя, который, тем не менее, выступает символом созидающего и творческого человека, а способы его действий напрямую зависят от потребностей социокультурной среды;

- соперничество Героя и Антигероя в американском хóррор-кинематографе имеет не только эстетическую и этическую направленность, а позволяет выявить значимые социокультурные трансформации, которые происходят в современной цивилизации. Оппозиция массового и элитарного раскрывается в хóррор-сюжетах не

путем демонстрации стратифицирующих признаков, а характеризуется с помощью особых, нуминозных эмоциональных состояний киноперсонажей и попыток их осознания;

– символ «дороги/пути» рассматривается как особый хронотоп, позволяющий зафиксировать значимые личностные и культурные смыслы, а их совокупность во многом образует мифологию современной массовой культуры;

– хронотоп «дороги/пути» генетически связан с символами реки и крови, обозначающими вечное движение и изменение, являющимися знаками демаркации мира живых и мира мертвых, указывающими на остроту незавершенных духовных исканий современного человека, а также подчеркивающими необходимость покаяния;

– художественные образы деструктивности представлены в хóррор-сюжетах посредством системы масок, которые отражают многообразие связей человека с природой и культурой, а также выступают проводниками стратегии негативной инкультурации личности и социальных групп, что позволяет установить нарастающую степень конфликтности природных и антропологических пространств в современной культуре и определить дидактические возможности этого жанра в эстетическом воспитании.

– игровая коммуникация хóррор-куклы со зрителем несет мощный потенциал негативной инкультурации и символизирует стандартное тело и лицо как знаки их отсутствия в реальном мире; а насильственная регрессия обывателя в детство должна оборачиваться для него катарсисом, открывая ему архетипические пространства детской непосредственности, материнской заботы, отцовского провидения, вечной любви и всепроникающей мудрости.

Теоретическая и практическая значимость исследования.

Теоретическая значимость работы состоит в попытке первичной культурологической систематизации эстетической традиции американского кинохóррора, в определении его в качестве эффективного идеологического инструмента социализации и инкультурации индивидов и социальных групп, а также в установлении символического характера механизмов медийной манипуляции природой человека и культуры.

Непосредственные прикладные результаты исследования выражаются в возможности их использования для создания специальных курсов по направлениям подготовки «культурология», «философия», «история», «искусствоведение», «журналистика», «связи с общественностью», а также программ и методических рекомендаций в сфере дополнительного и послевузовского образования для специалистов профильных учреждений, занимающихся формированием общественного мнения, осуществляющих мониторинг средств массовой информации и социальных настроений.

Методологию и методы исследования составляют:

- герменевтический и феноменологический метод интерпретации символики американского хóррор-кинематографа;
- компаративистский метод, позволяющий выявить и соотнести различные смысловые поля и значения в типичных символах американского хóррор-кинематографа;
- методологические наработки фрейдистского, юнгианского и постюнгианского психоанализа;
- социологический метод, применение которого, позволяет установить общее и особенное в процессах социализации и инкультурации;
- теоретико-методологические новации фрейдомарксизма, неомарксизма и Франкфуртской школы Г.Маркузе, Э.Фромма, Т.Адорно, Ф.Джеймисона;
- наработки школы структурно-семиотического анализа социокультурных процессов, позволяющие установить наиболее значимые символические коды хóррор-кинематографа.

Степень достоверности и апробация результатов исследования: Диссертация является формой реализации одного из направлений деятельности культурно-антропологической школы НовГУ. Основные положения работы изложены в серии публикаций автора, среди которых пять из списка ВАК, глава в коллективной монографии с международным участием, пять статей, индексируемых в РИНЦ; две статьи в зарубежных изданиях и целого ряда выступлений на научных конференциях: «Бренное и вечное: власть и общество в мифологиях модернизации» (В.Новгород, 2010

г.); «Бренное и вечное. Человек в пространстве российской государственности: мифология, идеология, социокультурная практика» (В.Новгород, 2011 г.); Молодежная научная школа (Томск, 2012 г.); «81 международная научная конференция молодых ученых, аспирантов и студентов “Научные достижения молодежи – решению проблем питания человечества в 21 ст.”» (Киев, 2015 г.); Международный научный семинар студентов и молодых ученых «Форсайт как инструмент технологического предвидения» (Томск, 2015 г.); Международная научная конференция «Забота о себе в педагогике, социологии и психологии: история и современность» (Москва, 2015 г.); Международная научно-практическая конференция «Современное образование: векторы развития» (Москва, 2016 г.); 23 научная конференция преподавателей, аспирантов и студентов НовГУ (В.Новгород, 2016 г.). Также промежуточные итоги исследования были представлены на IV международном конкурсе «Борис Ельцин - Новая Россия - Мир» (Москва, 2015 г.). Наиболее важные положения исследования были апробированы в педагогической практике соискателя в учебных курсах «История» и «Обществознание» в МАОУ СОШ №5 (г. Старая Русса) и ОГАОУ «Старорусский колледж производственных технологий и экономики» (г. Старая Русса), а также в ходе ассистентской практики на кафедре теории, истории и философии культуры по учебному модулю «Эстетика современного искусства» (НовГУ, 2016 г.).

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, семи параграфов, заключения, списка литературы (321 источников, в том числе 58 на иностранных языках).

ГЛАВА 1. СТРАТЕГИИ ИНКУЛЬТУРАЦИИ В АМЕРИКАНСКОМ ХОРРОР-КИНЕМАТОГРАФЕ

В главе описываются методологические основания исследования, позволяющие определить специфику инкультурации и сценарии ее социокультурной апробации в пространстве современной массовой культуры. Также устанавливается специфика хоррор-мифологии в связи с процессами героизации и элитизации экранного зла. Процесс адаптации индивида к социокультурной реальности является многозначным и сложным, в отличие от социализации, которая в большей степени предполагает его приспособление к действующим социальным нормам. Инкультурация же позволяет рассмотреть эти процессы с помощью социокультурного контекста, представляющего образ жизни человека в конкретной культуре. Буквально с «молоком матери» он впитывает специфические способы существования и развития ментальности, предполагающей как осознаваемые, так и неосознаваемые модели приспособления человека к наличной реальности. Именно приобщение к неписанным правилам и образу жизни позволяет человеку изначально сродниться с той или иной культурой, стать ее неотъемлемым элементом. Поскольку именно взаимодействие позитивных и негативных стороны бытия культуры и составляет ткань инкультурации. В то же время, ушедший XX век наглядно продемонстрировал, что негативизм культуры, порою оказывается куда более эффективным условием для формирования человека и целых поколений. Кинематограф в своем хоррор-жанре заимствует эту идею и активно эксплуатирует ее. Эстетика экранного страха становится неременным условием формирования испуганного индивида, «испуганного» поколения, и, в конце концов, «испуганного общества». А парадоксальная популярность этого жанра, во многом обесценивает сознание и высокие достижения культуры, исподволь превращаясь в значимый элемент управления обществом, фактором его стратификации на элиту и массу. *Героизация и популяризация зла в хорроре является не просто сюжетной линией повествования, но представляет собой особую социальную технологию негативной инкультурации потребителя культурного продукта.*

§1. Инкультурация как тренд американского хёррор-кинематографа

В параграфе анализируются основные модели инкультурации как особого вида ментальной и культурной адаптации индивидов и социальных групп, которая сложилась в художественном пространстве американского кинематографа, и в частности, в жанре киноужаса. Острейшие социальные противоречия начала XX века становятся основанием для формирования целой культурной традиции воспитания страхом, который функционирует как суррогат сознания и выступает действенным средством управления обществом, культурой и индивидом.

Проблема адаптации индивида к социальным и культурным нормам имеет не только важное теоретическое значение, но, в первую очередь, позволяет структурировать и корректировать повседневность в постоянно меняющемся мире. Если формальное усвоение социальных норм и моделей коммуникации может быть достигнуто в достаточно короткие сроки, то познание культурных условий существования этноса и общества в целом требует значительных эмоциональных и интеллектуальных усилий, и, как правило, растягивается на длительное время. Именно это отличие позволило западным и отечественным теоретикам развести эти два направления адаптации индивида, обозначив первое – как «социализацию» и второе – как «инкультурацию». Соответственно, приоритет в изучении социализации остается за социологами, психологами и педагогами, а в инкультурации – за философами и культурологами.

П.Сорокин¹ был одним из первых исследователей, установивших, что личность не существует вне общества и культуры, которая является основополагающей и содержит универсальные символы, идеи, образы, знаки, имеющие общекультурный статус. В отличие от Э.Дюркгейма² и Т.Парсонса¹, видевших в социализации лишь адаптацию

¹ См.: Сорокин П.А. Человек, цивилизация и общество / П.А. Сорокин. – М. : Политиздат, 1991. – 506 с.

² См.: Дюркгейм, Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение / Э. Дюркгейм ; пер. с фр., составление, послесловие и примечания А. Б. Гофмана. – М.: Канон, 1995. – 352 с.

индивида к общественным требованиям, Э.Эриксон указывал на особую ценность социокультурной среды, которая, в сочетании с психологическими и биологическими факторами, непосредственно влияет на становление личности. Таким образом, социализация по Эриксону представляет собой жизненные стадии индивида. При этом переход от одной к другой осуществляется через кризис идентичности и формирование новой адаптационной модели, а «непрерывность самопереживания» становится условием всей «социальной интеракции»². И только М.Херцковиц³ окончательно разводит социализацию и инкультурацию, уже с 1948 г. предлагая термин «инкультурация» как совокупность специфических способов введения индивида в конкретные типы культур. Параллельно, в середине 20 века, К.Клакхоном⁴ вводится в оборот термин «культурализация», который содержательно совпадает с «инкультурацией».

По авторитетному мнению М.Херцковица, в этом процессе человек осваивает характерное для культуры миропонимание и границы сущего и должного в поведении индивидов. Соответственно, идеалом инкультурации является формирование компетентного в конкретной культуре индивида. В итоге такой человек выказывает эмоциональное и поведенческое сходство с представителями собственного культурного сообщества⁵.

Примечательно, что для более свободной от европейских академических и политических традиций американской культурной антропологии термин «инкультурация» оказался более предпочтителен, нежели иные понятийные аналоги. В то же время, в рамках советской и постсоветской научной практике мы наблюдаем последовательное увлечение континентальным социологизмом, что во многом обусловлено его репрессивными социально-политическими обстоятельствами, требовавшими строго контролируемой социализации индивидов.

¹ См.: Parsons, T. The Social System / T.Parsons. – Glence, 1951. – P. 41–42.

² См.: Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис. – М.: Прогресс, 1996. – 86 с.

³ См.: Херцковиц, М. Культурная антропология / М.Херцковиц. – М.: [Б. и.], 1955. – 350 с.

⁴ См.: Клакхон, К. К. М. Зеркало для человека. Введение в антропологию / К. К. М. Клакхон. – СПб.: Евразия, 1998. – 352 с.

⁵ Грушевицкая, Т.Г. Основы межкультурной коммуникации / Т.Г.Грушевицкая, В.Д.Попков, А.П.Садохин. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003. – С.71.

Д.Мацумото¹ полагает, что инкультурация является логическим продолжением процесса социализации и предполагает уже субъективное приспособление к внутренним аспектам культуры. По А.Кардинеру², ядром инкультурации является приобщение индивида к ценностям культуры. Ему вторит и А.Г.Эфендиев, считающий, что именно они формируют идеалы и позволяют человеку ориентироваться в социальном и природном мире, это своеобразные центры управления поведением людей³. Р.Бенедикт, сравнивая модели инкультурации в США и Японии, приходит к выводу, что любая культура обладает уникальным набором элементов, воспроизводящих собственную идентичность. «Культурная конфигурация становится основным познавательным предметом для индивида в процессе инкультурации»⁴. М.Мид⁵ трансформирует «культурную конфигурацию» в «парадигму национального характера», который и воплощает загадочность и своеобразие родной и чужих культур.

Безусловно, инкультурация должна опираться на определенную инфраструктуру, которая позволит обеспечить максимально эффективное выполнение индивидом поставленных перед ним адаптационных задач. Сюда следует отнести образование, средства массовой информации и т.д. В то же время, современная визуальная культура выдвигает на первый план искусство, особенно кинематограф, в качестве наиболее эффективного инструмента освоения культурных стереотипов. Я.Маркулан так объясняет причины этих процессов: «Киножанры массовой культуры [...] выполняют функцию создания иллюзии единства, на короткое время рождают обманное чувство

¹ См.: Мацумото, Д. Психология и культура / Д.Мацумото. – СПб: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2002. – 416 с.

² См.: Kardiner, A. The individual and his society / A. Kardiner. – New York: Columbia University Press, 1939.

³ Общая социология: Учебное пособие / Под общ. ред. А.Г. Эфендиева. – М.: Инфра-м, 2007. – С.202.

⁴ См.: Бенедикт, Р. Хризантема и меч. Модели японской культуры / Р.Бенедикт. – М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2013. – 256 с.

⁵ См.: Мид, М. Культура и мир детства. Избранные произведения / М.Мид. – М.: Наука, 1988. – 429 с.

принадлежности к коллективу, как бы компенсируют долгое и тоскливое одиночество»¹.

Примечательно, что традиционно все институты, как социализации, так и инкультурации воспроизводят исключительно позитивные модели адаптации, транслирующие гуманистические ценности, идеи общего блага и т.д., формирующие саму возможность существования гармоничной социальной интеракции. В то время как неизбежные деструктивные ценности (эгоизм, зависть, алчность, ненависть, насилие, предательство, авторитаризм и т.д.) по разным причинам вытесняются, замалчиваются, табуируются, караются и, тем самым, искусственно исключаются из поля транслируемых культурных ценностей. Таким образом, эта модель инкультурации продолжает воспроизводить просвещенческие идеалы разумного человека, ориентирующегося на знания, истину и благо, которые реализуются лишь в рамках традиционной социальной интеракции.

Промышленный переворот, становление крупного машинного производства и быстрое формирование городов привели к разрушению традиционных способов взаимодействия людей, а значит и веками складывавшихся культурных идеалов и средств их реализации. Н.Хренов удачно замечает, что в современном городе «интенсивное развитие разных подземных коммуникаций и сооружений, включая метрополитен, в эпоху индустриализации привело к появлению новых локальных мифов о хтонических ужасах и страхах [...]; закат индустриализации, приведший к развитию типичных ландшафтов заброшенных промышленных зданий и сооружений, возродил мифопоэтику руин в довольно специфическом «угрюмом» варианте [...]»². Это становится причиной формирования социокультурного пространства нового типа – массовой культуры, в рамках которой создается принципиально новая конфигурация традиционных отношений между социализацией и инкультурацией. Индустриальное ускорение темпов развития общества привело к «естественному» кризису инкультурационных моделей интеракции, в которых начинает доминировать

¹ Маркулан, Я. Киномелодрама. Фильм ужасов / Я.Маркулан. – Л. : Издательство «Искусство», 1978. – С.11.

² Миф и художественное сознание XX века / под ред. Н.Хренов. – М.: Гос.институт искусствознания, 2011. – С.282-283.

формальный, институциональный подход, более соответствующий ритму буржуазной эпохи, в том числе, и на уровне повседневности.

Неудивительно, что именно искусство оказалось наиболее чутким к этим социальным и культурным изменениям, пытаясь компенсировать однобокость классического, нововременного идеала «разумного человека». Именно искусство 19-20 веков впервые в истории показало человека и культурную среду его обитания с неведомой ранее жестокостью, брутальностью и цинизмом. Неудивительно, что именно массовое искусство шло в авангарде этого процесса. Н.Хренов замечает по этому поводу, что «массовая культура ныне изначально воспринимается как профанная, кичевая, тривиальная, ненормативная, невыразительная, некрасивая, плоская. Однако априорно ироническое отношение к ней позволяет эстетизировать ее как оригинальную, альтернативную, «другую» по отношению к классической культуре»¹.

Характерно, что кинематограф уже с момента своего появления становится мощнейшим катализатором развития массовой культуры. С другой стороны, быстрое развитие самой массовой культуры явилось закономерным результатом воцарения кинематографа среди других видов искусства. Показательный демократизм и нарочитая популярность кино по отношению к классической литературе, музыке, живописи, театру во многом обеспечивались как спецификой образного воздействия на зрителя, так и его ценовой доступностью, умело соединяя в себе и «хлеб» и «зрелища».

Из диковинного новшества кино со временем превратилось в неотъемлемую часть и официальной, и повседневной жизни, постепенно оснатив человека и его сознание новыми политическими, аксиологическими и поведенческими стереотипами. В условиях глубинных социальных и экономических катаклизмов, захлестнувших как Старый, так и Новый Свет, именно кинематограф превратился в эффективного утешителя, опытного психотерапевта, страстного пропагандиста, умелого «массовика-затейника», постепенно подчиняя себе пространство культурной жизни. Да и экранные киногерои довольно быстро стали кумирами миллионов потребительских масс, о

¹ Миф и художественное сознание XX века / под ред. Н.Хренов. – М.: Гос.институт искусствознания, 2011. – С.682.

которых грезили, на которых равнялись, перед которыми трепетали, как некогда перед живыми богами и их пророками.

Так в начале XX века был найден один из эффективнейших способов унификации восприятия и канализации бессознательных стремлений человека, что привело к появлению стандарта идеалообразования эпохи массовой культуры. В этом смысле хотелось бы отметить два основных направления, которые апробируются и на протяжении более чем столетнего наступления кино на социокультурную реальность, успешно формируют потребительскую киноаудиторию. Речь идет о *позитивных и негативных сценариях* формирования образа успешного человека и гармоничного социума, которые мы предлагаем выделить при анализе современной культуры.

Как правило, *позитивные модели инкультурации* рассказывают о всемогуществе человека, его неограниченных возможностях, которые реализуются в соответствующих социокультурных условиях и направлены на формирование псевдоромантической атмосферы позднего буржуазного общества, достаточно мало соотносимой с реальной действительностью.

Подобная атмосфера, соединенная с капиталистической прагматичностью и меркантилизмом, в итоге возвращает законченного эгоиста, чьи карьерные притязания и финансовая состоятельность полагаются в качестве единственных, а потому универсальных критериев самопознания и социокультурной активности. Впрочем, позитивная героиня в кино и других жанрах массовой культуры становится временно господствующей именно потому, что в ней продолжают культивироваться традиционные моральные нормы и социальные идеалы, которые веками вынашивались в лоне европейской цивилизации.

Просто кинематограф, в данном случае, показал, что все они могут быть легко достижимы и не требуют таких колоссальных физических, финансовых и временных усилий, о которых веками твердили историки, философы и авторы серьезных драматических произведений. Более того, эти результаты не скрываются за сложными фразами и сюжетными ходами, они – не удел далекого будущего, сферы кантовского «должного», и не результат усилий десятков поколений. Наоборот, кинематографическое счастье – это «зримое сегодня», а не призрачное и трудоемкое

послезавтра. Для этого нужно только лишь максимально быть похожим на героя, не столько, может быть, внутренне, но обязательно внешне, в течение одного лишь сеанса подменив свою обыденность на всеми признанное киночудо.

С.Жижек, оценивая подобные умонастроения, писал: «Снова напомню фразу из Трехгрошовой оперы Брехта: если слишком быстро бежать за счастьем, можно перегнать его и оставить позади. Если слишком спешить добраться "до сути", если показывать "все как есть", – неизбежно потеряешь то, за чем гнался. Эффект всегда удручающий и пошлый»¹.

Эта кинематографическая доктрина инкультурации, будучи и сегодня, вначале XXI века весьма востребованной в традициях «мыльных опер», тем не менее, как говорят психоаналитики, практически с самого появления «Великого Немого», активно вытеснялась альтернативной, и, как оказалось, не менее популярной. Речь идет о модели *негативной инкультурации*, в которой наблюдается невиданная востребованность киноисторий об убийствах, катастрофах, ужасах и монстрах. Местами даже казалось, что кинематограф был специально изобретен только для того, чтобы реанимировать все наиболее страшные страницы мировой культуры, экранизировать самые жуткие события и «оживить» наиболее мерзкие и жестокие персонажи в человеческой истории. Видимо, такая необычная метаморфоза была связана с обнаруженной Ницше тенденцией, связанной с повсеместной «переоценкой ценностей», которая должна подготовить «[...] для грядущего сильного вида людей высшей духовности и силы воли, медленно, осторожно, исподволь высвобождая для этой цели в людях множество прежде обузданных и оболганных инстинктов [...]»². На деле, в условиях капиталистической действительности, оказавшейся не чем иным, как их банальной девальвацией.

Уже в начале XX века мифология прогресса начинает давать серьезные сбои именно потому, что она изначально выстраивалась на гипертрофировании технического элемента в культуре, который постепенно вытеснил антропологический. Поэтому,

¹ То, что вы всегда хотели знать о Лакане, но боялись спросить у Хичкока / под ред. Славоя Жижека. – М.: Логос, 2003. – С. 47.

² Ницше, Ф. Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей / Пер. с нем. Е.Герцык и др. – М.: Культурная Революция, 2005. – С. 514.

киноистории о сверхъестественных чудовищах оказываются намного ближе традиционному пониманию роли человека в культуре, нежели слащавый романтизм мелодрам и научно выверенный реализм производственных будней. Такая *негативная киноистория* становится, по сути, «провокационным шедевром»¹, новым мифом, структура которого «выводит индивида из сферы действия формально-логических законов, освобождает его от бремени свободы, от постоянной необходимости выбора. Это удобный способ подмены личной ответственности за свою судьбу, за судьбы близких, за судьбы человечества коллективной безответственностью и круговой порукой, характерными для социальных организаций всех типов и уровней»².

На самом деле, устрашающие повествования нарождающегося жанра киноужаса как бы пытались в нарочито ярких, местами кровавых и чудовищно жестоких формах высказать идеи, осмысление и демонстрация которых были столь необходимы для человека начала XX века. И тот факт, что это жанр уже через столетие станет одним из господствующих в современном искусстве, говорит о том, что человечество до сих пор не услышало те инкультурационные послы, которые так образно и живо доносили до зрителя еще немые и черно-белые персонажи эпохи становления кинематографической эры.

Социальные катаклизмы начала XX века стали политико-экономическим фоном и одновременно социокультурной тканью нарождающегося кинематографа, и в первую очередь, американского. И то, что он, впитав потенциал социальной деструкции, столь любезно распахнул ей двери в пространство киноромана, нет ничего удивительного. Злой гений киноужаса является символическим образом всего социального контекста, который восстает против буржуазной обыденности и потребительского отчуждения. Он становится международным явлением. Поэтому «американский фильм ужасов [...] был на самом деле европейским фильмом ужасов»³, он превратился в политику¹, отражая повсеместно изменившуюся социокультурную реальность, стал «культовым фильмом»².

¹ Hunter, J. *Eros in Hell. Sex, Blood and Madness in Japanese Cinema*. – Uk., 1998. – P.79.

² Маленко, С.А. Принципы архетипического осуществления мифа // Известия Томского политехнического ун-та. – 2007. – №7. – Т. 311. – С. 22.

³ Tohill C., Tomba P. *Immoral Tales. European Sex and Movies 1956-1984*. – New York, 1995. – P.22.

С.Жижек так оценивает эту ситуацию: «...американское отчуждение (финансовая нестабильность, страх перед полицией, отчаянная *погоня* за *своей* крупницей счастья – словом, *истерия* повседневной капиталистической жизни) противопоставляется его *психотической* изнанке: кошмарному миру патологических преступлений»³. Такая идеологическая подмена позволяет вытеснить экзистенциальное напряжение, неизбежно возникающее в связи с повсеместной несправедливостью социальной жизни и направить процессы негативной инкультурации в политически безопасное, сюжетно-канализированное сублимационное русло.

Поэтому, киноужас, который «ближе всего стоит к идее чистого кино»⁴, стремится изъять неминуемо возникающую деструктивность индивида из реальных социокультурных отношений, осуществив бессознательный перенос негативных эмоций на киногероев и сюжетику фильмов, задолго до того, как они могут превратиться в мысли, слова и действия протестного или разрушительного характера. Н.Кэрролл считает, что именно ожидание эмоционального напряжения становится тем ключевым мотивом, который используется в кино, и в хорроре в частности. «Эмоции – тот клей, который держит зрителя в кресле – в основном зависят от того, что мы назвали запрограммированными критериями оценки. Они способствуют возникновению именно тех эмоциональных реакций, которых добивается автор. Эти реакции можно назвать эмоциональным усвоением»⁵.

Таким образом, киноужас как «трангрессивный кинематограф»⁶ уже с момента своего появления становится одной из ведущих форм бессознательной компенсации незавоеванных прав и не востребуемых свобод, ненайденной любви и непознанного

¹ Rosenbaum J. *Movies as Politics*. – Los Angeles: University of California Press, 1997. – P.171.

² O'Toole L. *The Cult of Horror // The Cult Film Reader* / eds. E. Mathijs, X. Mendik. – L.; N.Y.: Open University, 2007. – P. 15.

³ То, что вы всегда хотели знать о Лакане, но боялись спросить у Хичкока / под ред. Славоя Жижека. – М.: Логос, 2003. – С. 235.

⁴ Brian De Palma interviews /edited by Laurence F.Knapp. – USA., 2003. P.68.

⁵ Carroll N. *Movies, the Moral Emotions, and Sympathy // Carroll N. Minerva's Night Out: Philosophy, Pop Culture, and Moving Pictures*. – Wiley-Blackwell, 2013. – P. 67.

⁶ Mathijs E., Sexton J. *Cult Cinema*. – Oxford: Wiley-Blackwell, 2011. – P.51.

счастья, нереализованного смысла жизни, не ставшего сознания и не приобретенного культурного опыта.

Уже Ф.Ницше заметил, что в деструктивности кроется масса конструктивно значимого для человеческой культуры. В работе «Человеческое, слишком человеческое» он пишет: «Самые дикие силы пролагают путь, сперва неся разрушение, и, тем не менее, их деятельность нужна, чтобы позднее могли утвердиться более мягкие нравы. Ужасные энергии – то, что зовется злом, – суть циклопические архитекторы и пролагатели путей гуманности»¹.

Актуальность подобной компенсации в форме негативной инкультурации и сегодня подчеркивает призрачность социальных идеалов и экзистенциальную бесперспективность идеи рая на Земле. Именно поэтому, практически все герои американского киноужаса появляются либо из далекого и забытого прошлого, о котором современники мало что знают, да и не особо стремятся к этому. Либо приходят из маргинальных пространств настоящего и будущего, еще не включенных в стереотипы обывательского благополучия и потребительского комфорта.

В связи с этим, нельзя не вспомнить зловещий и пророческий роман Дж.Оруэлла «1984», в котором, моделируя антиутопическое будущее, автор постоянно указывал, что одним из ведущих способов «промывания мозгов» до смерти запуганному обывателю являются киноролики, в которых непрерывно мелькают образы врагов, чаще всего уже не существующих, либо вообще никогда не существовавших. «И вот из большого телекрана в стене вырвался отвратительный вой и скрежет – словно запустили какую-то чудовищную несмазанную машину. От этого звука вставали дыбом волосы и ломило зубы. Ненависть началась. Как всегда, на экране появился враг народа [...]»².

Подобные вымыслы лишь с одной стороны выглядят пропагандистской фикцией, фантасмагорическим художественным перформансом, смыслы которого простираются в область непроизводственной, досуговой деятельности обывателей. Помимо этого, главные герои фильмов ужасов (часть которых специалисты затем выделяют в особый

¹ Ницше, Ф. Полное собрание сочинений в 13-ти томах. Т. 2. Человеческое, слишком человеческое. – М.: Культурная революция, 2014. – С. 246.

² Оруэлл, Дж. 1984. URL: <http://bookz.ru/authors/oruell-djordj/1984/page-6-1984.html>.

жанр «хóррора» (от *англ.* horror – ужас) или триллере (от *англ.* thrill – трепет, волнение) с его многообразными поджанрами¹) выступают проводниками визуализации сущности социальной и культурной деструктивности.

В этом же ключе рассуждает Б.Мунтич: «Horror – киножанр, который на фоне фантастических событий развивает мотив страха как эмоциональную основу поэтического образа»². Д.Кроненберг утверждает, что «основа хóррора – в том, что мы не знаем, как умрем»³. Д.Стринати в работе «Вступление к изучению популярной культуры» так характеризует хóррор: «Как жанр, хóррор представляет собой необходимость в подавлении, если показанный ужас интерпретирован как выражение дискомфортных и тревожных желаний, которые должны быть подавлены»⁴. А А.Ю.Кравчук и Ю.В.Краснопёрова подытоживая эти рассуждения отмечают, что основным элементом для выделения этого жанра «является страх. Именно ориентация на страх, на чувства страха выделяется учёными жанрообразующим признаком, т.е. базовым элементом без чего произведение теряет свою жанровую принадлежность.

¹ В данном тексте мы не будем специально останавливаться на характеристике типологии американского кинохóррора. Хотя следует оговориться, что для формирования универсальной системы в рамках этого жанра необходимо выделить некоторый критерий, который бы подчинил себе логику его развития. Скорее всего, это должен быть принцип сюжетного разнообразия или характер образного воздействия на зрителя. Отталкиваясь от него можно назвать несколько поджанров в хóрроре: триллер, слэшер, сплэттер, гор, горно, эрогуро, трэш, мистический триллер, кэмп, фильмы о людоедах, оборотнях, вампирах, зомби, привидениях, готический фильм, комедийный фильм ужасов, постапокалиптические фильмы, сельский хóррор, криминальный хóррор, космический хóррор, эротический хóррор, оккультный хóррор, сюрреалистический хóррор, висцеральный хóррор, сплаттерпанк, джалло, психологические ужасы, боди-хóррор, лавкрафтианский хóррор, естественный и арт-хóррор (см.: Керолл Н.), сверхестественный, удивительный и фантастический хóррор (см.: Тодоров Ц.) и т.д. Единого мнения по поводу типологии хóррора у киноведа, к сожалению, не существует (См. Сьюзен Хэйворд, Борис Невский, Галина Заломкина). И это проблема еще ждет своего отдельного исследования.

² Цит. по: Маркулан, Я. Киномелодрама. Фильм ужасов / Я.Маркулан. – Л. : Искусство, 1978. – С. 123.

³ Цит. по: Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – С.10.

⁴ Strinati, Dominic. An Introduction to Popular Culture / D. Strinati. – New York, Londong: Routledge, 2000. – P.82.

Данный факт также подтверждается тем, что самым близким переводом слово *horror* является «страх»¹.

В то же время, весьма значимой является демонстрация сверхъестественной природы кинозла, которое зарождается и произрастает в метафизических мирах. То есть, зло в интерпретации жанра хóррора имеет уже не социальную и культурную, но глубинную природную, либо даже божественную детерминацию. «Как на символическом, так и на чувственном уровне драматический конфликт [...] заключается в отчаянном поиске точки опоры на узкой тропинке, связывающей реальность и сверхъестественные миры. Эта некая сумеречная зона, где тени и галлюцинации могут становиться реальными и, что более важно, где нет никаких вех, позволяющих найти путь назад»². Так Клаус Креймейер в статье «От Вампира к Вамп» попытался охарактеризовать символическое пространство кино хóррора, направленного на расшатывание чувства реальности.

Наши фантазии, на которых зиждется киноискусство, «подпитывают наше ощущение реальности и при этом оказываются защитой от Реальности»³. В определенном смысле хóррор – это интерпретация «бытия как некомфортного союза иллюзии и реальности»⁴. Подобная установка активно используется в не только в хóрроре, от части такие тенденции мы можем наблюдать и в сферах, далеких от искусства. Взять хотя бы политику или мир иллюзий потребительского общества.

В тоже время, биологизаторство и теологичность как бы схлестываются в одном ужасном образе, взаимно возгоняя и стравливая друг друга. «Этот тип реализма,

¹ Кравчук А.Ю., Краснопёрова Ю.В. Лингвистические средства нагнетания страха в жанре «хоррор» и способы их передачи с английского языка на русский (на материале произведений С. Кинга) // Вестник научного общества студентов, аспирантов и молодых ученых. – 2016. – №1. – С.118.

² Silver A., Ursini J. Mario Bava: The Illusion of Reality // Horror Film Reader. – New York, 2000. – P. 333.

³ Wiczorek M. The Ridiculous, Sublime Art of Slavoj Žižek // Žižek S. The Art of Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway. Seattle. – Walter Chapin Simpson Centre for the Humanities, 2000. – P. XIII.

⁴ Silver A., Ursini J. Mario Bava: The Illusion of Reality // Horror Film Reader. – New York, 2000. – P. 333.

раскрывающий «секрет тела», многие могут назвать «порнографическим»¹, поскольку хóррор эксплуатирует исключительно соматическую тему. А обыватель, наблюдающий кинопобоища, оказывается заложником парадоксов, решение которых принципиально невозможно в привычных для его сознания социокультурных интерьерах. Фактически, мы вынуждены констатировать, что в кино хóрроре отождествляются вещи несовместимые, с точки зрения традиционных культурных и социальных представлений в силу того, что этот жанр «в своей основе обладает чем-то принципиально непостижимым, чем-то, что в рамках нашего рационального сознания не может быть определено как реально существующее»².

С одной стороны, злой гений приходит из мира разрушенной и отчужденной природы, неся с собой весь потенциал мести Мироздания, гармонию которого так грубо и бездарно нарушили люди. С другой, он является самопровозглашенным представителем Бога, находясь уже «по ту сторону добра и зла». Такой прием в стратегии негативной инкультурации применяется в американском хóрроре намеренно, поскольку с его помощью неразвитое сознание обывателя способно зафиксировать лишь отдельные входящие сигналы, транслируемые образами Зла.

Их перечень не столь велик: во-первых, нужно бояться все больше и больше, во-вторых, минимизировать и без того невеликие социальные контакты, в-третьих, учиться возвращать потребительские комплексы, которые выступают надежным фундаментом обывательского эгоизма. А с воцарением этого жанра в мировой киноиндустрии формирование подобных бессознательных установок становится основной стратегией негативной инкультурации, которая, по сути, является современной моделью познания. Замещая осознанные формы мысли их бессознательными аналогами, хóррор превращает обывателя в бессознательное, инстинктивное существо, реагирующее исключительно на физические и экзистенциальные экстремумы-раздражители, с каждым разом понижая порог собственного ощущения и восприятия окружающего мира. Д.Комм по этому

¹ Hunt L. A (Sadistic) Night at the Opera / The Horror Reader; edited by Ken Gelder. – London, 2000. – P. 333.

² Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).

поводу справедливо отмечает, что основным предметом исследования в хóрроре является «человек, боящийся самого себя, чудовищ, скрывающихся в безднах собственной души»¹.

Поэтому и внешний вид злого Героя (Антигероя) должен быть всякий раз все более отвратительным и вызывающим, закономерно отдаляясь как от человеческой, так и от остальных природных форм существования жизни. Именно этим он готовит обывателя к комфортному, а местами и увеселительному наблюдению за кровавыми бойнями в хóрроре. Кстати говоря, подобное изображение героя хóррора позволяет визуализировать весь спектр существующих и вновь возникающих стратификационных (националистических, расистских, корпоративных) и иных возможных бессознательных способов демонстрации обывательской ксенофобии. Они же позволяют охарактеризовать незатухающий конфликт между элитой и массой, который постепенно приобретает характер священной войны «всех, против всех».

В силу этого темный и жестокий Герой (Антигерой) – это модернизированный образ мученика, повстанца и революционера, чье пришествие в земной мир, в отличие от христианского мифа, направлено на шоковое пробуждение сознания отдельного индивида, а не социальных групп и общества в целом. В юнговском понимании Герой американского хóррора выступает индивидуационным катализатором экстремального освоения ужасной социальной и культурной реальности, у которой нет иного шанса на внимание.

Он – подлинный представитель, судья и палач «серых» масс, изуродованных работой, отравленных пищевыми суррогатами и погребенных под идеологическим мусором. М.Хоркхаймер и Т.Адорно в «Диалектике Просвещения» также утверждают, что «кино и радио уже более не требуется выдавать себя за искусство. Та истина, что они являются не чем иным, как бизнесом, используется ими в качестве идеологии, долженствующей легитимировать тот хлам, который они умышленно производят»². Он – исповедник и освободитель заново возрождающейся в обывательских массах надежды

¹ Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – С.55.

² Хоркхаймер, М. Диалектика Просвещения. Философские фрагменты / М.Хоркхаймер, Т.Адорно. – М.: Медиум, Ювента, 1997. – С.150.

на постапокалиптическое спасение. Именно так, спустя всего лишь три года после самой разрушительной и кровавой войны в истории человечества, об этом писал Дж.Оруэлл. «Если есть надежда [...], то она в пролах. Если есть надежда, то больше ей негде быть: только в пролах, в этой клубящейся на государственных задворках массе, которая составляет восемьдесят пять процентов населения [...], может родиться сила, способная уничтожить партию»¹. Так Антигерой возлагает на себя основные функции по трансляции социальных и культурных идеалов, которые транслирует негативная модель инкультурации.

В то же время, не следует забывать, что ужасные истории, показанные в американском хорроре и сопутствующих ему жанрах (триллере, слэшере и т.д.) даже не намекают простому обывателю не только на необходимость, но и на саму возможность социальных и культурных изменений. Все происходящее является для отдельного человека его личной, разделенной лишь с порцией поп-корна трагедией, на премьеру которой ни социум, ни культура так и не смогли раздобыть «лишнего билетика».

А это значит, что смысла бороться за справедливое общество и пост-культуру просто нет. Борьба за права человека в постиндустриальном обществе исчезла, растворилась как раз в начальных титрах американских хоррор-фильмов. Она имела смысл только в обществе, которое еще исповедует традиционный, коммунальный тип организации и воспроизводства. В атомарных же, постмодернистских социокультурных анклавах царствует материализовавшийся с киноэкранов Ужас, с легкостью управляющий набором типичных реакций социальных индивидов. Эту ситуацию так комментирует А.Г.Некита: «Перманентно воспроизводимая жизненная слепота социального индивида обусловлена [...] его предельным отождествлением с моделью социально-очастненного мира, деструктурирующим индивидуально воспринимаемое Время Жизни, за-мещающая его размерность слепком кадрированного пре-бывания в социально срежиссированном и институционально смонтированном хаосе частностей»².

¹ Оруэлл, Дж. 1984. URL: <http://bookz.ru/authors/oruell-djordj/1984/page-6-1984.html>.

² Некита, А.Г. Диалектика «официального – социального» в пространстве социализированного бессознательного // Вестник Новгородского гос. ун-та. Сер. : Гуманит. науки. – 2006. – №39. – С. 64.

История человеческой цивилизации знала немало инкультурационных моделей, тысячелетиями балансирующих между «кнутом и пряником» и лишь изредка намекающих на возможность участия в этом фундаментальном процессе сознания и чувств человека. Необыкновенные возможности, которые, казалось бы, обрела культура с появлением кинематографа, совершили величайшую воспитательную революцию со времен выхода человечества из пещер.

В начала XX века, с появлением кинематографа, и особенно жанра хóррора, даже вождеденный «пряник» приобрел форму кровавого «кнута». Такую важнейшую политико-идеологическую задачу кинематограф в своей модели негативной инкультурации решил с легкостью. А внедрение в киноповествование ужасающих и безобразных героев позволило задать внесоциальные идеалы негативной инкультурации и истолковать любые возможные социальные и культурные противоречия в контексте потусторонней, виртуальной и симулятивной реальности, в которую постепенно превращалось все пространство массовой культуры.

В подобной ситуации уделом индивида является лишь усиленная адаптация сознания к психофизиологическим и инстинктивным праформам, бессознательное отождествление с которыми осуществляется исключительно во внерациональных, деструктивных формах мифа. Именно поэтому экранный негативизм американского хóррора не имеет в контексте массовой культуры ни диалектического, ни дидактического характера, позволяющего установить разнообразные взаимосвязи человека и мира, а выступает формой демонстрации негативной инволюции сознания и чувств обывателя, утоляющего свой сенсорный и визуальный голод, потребляя кинопродукцию хóррора. Такая адреналиновая диета начисто отрицает возможность развития сознания. Но именно подобный идеологический заказ на страшное как «аномалию, случайное отклонение от божественной нормы»¹, изначально сформированный в рамках американского кинематографа, и обеспечивает бесперебойную работу конвейера негативной инкультурации на всем пространстве его влияния.

¹ Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – С.78.

Художественный язык всегда в концентрированном виде выражал исторические особенности развития культуры и ментальности. Будучи вписанным в контекст искусства, он всегда оказывался наиболее чутким к смене умонастроений и эмоциональной тональности конкретной культурной эпохи. Фактически смена жанров в искусстве является попыткой выстраивания наиболее адекватной модели художественного отражения действительности. Появление же кинематографа явилось принципиально новым этапом в становлении постмодернистской парадигмы художественного отражения человеческого мира. Поэтому кино, на протяжении своей более чем столетней истории, в свернутом виде воспроизводит логику становления художественного сознания. Н. Кэррол поэтому и считает, что «современный жанр ужасов – это общедоступное выражение тех же чувств, что выражены в туманных дискуссиях интеллигенции о постмодернизме»¹.

Показательно, что возникновение американской кинематографической хоррор-продукции, которая «чаще других встречается в списках культовых фильмов»², шло рука об руку со становлением самого кинематографа. Здесь возможны два объяснения. С одной стороны, видимо, кинематограф сам по себе явился наиболее удачным средством выражения экзистенциальных оснований бытия человека. С другой – рубеж XIX-XX веков наглядно продемонстрировал, что к этому моменту иные, накопленные цивилизацией, художественные средства отражения кризисных моментов экзистенции человека (театр, литература, музыка живопись, скульптура, фольклор и т.д.), фактически исчерпали свои эстетические и инкультурационные возможности.

Это ознаменовало введение в теоретический оборот философии таких экзистенциальных категорий как «страх», «трепет», «ужас», «тошнота», «абсурд», «заброшенность»³ и т.д., которые практически на столетие вперед задали моду на

¹ Цит. по: Тюдор Э. Специфические удовольствия от популярного жанра [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Specificheskie-udovol-stviya-ot-populyarnogo-zhanra>. (дата обращения 03.01.2016 г.).

² Павлов, А. Постыдное удовольствие. Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А.Павлов. – М.: Изд.дом. Высшей школы экономики, 2014. – С. 62.

³ См.: Камю, А. Бунтующий человек. Философия. Политика. Искусство / пер. с фр. М.: Политиздат, 1990. 415 с.; Кьеркегор, С. Страх и трепет. М.: Республика, 1992. 384 с.; Сартр,

аналитику негативных проявлений человеческих экзистенции, резко обостряющихся в периоды социокультурных кризисов. В то же время, мировая киноэстетика обогатилась новыми способами интерпретаций эмоционально-чувственных состояний человека.

На фоне разрушающегося традиционного образа жизни западный обыватель окончательно отринул от натурального типа хозяйства, разочаровался в религии и поселил себя в новом месте – городе, квинтэссенции цивилизованного, имперского толкования сущности человека и общества. Отныне город и мегаполис навсегда присваивают себе право называться пространствами реализации человеческой природы и очагами культуры. Следует отметить, что города, особенно в буржуазную эпоху, предоставляют возможность понимания нарастающей от века к веку тенденции увлечения культуры неестественным, искусственным и противоестественным. Эти установки нашли ярчайшее отражение в кинематографе и в его инкультурационных моделях, который, уже с самого начала своего победоносного завоевания планеты, стремился изображать внутренний мир городского обывателя как пространство экзистенциального шока и трагедии. Такие драмы должны были подготовить человека к осознанию одной простой мысли: человек может уничтожить «все, что у нас есть, все, что мы знаем, все, что мы собой представляем»¹.

Но если первая половина XX века ознаменовалась появлением кинообразов, в которых фиксировались преимущественно асоциальные и маргинальные (негативные) модели поведения, то после Второй Мировой войны, и, особенно, на закате 80-х годов, изображение человека и среды его обитания начинает опираться на эстетику смерти и тотальной катастрофы, в которых запечатлевается «ужас в красоте и наслаждение красотой ужаса»². Именно в этот период хоррор приобретает особое социокультурное звучание, подминая под себя еще совсем недавно продуктивно функционирующие другие жанры кинематографа с их позитивным ореолом.

Ж.-П. Две грани экзистенциализма. М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. 352 с.; Хайдеггер, М. Время и бытие: Статьи и выступления / сост., пер. с нем. и комм. В. В. Бибихина. М.: Республика, 1993. 447 с.

¹ Berman M. All That is Solid // The Experience of Modernity. – London: Verso, 1983. – P.15.

² Kreimeier K. From Vampire to Vamp. On the Background of a Cinematix Math // Artificial Humans. – Berlin, 2000. – P.80.

Начало же нового тысячелетия вводит в эстетику хóррора все более разрушительные мотивы, исподволь обучая зрителя наслаждаться бесконечным страданием, как идеалом негативной инкультурации. В тоже время позитивные примеря в кино основаны на идее счастья и наслаждения. Но именно хóррор диалектически продемонстрировал, что «между страданием и наслаждением тонкая черта...»¹.

С.Жижек так характеризует разницу между модернистским и постмодернистским художественным текстом хóррора: «Модернистское произведение искусства по определению "непостижимо"; оно функционирует как шок, как вторжение травмы, которая подрывает размеренный ход нашей обыденной жизни и сопротивляется интеграции в символическую вселенную господствующей идеологии; затем, после этого первого столкновения, на сцену выходит интерпретация и позволяет нам интегрировать этот шок [...]. Постмодернизм, однако, делает нечто противоположное: его объекты rarexetlence – продукты, отмеченные массовой популярностью [...], – так что от интерпретатора зависит то, найдет ли он в них воплощение эзотерического теоретического изящества Лакана, Деррида и Фуко. Итак, если удовольствие от модернистской интерпретации содержится в эффекте узнавания, который "облагораживает" тревожащую жуть ее объекта [...], то задача постмодернистского подхода заключается в отстранении его изначальной обычности [...]. "Постмодернизм" – тот хаос, в котором мы все находимся сегодня, то есть ту одержимость травматической Вещью, которая сводит всякую сеть повествования к отдельной неудачной попытке "облагородить" Вещь»².

Поэтому воцарение американского хóррора с его многообразными подвидами, свидетельствует о фактической оформленности нового типа культуры, которая получила название «постмодернизм». Современная культурология по-разному оценивает завоевания постмодерна. Здесь существует спектр диаметрально-противоположных мнений: от слепого поклонения до полной негации. Постмодернизм как особая

¹ McNiel L., Osborne J., Pavia P. The Other Hollywood. The Uncensored Oral History of the Porn Industry. – N.Y.: Regan Books/HarperCollins, 2005. – P. 130.

² Жижек, С. То, что вы всегда хотели знать о Лакане (но боялись спросить у Хичкока) /Пер. с англ., слов.; группа переводчиков. – М.: Логос, 2004. – С.5-6.

художественная практика, по сути, является городским типом культуры с одному ему лишь известными кодами. Не зная их семиотических и символических контекстов, ни современный обыватель, ни даже искушенный, маститый исследователь, не сможет распределить смысловое пространство эстетики американского хóррора.

За шокирующим натурализмом и «сверхъестественной» неестественностью образов американского хóррора поднимается новые экзистенциальные и социокультурные контексты, которые должны быть осмыслены нашими современниками. В противном случае, обыватель будет просто «раздавлен» и «съеден» этими контекстами, как бы фантастически это ни звучало. В этом смысле постмодернистский американский хóррор выступает гносеологическим и морально-эстетическим фундаментом бытия сознания современного обывателя, его базовым социокультурным тренингом, от успешного или неуспешного завершения которого зависит его дальнейшая социальная судьба: карьера, успех, благополучие и т.д. И Америка оказалась именно той культурной средой, которая представляет собой «мощный плавильный котел, и относится это выражение не только к этническому составу страны. Американцы всех страшных монстров, возникших в иных культурах, прекрасно устраивают у себя на родине: гаитянские зомби превратились в кровожадных существ, стремящихся отведать плоть живых людей; чопорные британские вампиры преобразовались в сериалы и мормонские мелодрамы; злобные инопланетяне тем более были американизированы самого первого дня своего существования в нашем воображении»¹.

* * *

Таким образом, американский кинохóррор эпохи постмодерна – это разновидность урбанистического фольклора, в котором в концентрированном виде, в художественной, образно-символической форме, выражается экзистенциальная сущность современной цивилизации и принципы негативной инкультурации. В ней, оказывается, нет места внутреннему миру человека, его личному интересу, сокрытому

¹ Павлов, А. Постыдное удовольствие. Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А.Павлов. – М.: Изд.дом. Высшей школы экономики, 2014. – С.145.

от социальных предпочтений, нет надежды, свободы и (по замыслу Дж.Кэмерона, автора знаменитого фильма о «Терминаторе» 1984 года), в ней нет даже судьбы. Эти истины в визуальной форме становятся основным содержанием всего современного искусства и кинохоррора, в частности. На протяжении более чем столетия своей истории американский кинохоррор отрабатывает технологии шоковой адаптации индивида к изменяющимся культурным условиям.

Проблема адаптации индивида к социальным и культурным нормам имеет не только важное теоретическое значение и позволяет структурировать и корректировать повседневность в постоянно изменяющемся мире. Если формальное усвоение социальных норм и моделей коммуникации может быть достигнуто в достаточно короткие сроки, то познание культурных условий существования этноса и общества в целом требует значительных эмоциональных и интеллектуальных усилий, и растягивается на длительное время. Именно это отличие позволило западным и отечественным теоретикам развести два направления адаптации индивида, обозначив первое – как «социализацию», а второе – как «инкультурацию». Соответственно, приоритет в изучении социализации остается за социологами, психологами и педагогами, а в инкультурации – за философами и культурологами.

П.Сорокин, Э.Дюркгейм, Т.Парсонс, Э.Эриксон пытаются установить специфику адаптации индивида в социокультурной среде, однако только М.Херсковиц окончательно разводит социализацию и инкультурацию, уже с 1948 г. предлагая термин «инкультурация» как совокупность специфических способов введения индивида в конкретные типы культур, обозначающую общезначимый идеал формирования компетентного в конкретной культуре индивида. Д.Мацумото считал инкультурацию логическим продолжением процесса социализации и предполагал субъективное приспособление к внутренним аспектам культуры. По А.Кардинеру, ядро инкультурации выражает приобщение индивида к ценностям культуры, а А.Г.Эфендеев считает культурные идеалы антропологическими ориентирами, своеобразными центрами управления поведением людей. Р.Бенедикт приходит к выводу, что любая культура обладает уникальным набором элементов, воспроизводящих собственную идентичность, в тоже время М.Мид трансформирует «культурную конфигурацию» в

«парадигму национального характера», который воплощает загадочность, своеобразие родной и чужих культур.

Инкультурация опирается на определенную инфраструктуру (образование, СМИ и т.д.), обеспечивающую эффективную адаптацию индивидов. В начале XX века был изобретен кинематограф – один из эффективнейших способов унификации восприятия и канализации бессознательных стремлений человека, что привело к появлению стандарта идеалообразования эпохи массовой культуры. Поэтому, современная визуальная культура позиционирует его как действенный инструмент освоения стереотипов, катализатор массовой культуры и определяет возникновение двух основных направлений инкультурации, успешно формирующих потребительскую киноаудиторию – *позитивный и негативный сценарии* создания образов успешного человека и гармоничного социума.

Позитивная модель инкультурации рассказывает о всемогуществе человека, его неограниченных возможностях, которые реализуются в соответствующих социокультурных условиях, опираясь на классические просвещенческие идеалы. *Негативная модель*, впитав потенциал социальной деструкции и хтоническую сюжетику примитивных мифологий, производит перенос негативных эмоций человека из реальных социокультурных отношений на киногероев и сюжетику фильмов задолго до того, как они могут стать действиями протестного или разрушительного характера. Кризис *позитивной модели* инкультурации обуславливается повсеместной деградацией буржуазной культуры, что неминуемо оборачивается господством негативной модели инкультурации, которая не столько отрицает традиционные культурные ценности, сколько пытается через деструктивные кампании убедить массу и элиту в необходимости сохранения базовых культурных смыслов и символов, правда с изменением их экзистенциальной полярности.

Итак, попытаемся дать рабочее определение процессу *негативной инкультурации* – *это альтернативная традиционным способам форма социокультурной адаптации индивида, предполагающая реализацию идеи социального сплочения посредством агрессивной, символической демонстрации пагубности деструктивных моделей*

коммуникации, разрушающих как самого индивида, так и пространство его культурного бытия.

Здесь можно выделить еще целый ряд аспектов, характеризующих негативную инкультурацию. Назовем лишь некоторые из них. Во-первых, это альтернативный традиционным способ социализации и позитивной инкультурации индивида к социокультурной реальности. Во-вторых, негативизм хóррора способствует консервации социальных и культурных норм за счет культивирования инстинктивных форм реакции человека на действительность. В-третьих, она формирует особый тип культурного гедонизма, в котором бесконечное страдание экранных героев превращается в наслаждение реальных зрителей, а агрессия становится для них ведущим способом культурной коммуникации. В-четвертых, в случаях культурной рефлексии над деструктивными процессами, может приобретать позитивное значение, выражающееся в осознании сущности социокультурных противоречий и открывающихся перспективах личностного роста.

§2. Героизация Антигероя как технология негативной инкультурации американского кино хóррора

В параграфе рассматриваются причины и специфика трансформации процесса героизации в контексте практики негативной инкультурации, характерной для американского кинохóррора. Именно этот феномен позволяет понять сущность ценностных мутаций, которые происходят с героем классического произведения искусства.

Становление кинематографа на рубеже XIX-XX веков заново актуализировало культурную потребность в художественном примере, который вновь стал бы социально-значимой ценностью. Герой как классического, так и современного художественного произведения – «значимый Другой»¹, существование которого превращается в экзистенциальную реальность сознания обывателя. Обращение кинохóррора к образу Героя демонстрирует, с одной стороны, стремление отыскать универсальный художественный язык коммуникации. С другой стороны, посредством этого культурно-идеологического конструкта, кино из технологической новинки фактически превращается в фундамент массовой культуры, которая, по сути, составляет лицо современной цивилизации в целом.

Как видно на примере кинематографа, современное искусство в полной мере вступило в фазу своего идеологического существования, освободившись от призраков «эстетствующей элиты», считавшей, что в искусстве следует, говоря «словами из оперы Рихарда Вагнера “Зигфрид”»: “zu schaffen, nicht zu schauen” (то есть: “творить, а не созерцать”))»². Именно поэтому, образ Героя является способом выражения социально-политических и культурно-значимых приоритетов, внедряемых в обывательскую повседневность, которая «становится контрастным фоном для ужасного»³.

¹ Термин, введен Г. Салливаном, для характеристики специфики процессов бессознательного развития ребенка во взрослой среде. Подробнее см.: Sullivan H. S. *The interpersonal theory of psychiatry*. New York, 1956.

² Иванов, В.И. Собр. соч. Т. 2. – Брюссель: Foyer Oriental Chretien, 1974. – С. 95.

³ Миф и художественное сознание XX века / под ред. Н.Хренов. – М.: Гос_институт искусствознания, 2011. – С. 522.

В то же время, технологичный язык кинопроизведения позволяет подчеркнуть в этом образе то, что средствами классического искусства было невозможно. Именно то, что составляет зрительский домысел в классическом искусстве, для кинематографа как раз и образует основное содержание его текста. В этом смысле киногерой выступает буквальным, схематичным слепком той части антропологической реальности, которая превращается в социокультурные, идеологические и политические идеалы. В этом смысле, появление кинематографа знаменует Смерть классического Героя, «геройствования» и самой массовой «героизации» как особого рода социокультурных реальностей.

Хотя, с учетом того, что именно кино выступает наиболее концентрированным симулякром мифа в XX веке, подобная «смерть» Героя означает лишь его «переход» в новое качество. Британский киновед Роберт Бёрд считает, в этой связи, что «признание кино как полноценного искусства ознаменовало конец символической гегемонии в эстетике и воцарение существенно иного представления о воздействии искусства – заведомо условного, опосредованного конкретными изобразительными средствами и повествовательной формой»¹.

Повсеместная демократизация социальной жизни и культурной практики заново актуализирует востребованность Героя, поскольку его политические прототипы множатся отныне день ото дня. И, как оказывается, одного лишь положительного и яркого, нравственного примера для постепенно развращаемого демократизацией обывателя уже недостаточно. Героически черты имеют вес только на фоне драматических событий, аварий, катастроф, войн и самого социума, который погряз в несправедливости и неискупляемом грехе.

Поэтому архетипическая функция и призвание Героя всегда состояли в необходимости очищения мира от «скверны». Однако в кинематографе, уже с самого начала его становления, мы обнаруживаем иное прочтение диалектики внутренней жизни сознания. Мифологическим соответствием Герою может быть лишь

¹ Бёрд, Р. Русский символизм и развитие киноэстетики: наследие Вяч.Иванова у А.Бакши и Адр. Пиотровского [Электронный ресурс] // НЛО. – 2006, - №81. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2006/81/be6.html>.

персонифицированный «Другой», который презентует все социокультурное пространство, которому противостоит Герой. То есть, он борется с Миром, лицом которого выступает Антигерой. И американский кинематограф приложил колоссальное количество усилий для того, чтобы во всех подробностях визуализировать этот образ, составляющий, по мнению выдающегося писателя К.С.Льюиса, «мерзейшую мощь»¹ человечества.

В логике классической эстетики драма Героя и Антигероя представлена диалектикой «прекрасного» и «безобразного». С другой стороны, диалектика Героя и Антигероя «фильмов, претендующих на некоторую психологическую глубину, описываются несколько более сложным символом «инь-янь»². Однако, в силу нарастающей эрозии традиционных ценностей, границы этих категорий по мере прогресса технологической цивилизации, становятся все более размытыми и аморфными. Это в определенной степени вносит сумятицу в стереотип массового восприятия «плохого» и «хорошего», «сущего» и «должного», а зачастую, мы обнаруживаем полную подмену одного другим.

С другой стороны, вторая половина XX века продемонстрировала небывалое увлечение обывательских масс в западных странах альтернативными официальной буржуазной культурой, метафизикой, эзотерикой, парапсихологией, мистикой и оккультизмом, по-своему отражающими «теневые» и отринутые официальной наукой стороны природы человека. Было замечено, что как только западное общество достигло определенного уровня материального благополучия, свидетельствующего о начале эры «всеобщего потребительского общества», заново возродились практически все «скелеты в шкафу» западной цивилизации: маргинальные идейные течения, которые ранее активно вытеснялись, с одной стороны, мировыми религиями, а с другой, нововременной наукой. По сути, западное общество и культура активно реанимировали политеистические, зооморфные первобытные представления о диалектике мирового Добра и Зла, предоставив им в лице американского кинематографа, самые современные

¹ Льюис, К. Ст. Собрание сочинений в 8 томах. Том 4. Мерзейшая мощь. – М.; СПб.: Фонд о. Александра Меня, 2003-2006.

² Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе. – М.: Новое литературное обозрение, 2009. – С.98.

технические и технологические средства воплощения и активного наступления на рационалистическую цивилизацию.

Фактически, мультикультурализм современного общества становится одной из причин переоценки ценностей, в рамках которой содержание стереотипа массовой культуры, традиционно называемого «Героем» заполняет исключительно «Антигерой». В своем мифе Антигерой рассказывает о сакральной истории своего рождения, перипетиях инициации, архетипических метаморфозах взросления, мистической связи с природой, космосом и людьми, а также драматическом уходе из мира людей. Показательно, что все эти сюжеты традиционно связывались с художественной моделью становления образа Героя. Делегировав свои неотъемлемые атрибуты Антигерою, Герой остался опустошенным и вынужден был превратиться в наиболее распространенный социальный идеал.

Таким образом, Герой новой кинематографической эры со временем стал законченным потребителем «с типичным уровнем социализации и усредненными профессиональными способностями»¹. По сути, вся его кинематографическая героика заключается в том, что он смог превратиться в типичного представителя западного образа жизни, стать визитной карточкой этого типа культуры. Поэтому медийные столкновения Героя с Антигероем повергают его в обывательский шок, вызванный столкновением с идеями и целыми пластами культуры, которые он всегда бессознательно отрицал, либо и вовсе не подозревал об их существовании. Священный трепет, который испытывает обывательский Герой перед своим антиподом, как раз и указывает на глобальную мифологическую подмену, позволяющую дискредитировать как самого Героя, так и всю социокультурную реальность, которую он репрезентует.

Таким образом, в пространстве американского кинематографа, под видом противостояния Героя и Антигероя ведут активное противоборство социально определенное Нечто и социальное Ничто. Как ни странно, развитие этих киносюжетов последовательно направлено на дискредитацию социального и демонстрации сверхъестественных возможностей несоциального и внекультурного способа жизни.

¹ Некита, А.Г. Социализация бессознательного отчуждения в массовом обществе: автореферат дисс. на ... докт. филос.н. – Великий Новгород, 2010. – С.12.

Вполне возможно, что из всех видов современной культурной деятельности именно американский кинематограф оказался наиболее чувствительным к тем кризисным процессам, в тисках которых оказалась современная цивилизация.

Тотальная дискредитация социального и культурного в образе Героя показывает неэффективность, а местами даже абсурдность Добра в сложившихся способах социальной коммуникации. Наоборот, ментальность, с которой Антигерой приходит на киноэкран, всякий раз демонстрирует свое архаическое родство с человеком, фактически, посредством своеобразной негации, являя подлинные культурные смыслы, которые, воспринимаясь неосознанно, тем не менее, на уровне сознания зрителей, вызывают отторжение и вытеснение.

Парадокс сложившейся ситуации состоит в том, что американский кинематограф, практически полностью освободившись к началу XXI века от педагогической и просветительской миссии, окончательно зафиксировал свою рыночную востребованность только в формате потребительски-досуговых практик (воплощенных, например, в феноменах дрозгоров). А значит, даже те немногие способы гармонизации внутреннего мира человека, которые были найдены в американском кинематографе на примере диалектики Героя и Антигероя, оказываются ненужными не только нашим современникам, но и тем более потомкам.

Игра, с помощью которой Антигерой проникает в повседневность Героя (рассчитывая на его отклик и активное взаимодействие), оказывается всего лишь способом устрашения «среднего» человека. Постоянно находясь под прессом социальности и государства, обыватель (а в его лице и Герой), оказывается неспособным ни к какой рефлексивной реакции по поводу различного рода экзистенциальных угроз, которыми просто переполнено все социокультурное пространство. Потому, страх и ужас – это не только те настоящие чувства, которые способен испытывать обыватель-герой, но и явления, спасающее «человека для жизни»¹, «та цена, которую мы готовы платить за открытие для себя чего-то невозможного и

¹ Миф и художественное сознание XX века / под ред. Н.Хренов. – М.: Гос.институт искусствознания, 2011. – С.632.

неизвестного»¹, единственные средства выражения разумности в сложившихся культурных реалиях.

Хоррор-провокации Антигероя, безусловно, рассчитаны на определенную сосредоточенность и анализ со стороны Героя. Но он, будучи в современной социальности лишь «Персоной», воплощает проверенную временем модель социального управления. А она, как известно, опирается не на рациональность индивида, но, скорее, на его «темную» инстинктивность, физиологичность и примитивный натурализм. Как утверждают авторы издания «Массовая литература сегодня»: «Натурализм – яркая примета поэтики низкого»². Задав такого рода планку, современное государство в лице киногогеря, сидящего у компьютера или у экрана телевизора, с неистовством поглощающего гомогенизированную «жвачку» фаст-фудов, действительно демонстрирует абсолютный пример конформного «человека без свойств», чье время жизни измеряется одним мгновением, сколько бы серий и сезонов оно не насчитывало.

Сублимировав, таким образом, просвещенческую мифологию разумного человека, современный американский кинематограф показывает не столько деструктивность старой парадигмы Разума (с которой приходит Антигерой), сколько неспособность новых моделей рациональности адаптироваться в пространстве прошлого, настоящего и будущего. Именно поэтому, стойкое эмоциональное отторжение, которое возникает у зрителя во время просмотра этих хоррор-шедевров, является способом, с одной стороны, негативной инкультурации потребительских масс. С другой – влияет на форму номинализации сознания³, спорадически реагирующего на отдельные факты социокультурной реальности, представленные в наиболее простом,

¹ Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).

² Купина, Н.А. Массовая литература сегодня : учеб. пособие / Н.А. Купина, М.А. Литовская, Н.А. Николина. – М. : Флинта : Наука, 2009. – С.215.

³ Под номинализацией сознания мы понимаем его феноменологическую способность представлять результаты своей деятельности в идеальных предметах (феноменах), которым оно приписывает собственные имена. Эмоциональное отторжение хоррор-продукции, тем не менее, влияет на характер именования сознанием окружающего мира, т.е. даже отрицательная эмоциональная окраска события или предмета определяет особенности человеческого отношения к ним, определяет меру их принятия или отчуждения, которая отражается в присваиваемых им именах.

схематизированном виде. А с третьей – повсеместная шоуизация социокультурного пространства неминуемо затрагивает и процессы познания, которое сводится к формированию перечней востребованных социальных качеств и функций. Поэтому, любой выход сознания за пределы сложившихся стереотипных инкультурационных маршрутов вызывает подлинный экзистенциальный кризис, поскольку социальные герои никогда не знали «своего» и «чужого». Хотя Кэрролл Н. замечает, что «отвращение, что мы чувствуем к существам из фильмов ужасов, имеет непонятную связь с источником привлекательности для нас жанра. [...] Сюжетные уловки повествования, предлагающего человеку постепенно, вместе с ним раскрывать предложенные тайны, расширяют, поддерживают и развивают его первоначальный когнитивный аппетит по разным направлениям. Именно так этот жанр обычно и функционирует»¹. Поэтому познавательное любопытство во многом перекрывает те опасности, о которых повествует хóррор.

Таким образом, негативные персонажи американского хóррора принимают на себя функции Героя классического художественного произведения, только потому, что социальное окружение, в котором появляется Антигерой, является воплощением косности, недиалектичности, конформности и беспринципности, персонифицируя, в каждом конкретном случае, бесконечное многообразие Зла.

Появление Антигероя имеет, безусловно, мифорелигиозный подтекст, поскольку сопровождается целым рядом атрибутов, намекающих на неестественное происхождение этого персонажа, либо его сверхъестественный образ жизни среди обывателей. Первое, что бросается в глаза, это парадоксальная, воистину мифическая неуничтожимость Антигероя. Постоянно реинкарнируя, он вгоняет обывателя сначала в глубокий экзистенциальный шок, а затем и в кому, нарочито демонстрируя ему новые и неведомые для обычных людей грани бытия.

Постоянно воскресая, то подобно мифическому Фениксу из пепла, то подобно древним и новым богам, Антигерой, в контексте современной массовой американской кинокультуры, последовательно реанимирует старую идею «вечного круговорота» и

¹ Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).

мифической всевозможности жизни. Его в пору сравнивать с демиургом, египетским Осирисом, научившим людей скотоводству и земледелию; богом бури и дождя Балу в западносемитской мифологии, обеспечивающим плодородие; общехристианским Иисусом Христом, воскресшим из мертвых ради существования нового, безгреховного мира.

Выстраивая аналогию Антигероя с дохристианскими образами умирающего и воскресающего бога, особенно четко просматривается несколько аспектов. Во-первых, его воскрешение указывает на глубинную связь умирающего бога с природой и землей, что выступает в качестве его ведущей связью с хтоническими мифическими персонажами. Подобная борьба как нельзя лучше подчеркивает генетическое родство этих образов, что, в конце концов, обязательно переносится и на противостояние Героя темным силам. С другой стороны, воскресающий в хóррор-историях Антигерой реанимирует не менее значимый мифологический мотив умирающего и воскресающего зверя, который подробно излагает Дж.Фрэйзер в «Золотой ветви». Он замечает, что персонажи «низших мифологий», «хлебные демоны» не редко принимали форму образов великих богов»¹, чьей неотъемлемой чертой было «умирание и воскресание»².

В связи с вышесказанным, В.Г.Богораз-Тан считает, что в этом случае активизируется традиционная для мифология различных народов «охотничья» тема, связанная не только с ловлей «зверя», и с «поеданием» его тела, но и с захоронением его «останков» после ритуальной трапезы. Таким образом, корни этих ритуалов связаны с тотемистическими верованиями первобытных людей³. Кстати, этот мотив очень распространен в американском хóрроре, но только здесь Антигерой, в каком бы кровавом обличье он ни предстал, является «самым человеческим человеком», на фоне равнодушных и пресыщенных обывателей. Именно потому Антигерой выполняет роль охотника, или как принято выражаться в рамках библейской традиции, «ловца

¹ Фрезер, Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии / Дж. Фрезер ; пер. с англ. – М. : Политиздат, 1983. – С.671.

² Там же.

³ См.: Богораз-Тан, В.Г. Миф об умирающем и воскресающем звере / В.Г. Богораз-Тан //Художественный фольклор, Т.1. – М., 1929. – С.68-76.

человеков»¹, с неистовством пожирающего тела своих жертв. Фактически Антигерой меняет смысловое поле древних мифов, адаптируясь к изменившемуся социокультурному контексту потребительской цивилизации, в котором не человек охотится на еду, а еда на человека, посредством рекламы и круглосуточных супермаркетов.

В то же время, захоронение останков животных связывает «охотничью» тему с земледельческим мифом о воскрешении жизни, но уже в несколько иной, более пассивной, «растительной» форме. Однако именно земледельческий цикл, связанный с преобразованием «мертвого» в «живое» под воздействием «святой» воды, позволяет Антигерою максимально проявить его хтонический потенциал. Необычайная актуальность американских хоррор-сюжетов в современном мире дает возможность «доказательства существования чудовища и раскрытия [...] происхождения, идентичности, целей и способностей монстра»², а также установить внутренние ментальные факторы, определяющие насущные культурные доминанты.

Символизм Антигероя, в контексте хоррора, актуализирует дохристианскую ментальность с ее земледельческим укладом и мифологией. Это безусловно свидетельствует о шаткости рационалистических и научных установок современной культуры. По мнению Э.Фромма, «развитие человечества [...] можно охарактеризовать как выход человека из глубин Матери-природы, освобождение от уз крови и земли. На заре своей истории человек, будучи уже отторгнут от природы, с которой он первоначально был в единстве, тем не менее, все еще верен этим первичным узам. Он обретает уверенность, возвращаясь назад и держась за эти узы. Он все еще ощущает себя тождественным с миром животных и растений и старается соединиться с ним, оставаясь одним целым с миром природы. Многие первобытные религии носят отпечаток этой стадии развития»³.

¹ Библия. Евангелие от Марка 1:17.

² Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).

³ Фромм, Э. Душа человека. – М.: 000 «Издательство АСТ ЛТД», 1998. – С.226.

Естественные циклы природы и происходящая от них земледельческая деятельность человека становятся основой архаической витализации добрых и злых духов, персонифицирующих вечность и неизменность связи всего со всем. Языческие «земледельческие» мифологии, например, как египетская или греческая, не случайно связывают образы злых духов с чертами, указывающими на позднее одомашненных животных. Подобные примеры позволяют говорить, что образы Зла в тот период не случайно имели черты еще не до конца одомашненных животных, которые потом человек использовал для тяжелой работы по облагораживанию земли и превращения ее в плодоносящую пашню. Страх перед диким зверем закономерно нашел свое отражение в изображениях сакральных фигур древних мифологий.

Этот небольшой исторический экскурс делает более понятной современную американскую хóррор-сюжетику, в которой Антигерой воспроизводит особенности раннеземледельческой ментальности, хотя происходит это уже в контексте пережившей века христианства постиндустриальной, информационной эпохи. Парадоксально, но именно в этом контексте современная ментальность демонстрирует свою необыкновенную экзистенциальную опустошенность, моментально отбрасывающую ее на уровень архаического землепашца, охотника и собирателя, даже не подошедшего к скотоводческому образу жизни.

Поэтому Антигерой, стремясь бессознательно компенсировать ценностный вакуум, появляется перед обывателем как демонический «зверь рыкающий»¹, собиратель кровавых жертв, охотник за душами и сеятель Зла. Показывая обывателю свои кровавые похождения, он фактически берет на себя миссию древнего дикаря, культивирующего природу. Тогда как обыватель и зритель, с ужасом наблюдающие за его становлением, занимают место охотничьего объекта и будущего трофея этого дикаря. При этом они, как символические «жертвы» просто обязаны пройти все положенные мифом процедуры, вплоть до «смерти» и «воскрешения».

Таким образом, Антигерой не является деструктивным элементом современной массовой культуры, но выступает значимым ментальным фактором формирования сознания и чувств человека. В то время как кровавый декор американского хóррор-

¹ См.: Мэлори, Т. Смерть Артура / Т.Мэлори. – М.: Наука 1974. – 904 с.

кинематографа всего на всего выступает отражением трагического состояния экзистенции человека и социокультурной среды, которое, по произволу обывательского равнодушия, приходится культивировать Антигерою. В определенном смысле, американский кинохоррор – это постмодернистская, художественная реинкарнация экзистенциализма XX века в новых пространственно-временных, ментальных и медийно-технологических студийных площадках.

Казалось бы, такая способность, с точки зрения, как обывательской культуры, так и европейской научной традиции, является подтверждением «вечности зла». В то же время, нельзя отрицать возможности хотя бы временной победы добра над персонифицируемым Антигероем злом. Это свидетельствует о возможности переосмысления эффективности и целесообразности традиционных религиозных, научных или политических способов воспроизводства социальной стабильности и общественной гармонии. Однако очередное хоррор-явление Антигероя вновь и вновь демонстрирует величину социокультурной инертности человека и государства, над которыми он постоянно иронизирует.

Постмодернистская философия, в отличие от ведущих социальных институтов западной цивилизации, оказалась достаточно чувствительной к происходящим в культурном пространстве трансформациям. Именно подобный неклассический тип философствования зафиксировал иронию в качестве одного из основных культурных способов познания и интерпретации человеческого мира. Ирония как методологический посыл постмодернистской культуры выступает гораздо более адекватным гносеологическим инструментом, в отличие от классической философии и науки, который органично соединяет в себе рациональное и сенсуалистское, разумное и чувственное. Так, ирония смогла органично совместить классические типы объяснения природы и культуры с имманентными качествами, присущими самому человеку. Более того, в контексте значительно одряхлевшего европейского рационализма, именно ирония «приобретает характер некоего провокационного жеста в отношении

сложившегося образа жизни и стиля мышления людей»¹ и возрождает идею игрового и несерьезного в культуре, которое, во многом и творит мир человеческой культуры.

Поэтому кровавые и жестокие шутки Антигероя, его скоморошество, выглядят откровенным издевательством над всегда напуганным, серьезным и официальным обывателем, для которого подобный статус является пропуск в мир зрелой, официальной культуры и прочих «взрослых игр». Поэтому маска серьезности фактически является лицом современного взрослого обывателя, который манифестирует ее во всех аспектах социальной коммуникации, начиная от интимных гигиенических средств и заканчивая официальной деловой этикой.

Как здесь не вспомнить знаменитого на весь мир барона Мюнхгаузена, персонажа книги Г.Горина, который, в очередной раз, пытаясь убедить обывателей в своей уникальности, заявляет: «Я понял, в чем ваша беда. Вы слишком серьезны. Серьезное лицо – еще не признак ума, господа. Все глупости на Земле делаются именно с этим выражением. Вы улыбайтесь, господа, улыбайтесь!»². Но обыватель не умеет быть несерьезным и внимательным, поскольку на протяжении всей его социокультурной эволюции он усваивал неигровые, но компрадорские формы негативной инкультурации, отработывая нововременную парадигму коммуникации «субъекта и объекта».

Именно поэтому появление Антигероя на жизненном горизонте зрелых западных обывателей всегда заканчивается для них быстро и фатально: с ними просто не о чем, да и незачем говорить. У них полностью атрофирован, а может быть, так никогда и не сформирован навык непосредственного контакта с окружающим миром, предполагающего индивидуальное, творческое осмысление каждого последующего факта соприкосновения с бытием. Эту особенность подтверждают и исследования канадского профессора Фр. Трэси, который в своей работе «Психология детства» (1893 г.), приходит к выводу, что модель взрослой жизни накладывает свой отпечаток и на фигуры речи. Оказывается, из всех частей речи в языке взрослых наиболее употребимыми являются существительные и прилагательные, в отличие от детей,

¹ Пигулевский, В.О. Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму : монография URL: http://www.urgj.info/urgjinfofiles/sites/pigulevsky-ironiya/04_paragraf_4-2.htm.

² Горин, Г. Тот самый Мюнхгаузен http://modernlib.ru/books/gorin_grigoriy_izrailevich/tot_samiy_myunhgauzen/read_1/

которые отдают первенство существительным и глаголам¹. Как раз у них доминируют глагольные формы, указывающие на деятельное, непосредственное и творческое отношение к окружающему культурному миру и себе. В отличие от взрослых, которые всего лишь уточняют и утилитарно атрибутируют предметы и явления, включенные в номенклатуру культурного опыта цивилизации. Это позволяет понять хóррор «как особые «субкультурные пристрастия»².

Поэтому дети и молодежь оказываются единственными достойными соперниками Антигероя в его кровавых играх. Скорее всего, такой выбор связан с неразвитостью у представителей этих социальных групп способов инкультурации, повышенной эмоциональной лабильностью и несформированностью навыков профессиональной социализации. Подобная психосоциальная незрелость подрастающего поколения является основанием социокультурного диалога с Антигероем, в котором они связываются общим мифическим контекстом развития их сознаний. Посредством иронии над традиционной культурой Антигерой производит тщательный, поштучный отбор молодых обывателей на место будущего Героя, всегда заставляя их нарушать сложившиеся моральные, социальные и правовые нормы. Зерна сомнения, которые сеет в молодых душах Антигерой, подобно декартовскому методу, расшатывают тоталитарную картину потребительского бытия, формируемую цивилизацией «свободного рынка», вносят сумятицу в складывающуюся систему стереотипных представлений о жизненном успехе и путях ее достижения.

* * *

Подводя итоги параграфа, следует отметить, что становление кинематографа на рубеже XIX-XX веков заново актуализировало культурную потребность в художественном примере, который вновь стал бы социально-значимой ценностью. Обращение кинохóррора к образу Героя демонстрирует, с одной стороны, стремление отыскать универсальный художественный язык коммуникации. С другой стороны,

¹ См.: Чуковский, К. От двух до пяти. Живой как жизнь. – М.: Детская литература, 1968. – С.494.

² Тюдор Э. Специфические удовольствия от популярного жанра [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Specificheskie-udovol-stviya-ot-populyarnogo-zhanra>. (дата обращения 03.01.2016 г.).

посредством этого культурно-идеологического конструкта, кино из технологической новинки фактически превращается в фундамент массовой культуры, составляющей лицо современной цивилизации в целом. Глубокий кризис нововременной культуры обусловил прогрессирующую инфляцию знания, истины и блага, что в корне изменило индивидуальные и коллективные представления о героическом, сформировавшиеся на протяжении тысячелетий становления европейской культуры. Киногерой выступает буквальным, схематичным слепком той части антропологической реальности, которая превращается в социокультурные, идеологические и политические идеалы. В этом смысле, появление кинематографа знаменует Смерть классического Героя и самих принципов массовой «героизации» как особого рода социокультурных реальностей. Но в массовой культуре остается потребность в образе Героя, воплощающем положительный нравственный пример. Однако теперь Герой массы имеет вес только на фоне негативных драматических событий, аварий, катастроф, войн и самого социума, который погряз в несправедливости и неискупляемом грехе. В то время, как архетипическая функция и призвание Героя всегда состояли в необходимости очищения мира от «скверны».

Кинематограф с самого начала по-иному объективировал культурную диалектику внутренней жизни сознания. В его логике мифологическим соответствием Герою может быть лишь персонифицированный «Другой», презентующий все оппозиционное социокультурное пространство, лицом которого выступает Антигерой. Миф Антигероя сакрализует историю его рождения, перипетии инициации, архетипические метаморфозы взросления, мистическую связь с природой, космосом и людьми, а также драматический уход из мира людей. Показательно, что все эти сюжеты традиционно связывались с художественной моделью становления героического мифа. Такая деформация опустошила Героя, разорвала его связи с природой и людьми, что превратило его в обывателя, и визитную карточку потребительской культуры. Священный трепет обывательского Героя перед своим антиподом, указывает на глобальную мифологическую подмену, дискредитирующую как самого Героя, так и всю репрезентуемую им социокультурную реальность. Ужасная киноигра Антигероя с

обывателем выступает лишь способом устрашения «среднего» человека, который находится под прессом социума и государства.

Ужасный персонаж кинохоррора фактически становится Героем и восприемником его классических инкультурационных функций. В то время как его оппонент, средний обыватель, является примером сложившегося потребителя, с соответствующим набором стандартизированных массовых ценностей. Таким образом, деструктивный Антигерой является символом созидющего и творческого человека, а его чудовищные поступки выступают единственно понятным современному обывателю, не только отказавшемуся от сознания и чувств, но и от сценариев их культурной презентации. Потому, страх и ужас – это не только те настоящие чувства, которые способен испытывать обыватель-герой, но и единственные средства выражения разумности современной культуры. Сублимировав просвещенческую мифологию разумного человека, американский кинематограф показал не столько деструктивность старой парадигмы разума, сколько неспособность новых моделей рациональности адаптироваться в пространстве прошлого, настоящего и будущего.

§3. Негативная инкультурация в символической конкуренции массы и элиты

В параграфе анализируется специфика интерпретации конкурентных отношений элиты и массы в контексте традиций американского хóррор-кинематографа.

Любое хóррор-повествование является иллюстрацией присущей для массовой культуры жесткой оппозиции между «официальным» и «неофициальным», «повседневным» и «праздничным». Основная масса этих киносюжетов связывается с попыткой осмысления состояния человека, попадающего в ситуации, когда официальная культура дает серьезный сбой, либо не работает вовсе, а обывательского опыта для эффективной инкультурации явно не хватает. Поэтому сознание и тело обывателя оказывается на какое-то время «покинутым», вырванным из социального и культурного контекста, который опирается на традиционные ценности, моральные нормы и законы.

По сути, человек в хóррор-сюжетах обладает нулевым жизненным опытом, а весь массив усвоенных до этого знаний и умений оказывается практически не нужным, а иногда даже мешает принять верное решение, достаточное, чтобы спасти жизнь себе и окружающим. В силу этого перед обывателем открываются три возможных стратегии, позволяющие ему разрешить эту дилемму. Во-первых, он может проигнорировать подобную гносеологическую провокацию со стороны Антигероя, скрывшись за привычной и удобной буддийской формулой «ничего не вижу, ничего не знаю, ничего никому не скажу». С другой стороны, он, опираясь на стереотипные оценки, может попытаться разрешить противоречие официального и экзистенциального. Как правило, эта модель поведения чревата доминированием нормативного и ролевого в поступках обывателя, что указывает на ангажированный и несамостоятельный характер его инкультурации. В-третьих, обыватель может попытаться критически отнестись как к социокультурной среде, так и к собственным моральным принципам. Лишь в этом случае он с необходимостью производит переоценку ценностей, что в дальнейшем позволяет ему выйти победителем из схватки между добром и злом.

Переоценка ценностей является, как полагал Фр.Ницше, не только ответом на кризисное состояние культуры, но, в первую очередь, позволяет констатировать распад традиционных культурных связей, трагическое усугубление конфликта между поколениями и кризис самоидентичности. В работе «Человеческое, слишком человеческое» Ф.Ницше отмечает: «Великий разрыв приходит для таких связанных людей внезапно, как подземный толчок: юная душа сразу сотрясается, отрывается, вырывается – она сама не понимает, что с ней происходит. Ее влечет и гонит что-то, точно приказание; в ней просыпается желание и стремление уйти, все равно куда, во что бы то ни стало; горячее опасное любопытство по неоткрытому миру пламенеет и пылает во всех ее чувствах»¹. Все это является достаточными условиями для формирования в обществе атмосферы страха, подозрительности, неуверенности, неминуемо приводящим к паническим и апатичным настроениям. Конечно же, следует отметить, что появление хóррора как раз и приходится на период масштабного социокультурного кризиса и деградации индивидуального начала в культуре².

Фактически эти процессы и стали первыми «героями», попавшими в объективы фото и кинокамер. Исторически они оказались представленными двумя зарождающимися в эту эпоху жанрами кинематографа. Речь идет о «позитивном» и «негативном» типах развлечения массовой публики, над которыми начинает рефлексировать кино. В первую жанровую группу следует отнести мелодраму, приключения, комедии, мыльные оперы, задача которых состояла в максимально возможном отвлечении обывателя от груза житейских проблем. Как правило, подобное переключение внимания здесь осуществляется посредством гипертрофии позитивных переживаний (любви, радости, веселья, беззаботности, уверенности, защищенности,

¹ Ницше, Ф. Человеческое, слишком человеческое // Соч. : в 2 т. Т. 1. – М.: Мысль, 1990. – С.234.

² Хотя появление « хóрроральности» как особого языка в фильмах ужасов, приходит, по мнению Д.Комма, намного позже. Комм соглашается с Ф.Брофи, который считает, историю хóррор-культуры нужно начинать с 1979 г., когда появился специализированный журнал «Фангория», а не с выхода на экраны фильмов «Ночь живых мертвецов» и «Ребенок Розмари». См.: Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – С.189.

счастья, успешности и т.д.). Именно так реализуется модель позитивной инкультурации обывателя, тщательно оберегающая его от возможных жизненных переживаний, деструктивного и девиантного поведения.

Однако не следует забывать, что позитивная инкультурация в большинстве своем является искусственной конструкцией, лишь отчасти привязанной к определенным культурным пространствам и процессам. Потому вечная любовь и сексуальная гиперактивность, немотивированный успех, безграничное счастье, безудержное веселье, инфантильная беззаботность, фонтанирующая энергия молодости и красоты становятся знаками непроизводительной повседневности западного обывателя; это «фундаментальный компромисс, дом, построенный на середине пути между жизнью и смертью»¹. Ж.Бодрийяр замечает, что преобразованная потреблением повседневность в корне меняет человека: «Ожидая чуда от потребления, такой охотник (*потребитель* – А.К.) тоже приводит в действие предметы-симулянты, характерные знаки счастья, и затем ждет (безнадежно, сказал бы моралист), что счастье придет само»².

Развлечение негативом становится логическим дополнением указанной тенденции. Хотя нужно отметить, что кинематографический негатив в равной степени выполняет те же функции, что и позитив, как бы оправдывая исходную цветовую гамму черно-белого кино. Как и в первом случае, задача была вполне конкретной: максимально оторвать обывателя от наличной социальной и культурной реальности. Только достигался этот результат другими средствами. Ценность искусственной позитивной кинореальности (как попытки визуальной реконструкции культуры) может быть понята только на эмоциональном контрасте, позволяющем минимизировать, а то и полностью нейтрализовать элитарные рационалистические сомнения и нормативные культурные установки.

В то же время, вечное страдание и горе, распущенность, безграничное разочарование, уныние, депрессия и безысходность, апатия и аутизм, месть и зависть, бессилие и перманентные неудачи, уродство и дряхлость, являются определяющими трендами американского хэриор-кинематографа, обеспечивают социокультурный

¹ Hunter J. Eros in Hell. Sex, Blood and Madness in Japanese Cinema. – Uk., 1998. – P.79.

² Бодрийяр, Ж. Общество потребления. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/basis/3464/3465>.

«поворот не туда», мотив которого используется в одноименном цикле фильмов¹, также уводя обывателя от магистральных путей постиндустриальной цивилизации. В совокупности, как *позитивные*, так и *негативные* сценарии инкультурации в кинематографе создают условия для «отключения» у обычного человека «чувства реальности» и постепенной эрозии критериев ее распознавания.

По сути, реальность редуцируется до статуса кинодекораций, на фоне которых и разыгрывается подлинная история бытия. Так исподволь процесс становления кинематографа превратился в хронику становления и утверждения технологии замещения реальности вымыслом, сущего должным, настоящего экранным. Именно поэтому кинематограф в XX веке становится символом новой культуры, постепенно освобождающейся от традиции, а взамен исповедывающей инструменталистские способы поддержания и воспроизводства культурной целостности. И не удивительно, что знаками исчезающего бытия в пространстве киноэкрана оказываются временные декорации, в которых разворачивается новейшая история человечества.

Господство визуальности в кинематографе как базовое художественное средство со временем перерастает в настоящую диктатуру, выходя за рамки не только киножанра, но и искусства в целом. Именно визуальность позволяет определить иллюзионизм кинематографа как не просто нового вида искусства, но особой социальной технологии, в концентрированном виде выражающей важнейшие политические и экономические приоритеты. Жан Бодрийяр, изучая феномены потребительского общества, называет это явление симулякр. Он специально указывает, что кино, «в своих актуальных попытках все более приближается, и все с большим совершенством, к абсолютному реальному, в его банальности, в его правдивости, в его голой очевидности, в его скуке, и в то же время, в его дерзости, в его претензии быть реальным, непосредственным, необозначенным, тем, что является одним из самых безумных предприятий [...], никакая культура никогда не обладала таким видением знаков, наивным и параноидальным, пуританским и террористическим»².

¹ Поворот не туда (реж. Роб Шмидт, США, 2003 г.).

² Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Перевод О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – С.74.

Их образно-символическая, кинематографическая интерпретация в доступной обывателю форме представляет и продвигает ключевые идеологические установки государств, отдельных политических партий, корпораций и т.д. Подобная политическая ангажированность кинематографа накладывает существенный отпечаток на характер его художественного языка, который, в силу однозначности социального заказа, постепенно приводит и к одномерности кинообразов. Теперь кинореальность повествует о столкновении «плохих» и «хороших», «наших» и «чужих», как бы воспроизводя исходные онтологические противоположности. Такое искусственное разделение позволяет сформировать в мировоззренческих установках обывателей нерушимую уверенность в собственных моральных принципах и истинности социальных норм.

В то же время, в моделях негативной инкультурации американский хоррор-кинематограф обнаруживает присутствие различных способов реализации сущности человека. Западный обыватель – это человек, ориентирующийся на непрерывное получение материальных благ, что делает его профессиональным потребителем этого мира. Эрих Фромм, анализируя западную цивилизацию и культуру, пришел к выводу, что подобная потребительская стратегия может выражаться исключительно в принципе «иметь», подразумевающим ориентацию на обладание материальными предметами как основную цель индивидуального и социального развития, а также инкультурации в целом: «Сущность бытия заключается именно в обладании, что человек – ничто, если он ничего не *имеет*»¹. Противоположностью данной социальной установки выступает принцип «быть», предполагающий стремление индивида к оценке окружающего мира и его феноменов, исходя из тех законов, по которым они существуют: «"Быть" обозначает реальность существования того, кто или что *есть*; оно констатирует его или ее достоверность и истинность»².

Упоминание исследований Фромма в контексте американской хоррор-культуры далеко не случайно. Именно здесь мы наблюдаем расслоение культурного пространства на массовое и элитарное, последовательно воспроизводящие принципы «иметь» и «быть». Что же является знаками массовости и элитарности в хоррор-повествованиях?

¹ Фромм, Э. Иметь или быть. URL: <http://lib.ru/PSIHO/FROMM/haveorbe.txt>.

² Там же.

Вполне возможно, что использование привычных стратифицирующих признаков даст нам возможность обнаружить интересующие закономерности. В таком случае к «массовому» будет относиться все, что связано с повседневной жизнью обывателей и институциональным способам их оформления. Поэтому городская среда, улицы, магазины, школы, тюрьмы, больницы, административные здания, полицейские участки, производственные цеха и даже дорожная разметка будет относиться к символам, указывающим на присутствие масс «в силовом поле смерти. (Где – В.К.) Смерть – это тот посредник, который придает динамизм взаимодействию массы и власти [...]»¹.

Примечательно, что хóррор-истории четко устанавливают критерии массовости, выражающиеся в тяготении обывателей к перечисленным нами выше так называемым «дисциплинарным пространствам», описываемым М.Фуко, «в которых действуют свои законы и правила: это – места «дисциплинарной монотонности»»². Как раз подобные социокультурные среды обеспечивают обывательским массам смысл жизни, задают способы ее достижения и сами по себе являются ключевыми точками «безопасного» в экзистенциальном отношении маршрута следования человека от рождения до смерти. Именно тяготение к дисциплинарным пространствам гарантирует обывателям стабильность и приемлемое качество жизни.

В противоположность массовости, элитарность в хóррор-историях, как правило, выходит за пределы зоны социального комфорта. Элита – это не просто социальная группа, находящаяся на вершине государственной системы, но особое объединение людей, связанных общей целью – достижением и удержанием власти³. С другой стороны, к элите можно отнести людей, обладающих уникальными качествами, развитие которых позволяет существенно модернизировать социокультурную реальность. Однако американский хóррор-кинематограф практически не обращает внимания на социологически значимые признаки элит, но наоборот, предлагает им

¹ Канетти, Э. Масса и власть / Канетти Э., Московичи С. ; пер. Р.Каралашвили и др. – М. : из-во Эксмо-пресс, 2009. – С. 10.

² Цит. по: Сокулер, З.А. Знание и власть: наука в обществе модерна. – СПб.: РХГИ, 2001. – С. 61.

³ См.: Юшин, Г. К. Современные теории элиты: Критический очерк. – М.: Междунар. отношения, 1985. – 256 с.

новое прочтение. И, в первую очередь, не семиотическое, знаковое, а образное и символическое. Если семиотические толкования исходят из общих значений и социальных стереотипов, то образно-символические опираются не на спектр известных и конвенционально закрепленных значений, а исходят из принципиальной недосказанности как каждого отдельного знака или образа, так и любого социокультурного контекста их взаимоотношений.

Символы элитарности в хóррор-сюжетах подчеркивают открытость процесса интерпретации происходящего и только индивид, исходя из своего жизненного опыта, может придать ему ту или иную смысловую окраску. Пожалуй, лишь этот критерий является актуальным в хóррор-историях и победителем в них оказывается только тот персонаж, который способен освободиться от социальных условностей и придать обычным павильонным декорациям новые смысловые звучания.

Таким образом, к «массовому» в американском хóррор-кинематографе относятся обыватели с их сложившимся потребительским типом жизни, наоборот, элитарное в подобных сюжетах выражается посредством образа Антигероя, который задает как характер, так и направленность развития сюжета. Традиционная социальная коммуникация с этим персонажем попросту невозможна, поскольку она всегда заканчивается смертью оппонента. Причины кроются в том, что любой обыватель, являясь пленником привычных инкультурационных схем, рассматривает любого другого участника процесса исключительно как объект воздействия и предмет потребления. Однако Антигерой не разделяет подобной оценки в отношении себя и других, потому что никогда не играет по трафаретным социальным правилам. Кровавая бойня, которую он всякий раз устраивает в новых социальных интерьерах, является результатом его кропотливого поиска истинного оппонента, с которым он мог бы «играть на равных».

Таким образом, типичная американская хóррор-история – это повествование о сложном пути Антигероя в поисках своего «Я», которое, как правило, персонифицируется отдельным человеком из кинозала, мужественным и самоотверженным, способным перешагнуть культурные штампы и социальные стереотипы, произвести переоценку ценностей и очищение сознания. Лишь в этом

случае Антигерой выполняет свою инкультурационную миссию, образуя диалектическую пару с ним же создаваемым из обывательской среды Героем.

Поэтому, только союз «Героя»-«Антигероя» является особой кинематографической интерпретацией элитарности как способности к творческому, самостоятельному, диалогичному отношению к самому себе и окружающему миру массовой культуры. В итоге, можно констатировать, что Антигерой, несмотря на свой устойчиво негативный социокультурный имидж, продолжает выполнять конструктивную инкультурационную миссию, формируя, в том числе и ценностные горизонты для каждого отдельного индивида.

Оппозиция массового и элитарного в американском хóррор-кинематографе раскрывается не посредством уточнения стратифицирующих признаков массы и элиты, обывателя и представителя бомонда (происхождение, социальный статус, образование, круг общения, богатство и влияние), а иллюстрируется с помощью особых эмоциональных состояний и попыток их осознания. В совокупности они позволяют раскрыть драматизм переживаний героев киноповествования, обеспечивающих качественные трансформации их внутреннего мира.

Антигерой является символом ницшеанского Сверхчеловека, отрицающего уже одной готовностью к поступку всю обывательскую массу и сферу традиционных культурных ценностей. Вот как сам Ф.Ницше понимал Сверхчеловека: «Человек есть нечто, что должно превзойти. Сверхчеловек – смысл земли. Он – это море, где может потонуть ваше великое презрение. Человек – это канат, натянутый между животным и сверхчеловеком, – канат над пропастью. Опасно прохождение, опасно быть в пути, опасен взор, обращенный назад, опасны страх и остановка. В человеке важно то, что он мост, а не цель: в человеке можно любить только то, что он переход и гибель»¹. Такие подробные характеристики могут позволить понять глубже особенности образов Антигероев в хóрроре.

Имморализм Антигероя является необходимым следствием масштабной инфляции моральных норм западной цивилизации. Поэтому в широчайшей панораме

¹ Ницше, Ф. Так говорил Заратустра / Пер. с нем. Ю.М.Антоновского. – М.: ИФ РАН, 2004. – С.11.

образов американского хоррор-кинематографа можно встретить самых отъявленных преступников, тиранов, диктаторов, маньяков, серийных убийц всех времен и народов, а также целый сонм мифологических персонажей, отсылающих к доцивилизационному опыту человечества.

Как уже отмечалось, Антигерой вступает в диалог только с теми социальными персонажами, которые потенциально могут понять условность действующих культурных норм и искусственный характер социально-ролевого взаимодействия. Для этого он использует особые игровые стратегии, которые позволяют завязать полномасштабный диалог со своим оппонентом. Именно игра, хотя и в специфически кровавых формах, становится основным майевтическим приемом, которым пользуется Антигерой.

Подобная игровая методика превращает Антигероя в архетипический символ наставника и ментора, своеобразного «змея-искусителя» который, используя запрещенный в социокультурной среде инструментарий, пытается сформировать у подопечного обывателя-зрителя адекватные представления об окружающем мире и его культурном предназначении. Поэтому мы с полным правом можем утверждать, что американская хоррор-эстетика в XX и XXI веках представляет собой особую, самостоятельную стратегию негативной инкультурации «молодого поколения», в каком бы возрасте оно не находилось. Она, безусловно, имеет свои архаические прототипы, сформированные и апробированные еще в первобытные времена. Эндрю Тюдор считает, что эта особенность кроется в природе самого человека. «Диагноз «внутренний зверь» ставится сразу всему человечеству – быть человеком, говорят его адепты, значит заключать в себе зверя, какой бы тут ни была причинно-следственная связь»¹.

Действительно, инициация юношей и девушек в племенных сообществах изначально базировалась на «кровавых» ритуалах, либо на более или менее их достоверной имитации. Д.Фрэзер в работе «Золотая ветвь отмечает по этому поводу: «[...] Обряды инициации, состоящие в имитации смерти и воскресения, по существу,

¹ Тюдор Э. Специфические удовольствия от популярного жанра [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Specificheskie-udovol-stviya-ot-populyarnogo-zhanra>. (дата обращения 03.01.2016 г.).

сводились к обмену жизненной энергией (или душой) между человеком и его тотемом»¹. И не удивительно, что как раз драматичность и сложность инициационных ритуалов должна была, с одной стороны, продемонстрировать молодому поколению неоднозначность процессов приобретения телесного и сознательного опыта, а также важность научения принципам социокультурного взаимодействия. С другой стороны, нужно было убедить молодежь в том, что она способна преодолевать жизненные невзгоды и находить правильные решения в различных ситуациях. К тому же, в таких социально значимых процедурах племя демонстрировало свою неформальную заинтересованность в детях, в развитии ими способностей и приобретении навыков, необходимых для модернизации родовой жизни и ее культуры. Таким образом, деструктивные, на первый взгляд, элементы, которые непременно появляются в процессе первобытной инициации, также имеют созидательное значение. А итогом подобных ритуалов является формирование активного члена сообщества, который каждым своим поступком стремится диалектически воспроизводить социальную целостность и культурную традицию.

В случае Антигероя в хóррор-сюжетах мы имеем дело с персонифицированным современным художественным прочтением инициационных практик, рефлексирующим над основными инкультурационными стратегиями. Сила, авторитет и знание в хóррор-интерьерах американского кинематографа утрачивают свои традиционные значения. Победа оказывается на стороне обывателя-Героя, который научился творчески интерпретировать символические контексты, в избытке поставляемые Антигероем и недоступные обывательской массе. Э.Тюдор в это связи обозначает следующую ценность хóррора: «Молодежные аудитории учатся вести себя таким образом, чтобы получать удовольствие от наблюдения и проявления соответствующих [*шокирующих – В.К.*] реакций. Но источники удовольствий также гораздо шире, а общие свойства повествования – «хорошая история», герои, которым можно сопереживать,

¹ Фрезер, Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии / Дж. Фрезер ; пер. с англ. – М. : Политиздат, 1983. – С.646.

жизненность, необычный антураж и т.д. – могут быть столь же важны для этих аудиторий, сколь и для любых других»¹.

Поразительно, что именно проигрыш (выражающийся в смерти) молодого обывателя связывается с его убежденностью в абсолютной верности социокультурных критериев успешности. Физическая сила, формальный авторитет и нормативные знания – вот стержень ценностных приоритетов западного человека. Цепляясь за них, обыватель концентрирует силы на симулятивных способах самоутверждения и поддержания социальной стабильности. В этой ситуации принципиальным является то, что все эти авторитеты имеют внешний по отношению к индивиду характер и разделяются ним лишь отчасти.

Несмотря на это, постоянный отсыл к ним любого человека связывается с мнимой апробированностью этих принципов в социокультурной среде. Действительно, на уровне нормативных взаимодействий сила, авторитет и знание могут выступать универсальными социальными регуляторами. Но инициационные ритуалы, которые с экрана провоцирует Антигерой, совсем не похожи на привычную жизнь и соответственно не могут воспроизводиться с опорой на традиционные ценности. Получается, что Антигерой в хóррор-сюжетах настаивает на нестандартных способах разрешения спровоцированных им же жизненных ситуаций, что невозможно без переосмысления каждым обывателем того спектра норм, которыми он был оснащен на протяжении жизни. Как здесь не вспомнить декартовский метод сомнения, выступающий онтологически и культурно значимым принципом развития сознания. Именно критическая оценка каждым индивидом тех сведений, которые он получает в процессе социализации, открывает перед ним возможность формирования собственного жизненного опыта, итогом которого и выступает его зрительская победа в хóррор-истории.

Но есть и другая сторона этой проблемы. Ценностный мир западного обывателя всегда ориентирует его сознание и поведение на получение материальной выгоды.

¹ Тюдор Э. Специфические удовольствия от популярного жанра [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Specificheskie-udovol-stviya-ot-populyarnogo-zhanra>. (дата обращения 03.01.2016 г.).

Именно фиксация ее наличия становится универсальным критерием эффективности индивидуальной профессиональной деятельности, а также успешности всей экономической и политической системы. Подобная мировоззренческая прагматика обывателей существенно деформирует возможность их адекватной оценки окружающей социокультурной реальности. Культ собственной выгоды, выражающийся, в том числе, и в получении максимально возможных жизненных удовольствий становится логическим следствием распространения таких ценностей, которые требуют определенных личностных стратегий.

Непрерывное поступление социальных дивидендов становятся результатом формального функционирования индивидов в социокультурной среде, где практически полностью минимизировано личностное начало, процветает соглашательство и невмешательство. Поэтому набор благ и идеалов, за которые соперничают обыватели в той или иной потребительской категории, находятся примерно на одном уровне, соответствующем и тактике их достижения. Закономерным итогом такой ценностной эволюции индивидов является унифицированный и стереотипный образ жизни, а «существование стандартных повторяемых программ избавляет человека от каждодневной необходимости выбора и делает его участником «побега от свободы» длиной в жизнь»¹. В то же время, общество потребления, которое само по себе является и заказчиком, и одним из главных героев всех кинематографических хóррор-историй, представлено совокупностью атомизированных, пассивных, безынициативных, равнодушных, пресыщенных, агрессивных, алчных, легковесных, инфантильных индивидов, для которых следование раз и навсегда усвоенным социальным маршрутам является непреложным законом их бытия.

Но зловещий Антигерой появляется на горизонте сознания западного обывателя с таким арсеналом экзистенциальных проблем, о существовании которых он вообще никогда не задумывался. Следует оговориться, что преимущественно обычными персонажами американского хóррор-кинематографа является молодежь, или люди

¹ Маленко, С.А. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества. Монография / С. А. Маленко, А. Г. Некита. – Великий Новгород, 2008. – С.214.

любого возраста, перманентно пребывающие в инфантильно-потребительских иллюзиях. Показательно, что для таких индивидов, даже малейшее нарушение границ привычной зоны комфорта превращается в непреодолимую экзистенциальную проблему, порождающую апатию, депрессию, целую цепь социальных и культурных девиаций, агрессивное поведение, суицидальные наклонности и т.д.

Агрессивно настаивая на откровенном диалоге с обывателем, Антигерой отталкивается от иной инкультурационной стратегии. Сила эмоциональных переживаний, которая появляется в результате подобных контактов, выступает доказательством не только слабости либо отсутствия индивидуального опыта, но также подтверждением неадекватности исповедуемых обывателем культурных норм. С другой стороны, это констатация наличия значительных пластов неотрефлексированного культурного опыта, совершенно невключенного в орбиту повседневной жизни и потому активно конфликтующего с ней.

Эмоциональный контекст, который поднимает Антигерой в сознании обывателей, имеет исключительно нуминозный характер, а значит, направлен на возможность осмысления коллективных и культурнозначимых, архетипических смыслов, неактивированных, но, зачастую и целенаправленно, игнорируемых современниками. Антигерой как опытный наставник начинает свое обучение в образно-символической, конкретной и предметной форме. Только так можно сформировать совокупность новых обобщений, к которым социокультурная среда до сих пор была индифферентной.

Поэтому неудивительно, что практически во всех хоррор-сюжетах американского кинематографа Антигерой является провокатором и катализатором развития сознания и чувственного мира обывателей. А игра является наиболее доступным, естественным и эффективным способом формирования подобных навыков. Для Антигероя этот процесс имеет, в первую очередь, эстетическую ценность, поскольку все его поступки связаны с наглядным убеждением обывателя в необходимости совершения того или иного выбора. Хотя на первый взгляд может показаться, что язык Антигероя безобразен, вульгарен и дик, однако, последующее развитие сюжета, как правило, убеждает нас обратном.

Как и в первобытных ритуалах инициации, путь Антигероя в социокультурном пространстве маркирован кровью, страданиями, ужасом и смертью, которые, на самом

деле, являются действенными методиками, выводящими самого Героя из обывательского кокона. Фактически Антигерой действует «от противного», но ему за очень короткий промежуток времени удается совершить настоящее чудо, достигнув результатов, о которых даже не могли и мечтать ни государство в целом, ни такие влиятельные его социальные институты как образование, полиция, власть, общественные организации и церковь.

Вняв кровавым аргументам Антигероя, обыватель превращается в Героя, полноценного участника диалога, предметом обсуждения в котором становятся судьбы человека и мира. Подобная стратегия, которую в терминологии К.Г.Юнга можно назвать индивидуацией, возможна лишь в том случае, когда обыватель научается придавать смысл каждому экранному событию и явлению, с которым он сталкивается. В результате и сама игра Антигероя с обывателем-зрителем приобретает универсальный смысл и самостоятельную эстетическую ценность. Процесс «обучения», инициированный Антигероем, от начала до конца, имеет экзистенциальную направленность, а потому является способом формирования личного мифа и свидетельством того, что на арене хóррор-сюжета появляется полноценный Герой. Вспоминая О.Ранка, можно с полным правом квалифицировать каждую хóррор-историю американского кинематографа как «миф о рождении героя», обязательно предполагающего смерть и воскресение¹.

Показательно, что в подобных процессах не может быть несущественных элементов, и именно так Юнг понимал цель индивидуации, состоящую в поэтапном развитии сознания, осваивающего коллективное бессознательное как архетипический фундамент культуры. Поэтому целью Антигероя является сам индивидуационный процесс, с его личными и гораздо более значимыми в социокультурном плане элементами, нежели абстрактные цели официальной социализации, направленные на формирование гражданской активности, правовой культуры и социального согласия. Как здесь не вспомнить известный афоризм Э.Бернштейна: «То, что считают конечной

¹ См.: Ранк, О. Миф о рождении героя / О. Ранк ; пер.с англ. – М. : Рефл-бук ; К. : Ваклер, 1997. – 252 с.

целью [...], для меня ничто, движение – все»¹. Нельзя сказать, что Антигерой полностью игнорирует цели по организации диалога с обывателем, в то же время педагогическая и культурософская ценность его деятельности как раз и заключается в создании и поддержании индивидуационных процессов. Поэтому победа над Злом – это не самоцель обывателя-Героя, формирующегося в диалоге со своим кровавым оппонентом. Она является как результат внимательного и кропотливого осознания зрителем изменяющейся вокруг него социокультурной реальности.

В противовес индивидуационной стратегии Антигероя, обыватель не ставит перед собой глобальных задач, ради достижения которых он может пожертвовать хотя бы одним атрибутом из привычной для него зоны потребительского комфорта. Счастье такого человека зиждется на вполне конкретных вещах, обладание которыми убеждает его в нормальности своего социального положения и в принципиальной достижимости привычных жизненных стандартов. Однако Г.Маркузе замечает, что «это счастливое сознание весьма непрочное – как тонкая поверхность над всепроникающим несчастьем, страхом, фрустрацией и отвращением»². Поэтому его жизнь выглядит как сложившееся и всякий раз повторяющееся однообразие, оцениваемое как предел экзистенциального и культурного роста. Не удивительно, что появление Антигероя в среде подобных индивидов первоначально вызывает замешательство, во многом связанное с неадекватностью его модели социокультурного поведения. Карнавальный имидж Антигероя выступает для обывателя наглядным свидетельством его психопатологии, поводом для насмешек и издевательств. Однако в дальнейшем, когда обыватель убеждается, что подобная «патология» в физическом, интеллектуальном и эмоциональном плане наголову превосходит его обыденную цивилизационно-потребительскую норму, наступает время паники и страха. Вот здесь-то и начинается зона ответственности Антигероя.

Экранное пиршество страха и ужаса превращает обывателя-зрителя в абсолютно низменное существо, ведомое исключительно психофизиологическими мотивами, а

¹ Бернштейн, Э. Социальные проблемы. М., 1901. – С.281.

² Маркузе, Г. Одномерный человек / Г. Маркузе ; пер. с англ. – М. : Рефл-бук, 1994. – С. 100.

инстинкт самосохранения становится единственной моральной нормой, которая определяет его инкультурационную стратегию. Традиционно привыкший к сенсорной эйфории от обладания предметами, обыватель, поддавшийся на провокации Антигероя, утрачивает знакомые для него механизмы потребительского манипулирования предметностью, которая демонстрирует совершенно новые свойства, опасные для жизни и здоровья.

Внезапно взбесившаяся предметность с ее экспрессивной ненавистью «неизбежно выплескивается вовне, на зрителя»¹, шокирует обывателя гораздо больше, нежели ее полное отсутствие. Поэтому кондиционеры, кухонные комбайны, телевизоры, компьютеры и оргтехника, автомобили, мебель, одежда и обувь, инструменты вместо привычного ощущения уверенности, стабильности и превосходства нагоняют страх и ужас. Каждая вещь норовит принести вред и угрожает обывателю смертью. В каждом акте своего вызова она демонстрирует свои нецивилизованные потребительские качества, о которых типичный западный обыватель и понятия не имеет. Как здесь не вспомнить известную философскую программу Э.Гуссерля, выдвинутую им в начале XX века. Выдающийся немецкий мыслитель, формулируя основы феноменологической теории, провозглашает методологическое кредо, метко выраженное в формуле «назад, к вещам, к конкретному, не к абстрактному»².

Вполне возможно, что уже в начале века Гуссерлю удалось обнаружить нетождественность предметов их мыслительным и чувственным проекциям, а также совокупности традиционного социокультурного опыта по их использованию. Несмотря на явно спекулятивную сложность умопостроений Э.Гуссерля, следует признать актуальность для американского хоррор-кинематографа рефлексии по поводу потребительского статуса предметов и аутентичных способов их бытия. Другими словами, привычные и с детства знакомые предметы, явления, люди, городские и природные пространства и объекты, в сознании обывателя должны освободиться от сенсорных стереотипных и рациональных шаблонов. Эта необходимость связывается с

¹ Rieff Ph. Sacred order/Social Order. My Life among the Deathworks. Illustrations of the Aesthetics of Authority. – L.: Virginia Press, 2006. – P. 198.

² Гуссерль, Э. Избранные работы / Сост. В. А. Куренной. – М.: Территория будущего, 2005. – С.12.

тем, что культура, как правило, оперирует предметным миром как совокупностью однозначных характеристик, которые потом становятся основой повседневной социализации.

В силу этого, любой предмет в социокультурном пространстве существует как носитель определенного набора социальных возможностей или с точки зрения потребителей – благ. И естественно, когда в пространстве хоррора предметы или явления неожиданно демонстрируют свои неведомые до этого качества, либо не демонстрируют ожидаемых, то едва отличное от нуля сознание обывателя сталкивается с неразрешимой дилеммой, которая однозначно атрибутируется деструктивно и именуется Злом.

Поэтому столкновение с «неведомым» для обывателя является не поводом к раскрытию его таинственных и непознанных качеств, а жестко фиксируется как сигнал опасности, исходящий от внешнего мира. Поэтому, квалифицируя его именно так, обыватель-зритель автоматически активирует заученные еще со школы механизмы реакции на опасность. И, в первую очередь, речь идет о силе либо ее инструментальном подкреплении в виде оружия, орудий, автоматических и полуавтоматических приборов. Именно на примере хоррор-сюжетов можно выдвинуть альтернативный для классической философии тезис: «инструмент превратил человека в техногенного дикаря». Г.Маркузе продолжает рассуждать в этом же духе: «На протяжении прошедших столетий одной из важнейших причин отчуждения было то, что биологическая индивидуальность человеческого бытия была передоверена техническому аппарату: человек стал придатком орудий труда, без чего невозможным было бы формирование технической структуры»¹.

Не случайно Э.Геллнер, анализируя роль рациональности в становлении европейской цивилизации и культуры, указывал, что «инструменты, которыми личность была наделена свыше, обладали превосходным качеством, и в случае должного их применения в соответствии с указаниями Господа, которые к ним всегда прилагались [...], познавательные усилия ни в коем случае не привели бы к неудаче, унижению или страданию. Если этим указаниям следовали должным образом, успех был гарантирован.

¹ Маркузе, Г. Одномерный человек / Г. Маркузе ; пер. с англ. – М. : Рефл-бук, 1994. – С.34.

Если же человеческий разум использовал их неправильно (как это, увы, и было у большинства людей), то ему следовало винить только себя. Но если он действовал должным образом, то был застрахован от опасности. В конечном итоге он мог с уверенностью ожидать вознаграждения. Он мог надежно познать мир, и в мире для него находилось безопасное место»¹.

Привыкание к инструменту, не как к орудию преобразования мира, но как к костылю, неизменно приводит массового обывателя к формированию бессознательных парадигм организации своей индивидуальной и коллективной жизни. Поэтому бесконечный «предметный бунт» в американском хóррор-кинематографе не предполагает активизацию рациональных способностей индивидов. Наоборот, чем более алгоритмизированным предстает стиль общения обывателя с инструментальной предметностью, тем более явственным становится процесс исхода рациональности от человека к самой технике. А потому, первобытные чувства и эмоции – это все, что остается у человека в результате вековой технической экспансии.

В то же время, единственной человеческой реакцией в этой ситуации становится всепоглощающий и разрастающийся в образовавшейся пустоте ужас. Его эскалация является главным постиндустриальным критерием общественного прогресса и ведущим антропологическим измерением трагедии западной цивилизации. В этом смысле вся история американского хóррор-кинематографа выступает символическим индикатором указанных процессов, своеобразной хроникой эскалации отчуждения человека от себя самого, культуры и природы.

Действительно, даже беглый анализ названий хóррор-фильмов и их кратких анонсов позволит внимательному исследователю сделать довольно обоснованный вывод об уровне взаимоотношений между человеком, техникой и обществом, а также составить аргументированный прогноз относительно характера их дальнейшего развития. Тысячи фильмов, которые были сняты в этом жаре с самого начала становления кинематографа, безусловно, не могут быть представлены в этом перечне, однако, в то же время, они позволяют квалифицировать неуклонное возрастание уровня

¹ Геллнер, Э. Разум и культура. Историческая роль рациональности и рационализма. М.: Московская школа политических исследований, 2003. 252 с. (С.33.)

психического дискомфорта и степень социального напряжения, страха и агрессивности, довлеющих над западным обществом и культурой. Приведем хотя бы небольшой перечень наиболее знаковых киноработ: «Абсолютная власть» (реж. К.Иствуд, США, 121 мин., 1997 г.); «В постели с врагом» (реж. Дж.Рубен, США, 97 мин., 1999 г.); «Война миров» (реж. Т. Хайнс, США, 179 мин., 2005 г.); «Восставший из ада» (реж. К.Баркер, США, 94 мин., 1987 г.); «Деревня проклятых» (реж. Дж.Карпенгер, США, 99 мин., 1995 г.); «Изгоняющий дьявола» (реж. У.Фридкин, США, 122 мин., 1973 г.); «Интервью с вампиром: Хроника жизни вампира» (реж. Н.Джордан, США, 123 мин., 1994 г.); «Королева проклятых» (реж. М.Ример, США, 101 мин., 2002 г.); «Люди Икс: Последняя битва» (реж. Б.Рэтнер, США, Великобритания, 104 мин., 2006 г.); «Месть мертвецов» (реж. Ш.Уилсон, США, 97 мин., 2004 г.); «Нечто» (реж. Дж.Карпенгер, США, 109 мин., 1982 г.); «Окончательный анализ» (реж. Ф.Джоану, США, 124 мин., 1992 г.); «Оправданная жестокость» (реж. Д.Кроненберг, США, 96 мин., 2005 г.); «Пила» 1-7 (реж. Дж.Ван, США, Австралия, 2004-2009 гг.); «Кошмар на улице Вязов» (реж. С.Байер, США, 1984-2010 г.); «Крик» (реж. У.Крэйвен, США, 1996-2010 гг.); «Рассвет мертвецов» 1-3 (реж. Дж.Ромеро, США, 1978-2004 гг.); «Техасская резня бензопилой» (реж. Т.Хупер, США, 83 мин., 1974 г.); «Фредди против Джейсона» (реж. Ю.Ронни, США, 93 мин., 2003 г.); «Челюсти» 1-4 (США, 1975-1987 гг.); «Чужие» (реж. Дж.Кэмерон, США, 137 мин., 1986 г.); «Чужой» (реж. Р.Скотт, США, 117 мин., 1979 г.); «Ярость» (реж. Б.ДеПальма, США, 118 мин., 1978 г.) и т.д.

Две мировые бойни, десятилетия «холодной войны», незатухающие и по сей день локальные военные конфликты выступают, с одной стороны, наглядными индикаторами мощных социокультурных патологий, сопровождающих всю новейшую историю человечества, а с другой, они же являются крупнейшими «заказчиками» и «конечными потребителями» духовно и телесно искалеченных поколений. Действительно, воспитанным на хоррор-культуре молодым людям трудно мириться с отсутствием в реальной жизни привычных для экранного пространства рек крови и гор трупов. Поэтому войны, конфликты и ставшая уже обыденной бытовая и уличная преступность становятся теми «игровыми площадками», где молодежь активно отрабатывает

полученные перед экранами навыки негативной инкультурации, а также с удовольствием совершенствует их.

Таким образом, инструментальная рациональность, не связанная социально значимыми созидательными целями и моральными нормами, находит свое логическое воплощение в поколенческой практике разрушения, деформации и уничтожения социокультурной реальности, наглядно демонстрируя сформировавшиеся традиции цивилизованного варварства и потребительского вандализма. Бытовой прагматизм и утилитаризм являются необходимыми следствиями тотального и во многом искусственного насаждения инструментальной рациональности.

С другой стороны, социокультурная среда, которая лишь внешне декорируется компьютерной техникой, бытовой электроникой и технологическими новинками, в действительности представляет собой, выражаясь языком психоанализа, вытесненное пространство вековых суеверий и предрассудков, при любом удобном случае витализирующих первобытные страхи и комплексы. Поэтому западный обыватель представляет собой «гремучую смесь» первобытного дикаря, в изобилии оснащенного современными технологическими дубинками, а также софиста и схоласта, всегда готового логически обосновать правильность своего самого абсурдного поступка, либо даже его отсутствия. А, учитывая факт многовекового конфликта западной цивилизации, культурно и политически порабоощающей все остальные народы, душа западного обывателя несет груз бессознательной вины за миллионы уничтоженных людей, награбленным примитивным искусством которых можно любоваться практически в любом значимом европейском или американском музее. Надо отметить, что «ужасы в [...] музеях [...] – есть абсолютное кинематографическое ноу-хау»¹. Наверное, потому количество этих фильмов достаточно велико, но критики и зрители, в основном, обращают внимание на следующие картины: «Мумия» (реж. Ст.Соммерс, США, 1999), «Ночь в музее» (реж. Ш.Леви, США, 2006)², «Исполнитель желаний»

¹ Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – С.30.

² Несмотря на то, что многие специалисты относят эту картину к семейной комедии, нам видится, что данная работа создана на стыке киножанров, а обилие заимствованных из хёррора изобразительных средств позволяет говорить о его ценности для

(реж. Р. Кертцман, США, 1997), «Омен» (реж. Р.Доннер, США, 1999), «Тень» (реж. Ст.Соммерс, США, 1999), «Восставшие из ада» (реж. Ст.Соммерс, США, 1976), «Музей восковых фигур» (реж. Э.Хикокс, США, 1988) и т.д.

Тем не менее, Антигерой, детально знающий о подобных «слабых местах» западного обывателя, все-таки надеется на возможность диалога с ним. Он всякий раз предлагает ему вспомнить свое доцивилизованное «Я», обращение к нуминозной силе которого, в отличие от собственного практически бесполезного диплома престижного колледжа или университета, позволит придать его сознанию новое, спасительное качество. Подобное обращение было ярко проиллюстрировано режиссером Владимиром Пономарёвым, создателем анимационного веб-сериала «Mr. Freeman» (2009-2014 гг.) (рус. *Мистер Свободный Человек*). Главный персонаж этого проекта эпатирует нашего современника-обывателя «неудобными» вопросами-провокациями, заставляя его ужаснуться от осознания пустоты своей повседневности. По сути, Фримэн является рисованным Антигероем, пытающимся достучаться до сознания цивилизованного человека в вульгарной и циничной форме.

Точно так же как и типичный персонаж американского хёррор-кинематографа, который за реками крови и страданий стремится отыскать для каждого зрителя его собственную дорогу к освобождению от обыденности и зависимости от культурных шаблонов. Но западный обыватель, как впрочем, и следующий в его духовном фарватере наш соотечественник, оказывается фатально неготовым к раскрепощенному и свободному диалогу с Антигероем и его архаическими игровыми стратегиями. А потому воспринимает их как угрозу своей собственной безопасности либо как вызов на бой, в котором он будет отстаивать индивидуальный потребительский рай.

Хотя не следует забывать, что его бессознательная уверенность в том, что мир, в котором он живет, является воплощением истины и добра, практически ничем, кроме официальных речей, не подкреплена. Она выступает всего-навсего результатом хорошо

культурологического изучения американского хёррора. Более того, данная картина обладает необходимым для хёррора элементом: экспрессивность героев и зрелищность направлены на формирование чувства страха у зрителя. Это как раз находится в русле наших рассуждений о негативной инкультурации подрастающего поколения с самого раннего возраста.

организованной системы манипуляций условными рефлексамися обывателя, в которые на протяжении длительного периода социализации вводятся необходимые вирусные медиа-модели социальной адаптации и конформного поведения. С.А.Маленко и А.Г.Некита отмечают, что «подобная технология, на самом деле, позволяет вскрыть не только топологию социальных рефлексов [...], но и обозначить ведущую тенденцию их канализации – благодаря продуктивности инфраструктуры рефлексов определить социальные экстремумы власти как принуждение/подчинение»¹.

Таким образом, парадигма Антигероя коренится в игровой сущности самого человека, а типичный кинематографический хóррор-сюжет представляет собой арену взаимодействия запуганных людей. Потому Homo ludens в лице Антигероя не может найти отклика у массы Homo fobos (от др. – греч. φόβος – «страх, боязнь»). А для того, чтобы привлечь внимание зрителей, Антигерою необходимо «разыграть» героя-обывателя, и в его лице всю зрительскую аудиторию, отдавшую деньги за потребление этой кровавой драмы. Пробудить и активировать сознание современного человека можно, только пропустив себя через призму тех ценностей, которыми в нем самом живет западный мир. Антигерой как бы производит киносеанс самоотрицания, иными словами, если он хочет быть услышанным и иметь кассовый успех, должен говорить с индивидом на языке, понятном и доступном условно образованному, потребительскому большинству.

Поскольку любая игра это, в первую очередь, сам ее процесс, с его непреходящей эстетической и этической ценностью, то Антигерой, подбирая семиотические «отмычки» к обывателю, по сути дела размывает его привычную потребительскую парадигму, ориентированную на обладание предметами и возможностями. Возводя на трон хóррор-сюжета саму игровую стихию, Антигерой еще раз доказывает, что этот индивидуационный процесс гораздо важнее любой из потенциально достигаемых потребительских целей. Таким образом, сам игровой диалог Антигероя с обывателем и

¹ Маленко, С.А. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества. Монография / С. А. Маленко, А. Г. Некита. – Великий Новгород, 2008. – С.65.

является основным результатом более чем столетней «хóрроризации» социокультурного пространства западной цивилизации.

Причем, основным «переговорщиком» в этом процессе как раз и является Антигерой, всякий раз «выговаривающий» у Системы все новые гражданские права для своего оппонента-обывателя. Втягивая обывателя в свой ужасный дискурс, Антигерой «принуждает его к рефлексии» по поводу собственного социального статуса и экзистенциальных перспектив. Подобные «принуждение к рефлексии», как и операции по «принуждению к миру» не могут не быть кровавыми и драматичными.

* * *

Таким образом, соперничество Героя и Антигероя в американском хóррор-кинематографе имеет не только эстетическую и этическую направленность, а позволяет выявить значимые социокультурные трансформации, которые происходят в современной цивилизации. Оппозиция массового и элитарного раскрывается в хóррор-сюжетах не путем демонстрации стратифицирующих признаков, а характеризуется с помощью особых, нуминозных эмоциональных состояний киноперсонажей и попыток их осознания. В терминологии архетипической культурософии К.Юнга, Антигерой является символом архетипа Тени, который призван пошатнуть стереотипно-ролевые потребительские матрицы мировоззрения обывателя, разрушив его социальную маску.

Поэтому победа в хóрроре связывается с действиями индивида, который начинает осознавать нетождественность своего «Я» и приписанной ему извне социальной маски («Персоны»). Он использует особые игровые, инкультурационные стратегии, позволяющие завязать полномасштабный диалог со своим оппонентом из зрительской массы. Именно так Антигерой провоцирует актуализацию архаических инициационных ритуалов, которые призваны пробудить обывателя от его конформистского, «потребительского» сна. В то же время, как показывает практика кинохóррора, общая летальная направленность диалога Антигероя со зрителем-обывателем, к сожалению, свидетельствует о его принципиальной неосуществимости в условиях господства «потребительского общества».

В модели негативной инкультурации американский хórрор-кинематограф апробирует различные способы реализации сущности человека. Прежде всего, гипертрофированное расслоение культурного пространства на массовое и элитарное, и воспроизводство стратифицирующих принципов «иметь» и «быть». К «массовому» относится обывательская повседневность и ее институциональное оформление в дисциплинарных пространствах. В то же время, элитарность в хórрор-историях, ограничена зоной социального комфорта. Элита – это не просто социальная группа, находящаяся на вершине государственной системы, но особое объединение людей, связанных общей целью – достижением и удержанием власти над мыслями и чувствами человека посредством образа Антигероя. Он становится символом ницшеанского Сверхчеловека, отрицающего уже одной готовностью к поступку всю обывательскую массу и сферу ее культурных ценностей.

Антигерой как символ элиты вступает в игровой диалог только с теми социальными персонажами, которые потенциально могут понять условность действующих культурных норм и искусственный характер социально-ролевого взаимодействия. Эта игровая методика превращает Антигероя в архетипический символ наставника и ментора, своеобразного «змея-искусителя», активно использующего запрещенный в социокультурной среде инструментарий. Но победителем ужасной игры оказывается только обыватель-Герой, научившийся творчески интерпретировать символические контексты, в избытке поставляемые Антигероем. Возникающий у обывателей эмоциональный порыв имеет исключительно нуминозный характер, предоставляя возможность осмысления коллективных и культурнозначимых, архетипических смыслов, повсеместно игнорируемых массовой культурой. Хотя Антигерой символически действует «от противного», но ему за один киносеанс порой удается совершить то, о чем не могли и мечтать ни образование, полиция, власть, общественные организации церковь и государство.

Процесс «обучения» является способом формирования личного мифа и свидетельством того, что на арене хórрор-сюжета появляется полноценный Герой. Вняв кровавым аргументам Антигероя, обыватель превращается в полноценного участника диалога, предметом обсуждения в котором становятся судьбы человека и мира. Хотя

обычно обыватель не ставит перед собой глобальных задач, ради достижения которых он может пожертвовать хотя бы одним атрибутом из привычной для него зоны потребительского комфорта. Его счастье зиждется на обладании конкретными вещами и достижимости привычных жизненных стандартов, а экранное пиршество страха и ужаса превращает обывателя-зрителя в абсолютно низменное существо, ведомое исключительно психофизиологическими мотивами, а инстинкт самосохранения становится единственной моральной нормой, которая определяет его инкультурационную стратегию. Антигерой, детально знающий о подобных «слабых местах» западного обывателя, надеется на возможность игрового кинодиалога с ним, всякий раз предлагая ему вспомнить свое доцивилизованное «Я». Таким образом, парадигма Антигероя коренится в игровой сущности самого человека, а типичный кинематографический хоррор-сюжет представляет собой арену взаимодействия запуганных людей. Потому Homo ludens в лице Антигероя не может найти культурного отклика у массы Homo fobos (от др. – греч. φόβος – «страх, боязнь»).

ГЛАВА 2. СИМВОЛИЧЕСКАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ МОДЕЛИ НЕГАТИВНОЙ ИНКУЛЬТУРАЦИИ В АМЕРИКАНСКОМ ХОРРОР-КИНЕМАТОГРАФЕ

В данной части диссертации рассматриваются актуальные группы общекультурных символов, феноменологический анализ которых, позволяет выявить наиболее острые культурные противоречия современной западной цивилизации и определить антропологический фундамент их разворачивания. Опираясь на широчайшую эмпирическую базу исследования, нами выделяется ряд наиболее повторяющихся общекультурных символов, которые активно используются в американском хорроре. Комплексная же интерпретация символики хоррор-кинематографа требует междисциплинарного подхода и использования различных культурных, философских, психологических, социологических, религиозных и иных концепций и методологий, что само по себе представляет отдельную исследовательскую задачу. Изучение подобной символики также не претендует на полноту, поскольку наша задача состоит лишь в выявлении и первичной характеристике культурных кодов хоррора, составляющих художественную ткань его экранной мифологии. Мы вынуждены были опустить развернутое описание сюжетов, особенностей актерской игры, режиссерских приемов, музыкального сопровождения и иных спецэффектов для реализации указанной исследовательской задачи в пределах обозначенного объема текста. Поэтому в поле зрения настоящей работы попали лишь несколько, наиболее интересных для автора, кодов-символов: дорога/путь, река, кровь, маска, кукла.

§1. Хронотоп дороги/пути в американском хóррор-кинематографе

Параграф посвящен социокультурному анализу символики дороги/пути в американской кинематографической хóррор-культуре. Подобные символы рассматриваются как особые хронотопы, которые позволяют зафиксировать значимые личностные и культурные ценности. Их совокупность и образует мифологию современной массовой культуры.

Начало нового тысячелетия, несмотря на повсеместную «электронную революцию», с новой силой актуализировало классическую проблему соотношения природного и культурного в жизни человека и общества. Казалось бы, все аспекты этой проблемы уже давно выявлены, и, более того, артикулированы основные аспекты ее решения. Однако медийная экспансия, в которую оказался втянутым современный человек, постоянно визуализирует новые и игнорированные ранее экзистенциальные смыслы, настоятельно требующие своего освоения.

Безусловным лидером современной мировой медийной культуры выступает американский кинематограф, который на протяжении XX века выступал регулятором смещения вектора культурных смыслов, происходящих в современном обществе. Как отмечалось выше, подобные смещения коснулись традиционных представлений о добре и зле, сформировавшихся за тысячелетия цивилизованной истории человечества. Постиндустриальная культура, по сути, игнорирует необходимость противопоставления классических моральных категорий. При этом их границы размываются, как в сознании обывателя, так и порождают многочисленные аберрации в окружающей его институциональной инфраструктуре цивилизации. Поэтому, появившийся уже в начале XX века жанр киноужаса, наиболее успешно подхватил этот тренд, превратив его в смысловую ткань своего образного повествования.

Надо отдать должное хóррор-фильмам, всевозрастающая популярность которых, лишний раз доказывает эффективность обнаруженного их создателями механизма социализации, инкультурации и личностного совершенствования. В первую очередь, это касается установления четких соответствий между экзистенциальными запросами

человека и состоянием культурной среды, которая может воспроизводить и генерировать определенного рода культурно значимые иллюзии. Приведем лишь незначительный список «дорожных» хоррор-фильмов, снятых в США. *«Поворот не туда»* (реж. Р.Шмидт, США, 2003 г.), *«Верхом на пуле»* (реж. Мик Гэррис, США, 2004 г.), *«От заката до рассвета»* (реж. Р.Родригес, США, 1995 г.), *«Идентификация»* (реж. Дж. Мэнголд, США, 2003 г.), *«Ничего себе поездочка»* (реж. Дж. Дал, США, 2001 г.), *«Доказательство смерти»* (реж. К.Тарантино, США, 2007 г.), *«Туристас»* (реж. Дж. Стокуэлл, США, 2006 г.), *«Идеальный побег»* (реж. Д.Туи, США, 2009 г.), *«Волчья яма»* (реж. Г.МакЛин, США, 2005 г.), *«Попутчик»* (реж. Р.Хармон, США, 1986 г.), *«Джиперс Криперс»* (реж. В.Сальва, США, 2001 г.), *«Вакансия на жертву»* (реж. Н.Антал, США, 2007 г.), *«Призраки»* (реж. Г.Джейкобс, США, 2007 г.), *«Дорожное чудовище»* (реж. М.Дэвис, США, 2003 г.) и т.д.

Классическая мифология, а вслед за ней и классическое искусство, которые веками базировались на непосредственном и потому инфантильном принципе бинарного противопоставления «добра» и «зла», «божественного» и «человеческого», «земного» и «небесного», «верхнего» и «нижнего» и т.д., в американском хорроре попадают в новые эпистемологические, аксиологические и культурные пространства. Антропоцентризм европейской культуры в американской кинематографической хоррор-традиции вытесняется биоцентризмом, геоцентризмом, урбанизмом и техноцентризмом, образующими самостоятельные и активно конфликтующие друг с другом социокультурные топосы. Таинственность природы и окружающего мира превращается в ключевые сюжеты хоррора. Симона де Бовуар в книге «Второй пол» подчеркивает значимость подобных представлений, которые определяют особенности и художественных образов: «Лицо мрака, оно хаос, из которого мы все вышли и в который однажды должны возвратиться... Ночь царит в тисках земли. Эта ночь – вечная угроза человеку, а обратная сторона плодородия – страх»¹.

В силу этого, с помощью этих фильмов в обществе формируются гомогенизированные экзистенциальные ценности, которые полностью девальвируют

¹ Бовуар, С. де. Второй пол. – М.: Прогресс; СПб.: Алетейя. 1999. – 832 с. URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Bovuar/index.php.

бинарную сущность инкультурационной стратегии. Границы прежних ценностей становятся порою столь размытыми, что их адекватная социокультурная реконструкция оказывается практически невозможной. Герои с их слабовыраженной мировоззренческой позицией, отсутствующим нравственным стержнем, социокультурной конформностью и публично демонстрируемой политической индифферентностью превращаются американским жанром кинохоррора в амифичное существо, с легкостью уступающее свой глубинный мифический потенциал Антигерою.

Показательно, что из всех участников кинодействия, только лишь последний, в свою очередь, продолжая разделять ценности классического мифа, транслирует обывателю-зрителю глубокую обеспокоенность внезапной и трагической утратой своего диалектического оппонента. Подобная ситуация провоцирует Антигероя к выполнению двойной функции в мифе, представителем которого он является. Как Чудовище в хорроре он лишь с одной стороны выступает носителем деструктивного контекста, который воспроизводит повествовательную «модель, в структуру которой это чудовище помещено»¹. В то же время, в силу указанных тенденций, он вынужден говорить и от имени культурного Героя, который в эпоху постмодернизма с легкостью превратился в типичного представителя потребляющего «молчаливого большинства». Наивная вера Антигероя в нравственный потенциал нашего современника-обывателя толкает его на кропотливые, а порой и откровенно шулерские действия по отношению к массе неявных героев. Кстати, может быть и поэтому, в эту группу индивидов, как правило, попадают дети и молодежь, поскольку, как известно, именно эти возрастные категории являются наиболее публично аполитичными, аксиологически и когнитивно лабильными.

Актуализация героического в пространствах постиндустриального мира происходит в логике классического мифа, главной задачей которого является «гармонизация совокупности оформленных коллективных проекций с реальной действительностью, преодоление разрыва между «частями» человека и «частями» мира,

¹ Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).

человеком и обществом, человеком и Универсумом»¹. В американском кинохорроре это с необходимостью происходит посредством насильственного переосмысления роли природных и культурных топосов в формировании постмодернистской аксиологической реальности. Обыденное социальное пространство, в котором живет потенциальный Герой, является примером рутинной жизни, лишенной личных смыслов. «Ему навязывают мысль о нецелесообразности подобных упражнений – ведь он всего лишь винтик громадного механизма, пешка, которую кормят, одевают, обучают, селят и даже забавляют, принимая при этом за идеальную мерку вкусы и настроения толпы»².

Поэтому городская среда представляется местом, постоянно воспроизводящим стандартного индивида с набором усредненных потребностей, интеллектуальных навыков и производственных функций. Фактически – это пространство бытия массовой культуры, ведущими инфраструктурными знаками которой выступают дороги, административные здания, заводы, школы, больницы, тюрьмы, точки фастфуда, ночные клубы, магазины и спортплощадки. Не удивительно, что подобная искусственная среда провоцирует и формирование абсолютно неестественных моделей негативной инкультурации. Потому, когда Антигерой появляется перед зрителем, их диалог начинается именно там, где для обывателя привычная цивилизационная топография как раз и заканчивается.

Поэтому эстетика американского хоррор-кинематографа просто невысказана без опоры на сопоставление противоположных реальностей. В первую очередь, это касается дихотомии «города» и «не-города» как средоточия «проклятых земель», опустошенных и отчужденных территорий. И для того, чтобы понять символику типичного американского хоррор-сюжета необходимо установить социокультурную ценность инфраструктуры цивилизации как ее неотъемлемого атрибута. Именно городская инфраструктура становится местом пленения типичного индивида, «темницей» его души.

¹ Маленко, С.А. Проблема осуществления архетипа в мифе // Вестник Новгородского гос. ун-та. Сер. : Гуманит. науки. – 2003. – №24. – С. 24.

² Некита, А.Г. Институциональные формы отрицания мифического опыта освоения архетипа // Вестник Новгородского гос. ун-та. Сер. : Гуманит. науки. – 2003. – №24. – С. 33.

В то же время, обыватель, как настоящий Герой хóррор-кинематографа, конечно же, не осознает столь драматическую обреченность, связанную с фактическим отсутствием у него собственной судьбы. Поэтому не урбанистические ландшафты в таких условиях выполняют майевтическую роль для его сознания. Они всем своим многообразием и нетождественностью привычному для обывательского глаза городскому пространству создают фон для постепенного осознания самим Героем трагичности его повседневности. В то же время, природный, «дикий» ландшафт всегда означиваясь негативно, по сути дела, создает условия для мыслительного напряжения обывателя-зрителя; условия, которые призваны расшатать стереотипы беспросветно однообразной повседневности. Потому, на фоне природы, всегда оставаясь наедине с самим собой, Герой вынужден погружать свое тело и сознание в новые сенсорные и ментальные реальности, которые должны быть осознаны.

По сути, Антигерой целенаправленно провоцирует и вступает в контакт с индивидом на фоне либо разрушающегося урбанистического ландшафта, либо в пространстве бушующей естественностью природы. При этом оба этих фона фактически обозначают «конец знакомого мира», нарушение привычного порядка вещей, что соответствует классическому мифическому сюжету о конце времен и «золотого века». Сам И.Валерстайн говорит об этом так: «Мне кажется, что мы бродим по темному лесу и не вполне понимаем, в каком направлении следует идти»¹.

Потому Антигерой превращается в постоянного провокатора, искоренителя индивидуальных комплексов и социализационных стереотипов, которыми отравлено мышление обывателя. А природа является наиболее удачным символом для установления верных ориентиров и истинных критериев, по которым обывателю следует строить свою собственную жизнь. Отчасти об этом же непрерывно напоминает и вульгарный анатомизм, примитивный физиологизм и экстравагантный натурализм американского хóррор-кинематографа, пытающегося методами «шоковой терапии» вернуть обывателя к жестоким реалиям бытия.

¹ Валерстайн, И. Конец знакомого мира. Социология XXI века /Пер. с англ.; под ред. В.И. Иноземцева. – М.: Логос. 2004. – С. VIII.

Таким образом, Антигерой сообщает своему потенциальному оппоненту, что его жизненный путь не является накатанным постиндустриальным «хайвэем», а выступает тернистой тропой, требующей для достижения жизненных идеалов колоссальных физических и нравственных усилий, никак не компенсируемых современным сервильным обществом. Этот манящий, таинственный путь, уводящий обывателей со скоростных трасс в поля, леса, болота, заброшенные деревни, пустыни, горы и иные безлюдные и дикие пространства, просто обязан быть принципиально неровным и нелогичным.

Более того, зачастую эти экстремальные «путешествия» в природу как раз и начинаются с приходом сумерек, которые фактически выступают не только сумерками социальной рефлексии, но и воспетыми Ф.Ницше «сумерками идолов»¹. На фоне этих «чуждых» пространств парадоксальным образом бледнеют, либо вовсе улечиваются навыки социальной адаптации, социальные статусы и заслуги, привилегии, обеспечиваемые техническим превосходством цивилизованного человечества. Но, парадокс состоит в том, что в подобных ситуациях все эти факторы типовой социальной стабильности и сервильного благополучия парадоксальным образом оборачиваются против самого человека, выступая своеобразной карой за отказ от себя и своей судьбы, за безразличие к природе и миру.

Именно природа в американском кинохорроре является аналогией базовых, естественных принципов общественной жизни, средой мифического воплощения архетипических сюжетов, концентрирующихся на трагедии бессознательной социализации внутреннего мира человека. А образы природы в хоррор-сюжетах наиболее наглядно представляют медийный контекст разворачивания конфликта культуры и естественной среды обитания человека.

Показательно, что в американских хоррор-сюжетах наиболее ментально ценными символами, позволяющим реконструировать современные нравственные императивы, являются «дороги», по которым перемещается Антигерой и его киношный оппонент. Как известно, дорога в традиционной культуре всегда имеет сакральный, мифический

¹ Ницше, Ф. Сумерки идолов, или как философствуют молотом // Полное собрание сочинений в 13 томах. Т. 6. – М.: Культурная революция, 2014. – 408 с.

статус, поскольку она символически воспроизводит целостность пространства и времени, соединяя места, события и судьбы. Она же выступает и ключевым культурным достижением человека, осваивающего окружающий мир.

Именно дорога и ее символический аналог в образе пути, позволяет выявить первозданную, архетипическую ценность сознания, которое может порождать цели и способы их реализации. В этом смысле дорога выражает предвечное аксиологическое стремление индивида к перманентному поиску ответов на смысложизненные вопросы. С другой стороны, дорога, это всегда олицетворение выбора, к которому оказывается готов человек. Она одновременно разделяет его прошлую и будущую жизнь, хотя, с другой стороны, самым фактом своего существования она, в то же время, и соединяет их, символически замыкая через следующего по ней индивида временной контур «прошлое-настоящее-будущее», «повергая сознание в ужас перед неведомостью предстоящего и таинственностью прошедшего»¹.

Однако не стоит забывать, что дорога это не только символ выражения экзистенциальных смыслов, она, в первую очередь, является неотъемлемым элементом городской среды и важнейшим связующим звеном инфраструктуры цивилизации. Поэтому уровень цивилизованности любой территории, вспоминая признаки цивилизации по Гордону Чайлду², можно определить по наличию, либо отсутствию, а также по фактическому состоянию этого монументального инфраструктурного компонента.

В то же время, дорога в кинематографической хóррор-истории не является характеристикой экономического состояния культурной среды. Наоборот, она указывает на определенные, лично значимые тенденции развития цивилизации, либо позволяет квалифицировать степень индивидуальной свободы, а значит и меру культурного прогресса. Показательно, что дороги в хóррор-историях, как правило, уводят Героя от городской среды, нежели возвращают его обратно. Еще не замечая надвигающихся на него проблем, он садится за руль автомобиля и отправляется по

¹ Миф и художественное сознание XX века / под ред. Н.Хренов. – М.: Гос.институт искусствознания, 2011. – С.154.

² См.: Childe G. The urban revolution // Town Planning Rev. – 1950. – Vol. 21. – 315 p.

устоявшемуся маршруту с давно известными и привычными ориентирами. И здесь-то и начинается драма.

Как правило, дороги, на которых появляется экранное Зло, всегда наиболее обыденны и привычны, безынтересны, как бы нарочито и официально представляя пресность и познавательную бесперспективность «разрешенных» путей перемещения по контролируемому социальному пространству. Они настолько рутинные, что на них невозможно заметить никаких новых деталей: так сильно глаз привыкает к ним. Но как только цивилизованное пространство изменяется до неузнаваемости, будущий обыватель-Герой робеет, тушуетя и оказывается совершенно беспомощным, даже со всем своим техническим опытом покорения природы. Именно здесь и появляется Антигерой – злой гений, основная гносеологическая миссия которого состоит в сокрушении привычных устоев и приоткрывании шокирующей реальности, свободной от потребительско-обывательских стереотипов.

В этом смысле художественный образ дороги прекрасно выполняет одно из своих основных экзистенциальных предназначений: он приводит индивида к пониманию никчемности и ограниченности его цивилизованного бытия. Съезжая с проторенных дорог, обыватель вынужден отказаться от одного из последних «костылей» цивилизации – автомобиля – и предпринять драматичное, полное слез и крови путешествие вглубь дикого, неведомого и отринутого себя. Поэтому, обычная дорога как знак упорядоченного и цивилизованно-организованного пространства и времени, в кинохорроре превращается в метафизические буреломы, топи, дремучие леса, чащобы, пещеры, овраги, буераки, ущелья, дебри, глухомани, пустоши, захолустья, пустыни и т.д. Они, в свою очередь, символизируют начало нового этапа в формировании личности обывателя-Героя. При этом кричащая необработанность и некультуренность этих пространств не является случайной. Наоборот, это указание на самозаброшенность индивида, на практически полное отсутствие самопонимания, которое именно теперь, в отсутствие социально-ролевых и цивилизованных техноподпорок проявляется в полной мере.

Действительно, концепт «дороги/пути» является одним из ведущих мотивов древних мифологий, позволяющих подчеркнуть генетическую связь между миром

человека, природой и небом. Такой мотив выполняет одну из ключевых функций в космогонической схеме мифа. И примеров тому достаточно много. Можно вспомнить сюжетику, связанную с Млечным путем у древних греков, или дорогой на Валгаллу в скандинавской мифологии, или же ветхозаветную мифологию о странствиях пророка Моисея¹.

С другой стороны, дорога связывает собою не только пространства, но и времена. К этому символу вполне применима характеристика, присущая хронотопу, уникальному, мифологическому по сути своей понятию, которое в гуманитарную науку активно вводил М.Бахтин. По его мнению, в «литературно-художественном хронотопе имеет место слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом. Время здесь сгущается, уплотняется, становится художественно-зримым; пространство же интенсифицируется, втягивается в движение времени, сюжета истории. Приметы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем»². И хотя мыслитель имел в виду, прежде всего, литературные произведения, можно с уверенностью утверждать, что хронотоп присутствует в практически во многих текстах, в том числе и в визуальных реконструкциях американского хоррор-кинематографа.

В рамках индоевропейской языковой семьи мы можем отыскать многочисленные смыслы, которые непосредственно указывают на «дорожную символику». Например, понятие «пространства» восходит к значениям «проводить линию», «резать» и «очерчивать», что фактически является обозначением пути как хронотопа. Именно поэтому, соединяющая день и ночь дорога, выступает уже не столько семиотическим маркером времени суток, но, в первую очередь, метафизическим и мифическим символом, раскрывающим специфику маргинальной культуры и всех ее персонажей. Именно сумеречные (во время отсутствия богов, по Ницше), полуночные странствия

¹ Библия. Книги Священного Писания и Нового завета. Канонические. Объединенные библейские общества, 1992, Книга Исход. 1224 с. 15:8.

² Бахтин, М.М. Формы времени и хронотопа в романе: очерки по исторической поэтике [Электронный ресурс] // Бахтин, М. М. Вопросы литературы и эстетики. – М. : Худож. лит., 1975. – С. 234-407. URL: <http://philologos.narod.ru/bakhtin/hronotop/hronmain.html>, (дата обращения 11.02.2015 г.).

Героев по дорогам указывают на присутствие этих смыслов, образному представлению которых посвящены как древние мифы, так и их американские кинематографические хóррор-аналоги.

Безусловно, дорога является терминатором, разделяющим жизнь и смерть, с одной стороны, а с другой – указывающим на их диалектическую взаимосвязь. Именно в образе зловещих реинкарнаций Антигероя зритель получает возможность наглядно убедиться в естественности этой связи и по примеру злого гения отважиться на внутренние душевные преобразования. И только в том случае, если все втянутые в эту драматическую историю люди смогут постичь истоки и суть родственной, генетической связи друг с другом, они могут рассчитывать на победу в данной ситуации.

Кроме этого, дорога/путь указывает на роковую цикличность и бесконечную повторяемость жизни цивилизованного человека, находящегося в плену привычной и комфортной обыденности. Это так напоминает идею Фридриха Ницше: «Все вернулось: Сириус, и паук, твои мысли в этот час, и эта твоя мысль о том, что все возвращается»¹. Однако истории, о которых рассказывает хóррор-фильм, весьма далеки от идеи «вечного возвращения» Ф.Ницше, именно в силу того, что они отталкиваются от формальных способов описания судьбы человека, принудительно погруженного в обывательски-урбанистическую среду. Поэтому для героев кинематографических хóррор-историй вечное возвращение если и возможно, то лишь в форме гарантированного воспроизведения рабочего времени в социально-обозначенном пространстве или в форме потребительского досуга.

Очень ярким художественным аналогом такой закономерности является повествование, рассказанное режиссером Робертом Кёртцманом в знаменитом фильме «Исполнитель желаний» (1997 г.)² или история, снятая Уэсом Крэйвеном, «Кошмар на

¹ Ницше, Ф. Черновики и наброски 1880-1882 гг.: Весна – осень 1881 // Ницше Ф. Полное собрание сочинений: в 13 тт. Т.9. – М.: Культурная революция, 2005. – С. 486.

² Исполнитель желаний [Электронный ресурс] / реж.Р. Кёртцман, США, 90 мин. URL: <http://kinogo.club/3006-ispolnitel-zhelaniy-1997.html>. (дата обращения: 05.02.2015 г.).

улице вязов» (1984 г.)¹, или эпическая драма «Восставший из ада» Клайва Баркера (1987 г.)². Именно поэтому «вечное возвращение» в хóрроре всегда подчинено идее вечности зла, его повсеместности и тотальности. Обычный смертный человек, сталкиваясь с подобными феноменами цепенеет, поскольку и предположить не может, что возможны и иные, нежели у него, жизненные стратегии. Появление постоянно воскресающего Антигероя на жизненном пути обывателя тем не менее указывает на значимость тех внутренних, бессознательных конфликтов, которые человек накопил на протяжении всей своей жизни и которые так и не смог адекватно освоить.

Фактически дорожная тема в хóррор-истории раскрывается как результат неосознаваемой потребности человека в уяснении вытесненных содержаний своего сознания, драматизм которых иллюстрирует трагическую расщепленность современного человека. Поэтому «вечное возвращение» Ф.Ницше лишь семиотически может быть сопоставимо с этими хóррор-киноисториями. На самом деле, «вечное возвращение» предполагает не формальную, а содержательную и сущностную связь предметов, явлений и отношений, подобных диалектике природы, но на деле всегда воюющих друг с другом и с человеком в кинематографическом хóррор-хронотопе.

Как уже было отмечено, во всех мировых мифологиях дороги имеют сакральный статус, поскольку позволяют соединять разные уровни бытия: культурное и природное, земное и небесное, человеческое и божественное, социальное и индивидуальное, светлое и темное. Именно по дорогам боги спускаются на землю в мир людей, одновременно создавая условия для восхождения человека в небесный мир.

Для уяснения сущности символики дороги в американской кинематографической хóррор-эстетике показателен пример из китайской мифологии, рассказывающий о первопредке человека Пань-гу, смерть которого положила начало формированию космических явлений и элементов мирового рельефа. Именно из его трупa фактически сформировался привычный для нас мир. Как утверждает Б.Л.Рифтин, «дыхание Пань-гу

¹ Кошмар на улице вязов [Электронный ресурс] / реж. У.Крэйвен, США, 91 мин. URL: <http://kinogo.club/1546-koshmar-na-ulice-vyazov-1984.html>. (дата обращения: 10.02.2015 г.).

² Восставший из ада [Электронный ресурс] / реж.К. Баркер, США, 94 мин. URL: <http://kinogo.club/2105-vosstavshiy-iz-ada-1987.html>. (дата обращения: 05.02.2015 г.).

стало ветром и облаками, голос – громом, левый глаз – солнцем, правый – луной, четыре конечности и пять частей тела – четырьмя пределами земли (четырьмя сторонами света) и пятью священными горами, кровь – реками, жилы и вены – дорогами на земле, плоть – почвой на полях, волосы на голове и усы – созвездиями, растительность на теле – травами и деревьями, зубы и кости – золотом и камнями, костный мозг – жемчугом и нефритом, пот – дождем и росой. После смерти Пань-гу паразиты, жившие на его теле, превратились в людей»¹. На маргинальный характер дороги также указывает А.Ф.Лосев. Рассматривая образ древнегреческого бога торговли Гермеса, он утверждает, что тот «водит по дорогам земли и даже сопровождает души в загробный мир»².

Однако в кинематографическом хóррор-дискурсе тема дороги/пути может разворачиваться и в несколько другой плоскости. Показательно, что сюжетика экранного хóррора, как правило, формируется вокруг нисходящих перемещений Героя (вглубь, в бездну, в темноту, в глушь и т.д.) нарочито подчеркивая необходимость душевных и сознательных усилий по освоению фундаментальных принципов Бытия, которые оказались вытесненными современным человеком в бездну обывательского забвения, но от этого отнюдь не утратив своей социокультурной и ментальной актуальности. На примере этого мотива американский хóррор-кинорежиссер успешно реанимирует и капитализирует в современных условиях архаические и языческие представления о структуре мира и его сакральной топографии.

Одевая Героя в современные одежды, и сталкивая его с вычурным, ветхим, вызывающим трепет убранством Антигероя, хóррор-кинорежиссер усугубляет оформившиеся в современной культуре противоречия между поколениями и временами, территориями и интересами. В результате дорога вместо традиционной, соединяющей пространства и времена, семантики выступает мощнейшим символом разделения. Поэтому появление дорожной темы в экранных хóррор-историях актуализирует безысходность современной культуры и беспомощность отдельного человека перед мощью веками отрицаемого и не востребовавшего опыта древних цивилизаций. Эта

¹ Рифтин, Б.Л. Пань-гу // Мифы народов мира Энциклопедия: в 2-х т. М.: Советская энциклопедия 1992. Т.2. с. 282.

² Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. – М.: Советская энциклопедия, 1991. Т.1. – С. 330.

ситуация порождает состояние эмоционального угнетения, переходящее во фрустрацию, окрашивая, таким образом, не только конкретные обстоятельства жизни индивида, но и превращаясь в мощный фактор, влияющий на трансформацию культуры и картины мира.

Кроме того, традиционная мифология и особенно ее поздние религиозные аналоги были основаны на возвышенных эмоциях, мотивирующих человека к созиданию, что позволяло утверждать конструктивность архаической модели мира. В случае же с кинематографическими хóррор-историями, нуминозные эмоции оказываются равными по величине с их архаическими прототипами, а потому требуют несколько иной инкультурационной модели. Так уж случилось, что исходный разрушительный вектор современной цивилизации породил и наиболее адекватный данным антропологическим установкам деструктивный язык. Этот гносеологический инструмент предназначен для «освоения» изменяющейся культуры наиболее простейшим способом – с помощью ее уничтожения.

* * *

Таким образом, мы проанализировали, каким образом гуманизм и антропоцентризм классической европейской культуры на протяжении более чем столетнего становления американской традиции кинохóррора активно замещается биоцентризмом, геоцентризмом, урбанизмом и техноцентризмом, которые образуют самодостаточные и активно конфликтующие друг с другом социокультурные топосы. Такое переосмысление роли природных и культурных топосов соответствует задачам постмодернистской аксиологии. А цивилизационная дихотомия «города» и «не-города», оформленная в сюжетах американского кинохóррора, позволяет с легкостью обнаружить те ментальные бреши, которыми изобилует повседневность западного потребителя. Одним из ведущих экзистенциальных смыслов, которыми оказались совершенно неактуальными для нашего современника, является феноменология дороги/пути.

Особая значимость этих топосов в хóррор-сюжетах подчеркивает исходный характер этих смыслов для культурных достижений человека, осваивающего окружающий мир. Поэтому дорога, это всегда олицетворение выбора, к которому

оказывается готов человек. Фактически разделяя его прошлую и будущую жизнь, она, с другой стороны, самым фактом своего существования в то же время и соединяет их, символически замыкая через следующего по ней индивида временной контур «прошлое-настоящее-будущее». Указывая на определенные, личностно-значимые тенденции развития цивилизации, дорога позволяет квалифицировать степень индивидуальной свободы, а, значит, и меру культурного прогресса.

Обыденное культурное пространство жизни потенциального Героя – это городская среда, постоянно воспроизводящая стандартного индивида с набором усредненных потребностей, интеллектуальных навыков и производственных функций. Это место бытия массовой культуры, ведущими инфраструктурными знаками которой выступают дороги, административные здания, заводы, школы, больницы, тюрьмы, точки фастфуда, ночные клубы, магазины и спортплощадки и т.д. Понимание символики американского хёррор-сюжета неразрывно связано с социокультурной ценностью инфраструктуры городской цивилизации как места пленения типичного индивида, «темницы» его души.

В американских хёррор-сюжетах именно дороги являются ментально ценными символами нравственных императивов Антигероя и его киношного оппонента. В традиционной культуре дорога символически воспроизводит целостность пространства и времени, соединяет места, события и судьбы, изначально демонстрируя свой сакральный, мифический статус. Именно дорога и ее символический аналог в образе пути выявляют первозданную, архетипическую ценность сознания и культуры, порождающих как сами цели, так и способы их реализации. Как олицетворение выбора человека, дорога одновременно разделяет его прошлую и будущую жизнь, но уже своим существованием она и соединяет их, символически замыкая через следующего по ней индивида временной контур «прошлое-настоящее-будущее».

Дороги, на которых появляется экранное Зло, всегда наиболее обыденны и привычны, безынтересны, они демонстрируют скучность и познавательную бесперспективность «разрешенных» путей перемещения по контролируемому культурному пространству. Но как только будущий обыватель-Герой покидает его, он оказывается совершенно беспомощным, даже обладая техническим опытом покорения

природы. Именно здесь и появляется Антигерой – злой гений, культуротворческая миссия которого состоит в сокрушении привычных устоев, созидании шокирующей реальности, свободной от потребительско-обывательских стереотипов. Поэтому, обычная дорога как знак упорядоченного и цивилизованно-организованного пространства и времени, в кинохорроре превращается в метафизические буреломы, топи, дремучие леса, чащобы, пещеры, овраги, буераки, ущелья, дебри, глухомани, пустоши, захолустья, пустыни и т.д. Это символизирует начало нового этапа в формировании личности обывателя-Героя.

Концепт «дороги/пути» – ведущий мотив древних мифологий, подчеркивающий генетическую связь мира человека, природы и неба, пространств и времен. К нему применима характеристика, присущая хронотопу: с одной стороны, это терминатор, разделяющий жизнь и смерть, с другой – символ их диалектической взаимосвязи. Кроме этого, дорога/путь указывает на роковую цикличность и бесконечную повторяемость жизни цивилизованного человека, находящегося в плену привычной и комфортной обыденности. Поэтому именно феноменология дорожной темы в контексте экранных хоррор-мифологий актуализирует безысходность современной культуры и беспомощность отдельного человека перед мощью веками отрицаемого и не востребованного опыта древних цивилизаций. Эта ситуация порождает состояние эмоционального угнетения, фрустрационно окрашивая не только конкретные обстоятельства жизни индивида, но и влияя на трансформацию культуры и картины мира.

§ 2. Образы реки и крови в кинематографической хóррор-мифологии

В параграфе анализируется символический спектр образов реки и крови, столь популярных в сюжетах американского кинохóррора, которые позволяют раскрыть основные идеи и общую направленность реализуемой им стратегии негативной инкультурации.

Географические и физиологические параллели являются весьма характерными для древних мифологий, в которых используется символика дороги/пути. К тому же они имеют под собой значительные культурные и исторические основания. Практически все цивилизации знали периоды, когда перемещение по материковым и островным пространствам преимущественно осуществлялось по естественным «дорогам», которыми являлись реки, протоки, озера, моря. Вероятно, от тех времен и в нашей современной речи сохранился устойчивый оборот «водные артерии». Именно они становятся главными сюжетными линиями многих хóррор-фильмов. Мы укажем лишь некоторые из них: *«Дикая река»* (реж. К.Хэнсон, США, 1994 г.), *«Кровавая река»* (реж. А.Мэйсон, США, 2009 г.), *«Таинственная река»* (реж. К. Иствуд, США, 2003 г.), *«Призрак красной реки»* (реж. К. Соломон, США, 2005 г.), *«Зеленая река»* (реж. С. Тэйби, США, 2009 г.), *«Речные убийства»* (реж. Р.Кауэн, США, 2011 г.), *«Охотник на убийцу»* (реж. Э.Мэридж, США, 2004 г.), *«Дежавю»* (реж. Т.Скотт, США, 2006 г.), *«Убийца с зеленой реки»* (реж. У. Ломмель, США, 2005 г.) и т.д.

Именно эти природные пути позволяли человеку осваивать окружающий мир, расширяя свою культурную экспансию. Поэтому символически река с ее непредсказуемым характером становится образом, доносящим сложность и неоднозначность покорения природы. В.Топоров¹ считает, что река символизирует опасность, препятствие, наводнение, потоп, а ужас, который с нею связывается,

¹ См.: Иванов, В.В., Топоров В.Н. Исследования в области славянских древностей. М., 1974; Иванов, В.В., Топоров В.Н. Мифологические географические названия как источник для реконструкции этногенеза и древнейшей истории славян // Вопросы этногенеза и этнической истории славян и восточных романцев. М., 1976.

указывает на вход в подземное царство. К этому следует добавить, что река неразрывно связана с речью и языком. Продолжая эти аналогии, можно предположить, что река является своеобразным символом сознания либо процесса его развития: такого же извилистого, непредсказуемого, местами бурного, а местами спокойного. Поэтому вхождение Героя в реку свидетельствует о начале важных дел и подвигов, тогда как речная переправа – это знак завершения подвига, обретения Героем нового статуса, начала новой жизни.

Символика реки, по мнению С.А.Маленко, позволяет понять генезис не только сознания, но и бессознательных, коллективных принципов его образования и развития. Эта мысль опирается на широко известное сравнение К.Г.Юнга «процессов развития внутреннего мира человека то с движением воды по рыхлой равнине, то с вырвавшимся наружу могучим горным потоком, оставляющим на земле глубокий след, как аналогами процессов концентрации и социальной динамики коллективного опыта, свернутого в архетипе. Эта специфическая ситуация и способствовала с древних времен преобразованию архетипов коллективного бессознательного как способов аккумуляции энергии творческого освоения мира предшествующими поколениями»¹. Поэтому настойчивое обращение в американских хоррор-фильмах к символике реки является указанием на мифологический и архетипический контекст этих киноповествований.

Тем не менее, река в мировых культурах также всегда мыслится как угрожающий и страшный водный хаос, который в древнекитайской мифологии персонифицирован архаическим божеством Ди-цзян (предок-река). В нашем же случае, топография человеческого освоения природы с помощью рек является аналогом своеобразной картографии его самопознания. Таким образом, устанавливается непосредственная зависимость между внешним и внутренним.

Река как образ дороги выполняет особую демаркационную миссию, разделяя мир живых и мир мертвых. Подобные описания мы можем обнаружить во многих

¹ Маленко, С. А. Архетипические сценарии социального взаимодействия: диссертация ... доктора философских наук : 09.00.11 / Новгород. гос. ун-т им. Ярослава Мудрого. – Великий Новгород, 2010. – С.40.

мифологиях. Так, например, в греческой, образ священной реки Стикс обозначал границу, за которую обычный смертный попасть не мог. В то же время, мрачные глубины Аида также были изрезаны темными реками: Кокит (река плача, отличающаяся леденящим холодом), Ахеронт (река, вокруг которой блуждают души умерших), Пирифлегетон (огненная река, наполненная кипящей кровью), а также рекой забвения под названием Лето. Можно вспомнить также индуистский образ Вайтарани – зловещий, бурлящий поток, полный крови и различных нечистот. Священная книга «Махабхарата» считает его подземным Гангом, который практически непреодолим для грешников. Хотя, в то же время, омовение в его водах способно их очистить. Повторяя этот мотив, многие американские хоррор-фильмы возвещают о приходе Антигероя чудовищными ливнями и разгулом водной стихии.

С другой стороны, сакральность реки как дороги/пути находит свое отражение в небесных мифологиях, в которых реки выступают в качестве объединяющего мирового стержня. Египетские мифы говорят о существовании небесного и подземного Нила, связанных с суточными путешествиями Солнца и Луны, а также собственно Нила, протекавшего по Земле, которому египтяне приносили дары и кровавые жертвоприношения. Аналогом нижнего Нила в карело-финском эпосе «Калевала» является черная река смерти в подземном царстве Туони.

В.Н.Топоров утверждает, что во многих традициях река символизирует высший суд, в котором героев испытывают водой. В Месопотамии Тигр и Евфрат внушали ужас древним людям, уничтожая плодородные земли и храмы богов во время разливов. В ведийской традиции ключевой рекой является Сарасвати (от санскр. *सरस्वती* – «богатая водами» или буквально «текущая река»). Кроме того, она персонифицируется как «властительница речи» и носительница высшего знания. Может поэтому во многих хоррор-сюжетах Антигерой не только выводит обывателя на пространство дорог и рек, но и организует их «научение», обеспечивая непрерывный кровавый дискурс.

Увлекая молодых людей в пучину рек и озер, Антигерой стремится совершить их ритуальное омовение и очищение от обывательской скверны и потребительского равнодушия, с одновременным посвящением во взрослую жизнь как непременно

элементом инициации. Древнейшие источники «Старшая Эдда» и «Младшая Эдда» также повествуют о священном происхождении тридцати шести шумных рек, которые берут свое начало из истока, расположенного в рогах священного оленя Эйктюрнира. Находясь в кроне гигантского ясеня Иггдрасиля, этот олень поедает покрытую медвяной влагой листву Мирового дерева. Все реки стекают в так называемый Кипящий котел, расположенный в середине царства мертвых. В Скандинавской преисподней течет река Гьелль, которую должны вброд пересекать мертвецы.

В рамках христианской традиции также наблюдается двойственное отношение к рекам. С одной стороны, они являются Божьим даром, и исходными путеводными направлениями. Четыре реки, вытекающие из Рая, символизируют четыре стороны света, на которые распространяются четыре источника Благодати – Евангелия. В то же время, в случае неисполнения тех или иных божественных предписаний, реки и иные источники вод могут служить наглядными иллюстрациями гнева и метафорическими дорогами в Ад. Показателен в этом отношении пример, содержащийся в главе 7, книги «Исход», повествующий о первой из десяти «казней египетских» - наказании кровью. «[...] Я Господь: вот этим жезлом, который в руке моей, я ударю по воде, которая в реке, и она превратится в кровь, и рыба в реке умрет, и река воссмердит, и Египтянам омерзительно будет пить воду из реки»¹.

Показательно, что тема реки как естественной дороги в американской традиции кинохоррора находит новое преломление в бесчисленных кровавых образах, на которых строятся эти повествования. Непропорциональное обилие текущей, струящейся, бьющей или фонтанирующей крови в этих фильмах, так или иначе, напоминает первозданные свойства воды – стихии, исходящей из глубин либо проливающейся с неба, наполняющей реки, а также иные водоемы. В этом контексте кровь преемствует ее извечную смысловую нагрузку, символизирующую вечное движение и изменение. Однако кровь дополняет воду особым спектром значений: это такая жидкость, без которой невозможно существование живых существ, а ее появление в кадре всегда фиксирует наличие серьезных телесных, экзистенциальных и социокультурных проблем, с которыми сталкиваются герои.

¹ Библия. Книга Исход 7:17-18.

С другой стороны, истечение крови указывает на особую интимность ситуации, в которой оказываются действующие лица кинематографической хóррор-драмы. При этом по уровню интенсивности экранной демонстрации этого процесса (сочащиеся ткани, падающие капли, небольшие струйки, фонтаны, потоки, лавины и т.д.), можно установить степень сложности и остроты бессознательных духовных исканий героев, а также составить прогноз их социокультурной «судьбы» и потенциальной разрешимости ситуации. Об этом же говорят древние мифы и различного рода эзотерические школы. Например, орфики утверждали, что кровь выступает носителем человеческой души, которая таким образом покидает тело в случае ранения, Пифагор считал ее «седалищем души», а греческий мыслитель Эмпедокл считал ее и вместилищем сознания:

«Питается в бурных волнах крови
И отсюда происходит подвижная мысль человека,
Потому что мысль в людях – это кровь, омывающая сердце»¹.

Орфическая идея воспроизводится несколько веков спустя и в библейских запретах относительно употребления в пищу необескровленного мяса. «Ибо душа всякого тела есть кровь его, она душа его; поэтому я сказал сынам Израилевым: не ешьте крови не из какого тела, потому что душа всякого тела есть кровь его»². С табуированием пролития крови связывается и содержащийся в книге Бытия запрет на убийство человека: «Кто прольет кровь человеческую, того кровь прольется рукою человека»³.

Проецируя эту идею на экранные хóррор-сюжеты нетрудно сделать вывод о том, что величина кровопотери у главных действующих лиц прямо пропорциональна мере нарастания бездуховности социокультурного пространства. С другой стороны, кровь обывателей, в изобилии проливаемая Антигероем на все цивилизованные «поверхности», содержит прямую отсылку к греческой и другим древним мифологиям, в традициях которых были актуальны языческие идеи придания «новой жизни» и

¹ Цит. по: Асмус, В.Ф. Античная философия. – М.: Высшая школа, 1976. – С.74.

² Библия. Лев. 17:14.

³ Там же. Бытие 9:6.

«плодородия» (в первую очередь ментального) потребительскому пространству современной цивилизации.

Потому Антигерой, старательно собирающий в очередном хóррор-сюжете «кровавую жатву», как это ни парадоксально, в первую очередь заботится о будущем духовном «урожае», засевая в сознании нового поколения зерна кровавого покаяния и искупления грехов «отцов», осуществляя, таким образом, сценарий негативной инкультурации. С.Аверинцев закономерно видит в процессах истечения крови и другую интересную социокультурную параллель. Голгофа, на которой был распят Христос, является «пупом земли», сакральным «центром мира» в силу того, что здесь, кровь замученного бога, попадая на землю, должна была телесно омыть Адама «и в его лице все человечество от скверны греха»¹.

Аналогично Христу, смывающему своей смертью грехи человечества, молодое поколение в лице детей, юношей и девушек, в американских экранных хóррор-историях непрерывно проигрывает библейский мотив кровавой искупительной жертвы за бессердечность, равнодушие, беспечность, конформизм, ложь, духовную пустоту и апатию взрослых. При этом мотив искупительной жертвы оказывается актуальным не только для христианской мифологии. Достаточно вспомнить целые исторические эпохи ныне «цивилизованной» Европы, проходившие под «развлекающий» аккомпанемент массовых колесований, четвертований, сожжений, порок, повешений, расстрелов, публичных судебных процессов, «мирно» низошедших в неперенные в нынешние времена колонки бульварной хроники, чтобы понять системообразующую роль процедуры поиска и наказания очередного «козла отпущения», страдающего за возложенную на него коллективную неадекватность социокультурного пространства и присущей ему модели инкультурации.

Итальянский поэт и прозаик Альберто Савинио так характеризует происхождение этой старой традиции: «Древние иудеи брали козла, перекладывали на него свои грехи и отправляли в пустыню, полагая, что тем самым облегчили душу и очистились. Этого козла, которого мы называем козлом искупления или отпущения, иудеи называли

¹ Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. – М. : Советская энциклопедия, 1991. – Т.1. А-К. – С.308.

Азазель. Сам же ритуал, похоже, не иудейского происхождения, а скорее заимствован у древних египтян, поскольку менее многочисленный и цивилизованный народ перенимает обычаи у более многочисленного и цивилизованного народа, живущего с ним по соседству... Как бы то ни было, козел Азазель остается примером того, как разрешить моральную проблему (греховность) посредством практического действия (возложить собственные грехи на козла Азазеля и таким образом избавиться от совершенных прегрешений). Обычно человек не в состоянии иметь дело с идеями в чистом виде, поэтому ему необходимо придать им видимую, вещественную форму. Немногие вправе удивляться тому, что существуют козлы отпущения, а тем более потешаться над этим обычаем, *ведь* и поныне жизнь большинства из нас изобилует всякого рода козлами отпущения»¹.

Не случайно сюжеты известных американских хóррор-фильмов построены на коварстве, изворотливости и «оппозиционности» этого персонажа стратегическим божественным замыслом. Такие известные работы, как фильм *«Падшие»* (реж. Гр. Хоблит США, 1998, 123 мин., Warner Bros. Pictures), *«Сверхъестественное»* (сезон 1-2, США, 2005-2006 гг., реж. Эрик Крунке, Kripke Enterprises, Wonderland Sound and Vision, Warner Bros. Television), *«Люди Икс: Первый класс»* (США, 2011 г., реж. М.Вон, 132 мин., 20th Century Fox, Marvel Entertainment, Dune Entertainment, Bad Hat Harry Productions, Marv Films, Donner's Company)², *«Исполнитель желаний»* (реж. Р. Керцман, США, 1997), *«Адвокат дьявола»* (реж. Т.Хэкфорд, США, 1997) и т.д. рисуют образ Азазель уже не как жертвенного животного, а как мифологического персонажа. Причем, возрождающегося всегда непременно в современных США для осуществления возмездия за принесенные ему некогда людьми страдания. В какой-то мере эта идея характерна не только для перечисленных кинопроизведений, она становится практически повсеместной и сопровождает любое хóррор-противостояние Антигероя и обывательской среды, пусть даже и представленной властью или правоохранительными органами.

¹ Савинио, А. Вся жизнь: Эссе. Рассказы. – М.: Известия, 1990. – С. 25.

² В данном случае, это пример фильма, который можно отнести к нескольким жанрам, но по базовому показателю (чувство страха, вызываемое у зрителя), он тем не менее может быть рассмотрен в контексте этой работы.

Следует согласиться с Р.Жиаром, утверждавшим, что исходящие от жертвы внесистемные отличия, не просто угрожают культуре, но и показывают возможность ее полного разрушения и подчеркивают, таким образом, ее хрупкость и преходящность¹. К.Манхейм также не без оснований утверждал, что «теория козлов отпущения не только помогает освободить общество от чувства вины, она не позволяет также при возникновении недовольства направлять враждебные чувства против лидера. Конечно, козел отпущения вовсе не обязательно должен быть доморощенным»².

Поэтому постоянные поиски и периодические разоблачения маньяков, серийных убийц, насильников, психопатов, религиозных фанатиков и террористов на самом деле являются лишь звеньями бесконечного хоррор-сериала по мотивам архаичной, еще глубоко дохристианской драмы с поиском и публичным наказанием выбранных «козлов отпущения». С помощью такой процедуры всегда очень удобно поддерживать «в тонусе» обывательскую массу, которая в таких случаях абсолютно уверена в дееспособности власти и с готовностью принимает все новые и новые «искупительные жертвы» в виде разоблаченных преступников.

Фактически Антигерой в этом контексте выступает былым «козлом отпущения», но его постоянные появления в современном американском хоррор-кинематографе являются знаком смены полярности и движущих сил негативной инкультурации. Теперь «козел отпущения» превращается в субъекта, устанавливающего собственные правила игры, неведомые обывателю. Именно неизвестность этих правил является причиной лавинообразно нарастающего ужаса, вытесняющего все привычные способы социальной адаптации и повергающего индивида в поведенческий «ступор».

Поэтому, появление рек крови в подобных ситуациях указывает на наличие неразрешимых и накапливаемых на протяжении тысячелетий противоречий, подспудно определяющих судьбы людей и цивилизаций. Потоки обывательской крови призваны смыть многовековые страдания и несправедливости, которые цивилизация сделала своим «modus vivendi», способом существования, настолько проросшим в каждом

¹ Girard, R. *Le Bouc émissaire*. – Paris, 1982. – 270 p.

² Манхейм, К. *Диагноз нашего времени*. – М., 1994. – С. 501.

социальном институте и культурном явлении, что ее саму, как это принято в христианской традиции, впору именовать «цивилизацией-на-крови».

В таком контексте Антигерой – всего лишь универсальный ментальный маркер, указывающий на необходимость искупления грехов цивилизации. Показательно, что актуальным он оказывается именно для молодого поколения, для которого он должен стать ключевой социокультурной, гносеологической и экзистенциальной целью. По сути дела всестороннее познание истории цивилизации, ее официальной и повседневной хронологии может явиться способом понимания настоящего и средством проектирования будущего, в котором опыт предшествующих поколений не обнуляется, как в очередной серии хóррор-киноповествования, а служит источником культурного творчества.

Именно поэтому в классических мифологических сюжетах жертва Героя всегда связывалась с его стремлением утвердить в мире добро и справедливость. Тогда как в контексте потребительской культуры противостояние обывательской массы и Антигероя в лучшем случае приводит лишь к попытке восстановления статус-кво, с присущим ему уровнем обывательского отчуждения. Подобная ситуация более всего напоминает своеобразный «нулевой вариант», возврат к пустой «потребительской корзинке» жизненного опыта, когда потребитель вновь оказывается у входа в роскошный гипермаркет, привлекающий его причаститься типичной роскошью и стандартным достатком и массовыми удовольствиями.

Показательно, что архаические культуры отталкивались от представлений о генетической взаимосвязи божественного и человеческого, природы и культуры. Кровавые жертвоприношения богам были призваны поддержать их жизнь, потому, осуществляя своеобразное священное «кормление», наши предки поддерживали гармонию между мирами и временами. Этот же мотив повсеместно используется и в американском хóррор-кинематографе, где Антигерой фактически персонифицирует божественное начало в современной потребительской культуре, а его сверхъестественные атрибуты лишь убеждают обывателя в верности их бессознательных предощущений. В то же время, безмерность смертей и обилие крови свидетельствуют о бессознательной компенсации духовной пустоты и

инструментальной меркантильности современной секулярной культуры. А с другой стороны, пробужденные Антигероем «багровые реки», мистическим образом призывают в этот «безумный, безумный мир» воинствующего мультикультурализма всех мыслимых и немыслимых богов, которых человечество столь последовательно изгоняло на протяжении тысячелетий своей истории.

Иными словами, в присутствии рек крови в хоррор-фильмах содержится указание на острейший ментальный конфликт, без разрешения которого невозможно существование человека либо целой социокультурной общности. При этом, все наблюдающие кровотоки обыватели (как участники хоррор-истории, так и, казалось бы, сторонние зрители), оказываются бессознательно связанными общим культурным контекстом. Поэтому текущая кровь, река и дорога являются универсальными культурными символами, выражающими единство, восходящее к доцивилизованным формам кровнородственных общностей. Такое ментальное символическое основание не могло не отразиться на американском хорроре с самого начала его возникновения. Можно сказать, что Голливуд проделал долгий и «кровавый путь» к «киношному олимпу». Поскольку практически все сюжеты стоят на демонстрации текущей крови, но мы ограничимся небольшим перечнем лент, которые наиболее драматично передают тему «крови». Например: *«Кровавая река»* (реж. А.Мэйсон, США, 2009 г.), *«Таинственная река»* (реж. К. Иствуд, США, 2003 г.), *«Призрак красной реки»* (реж. К.Соломон, США, 2005 г.), *«Зеленая река»* (реж. С.Тэйби, США, 2009 г.), *«Речные убийства»* (реж. Р.Кауэн, США, 2011 г.), *«Охотник на убийц»* (реж. Э.Мэридж, США, 2004 г.), *«Дежавю»* (реж. Т.Скотт, США, 2006 г.), *«Убийца с зеленой реки»* (реж. У. Ломмель, США, 2005 г.), *«Восставший из ада»* (реж. К.Баркер, США, 94 мин., 1987 г.); *«Интервью с вампиром: Хроника жизни вампира»* (реж. Н.Джордан, США, 123 мин., 1994 г.); *«Мсть мертвецов»* (реж. Ш.Уилсон, США, 97 мин., 2004 г.); *«Оправданная жестокость»* (реж. Д.Кроненберг, США, 96 мин., 2005 г.); *«Пила» 1-7* (реж. Дж.Ван, США, Австралия, 2004-2009 гг.); *«Кошмар на улице Вязов»* (реж. С.Байер, США, 1984-2010 г.); *«Крик»* (реж. У.Крэйвен, США, 1996-2010 гг.); *«Рассвет мертвецов» 1-3* (реж. Дж.Ромеро, США, 1978-2004 гг.); *«Техасская резня бензопилой»* (реж. Т.Хупер, США, 83 мин., 1974 г.); *«Челюсти» 1-4* (США, 1975-1987 гг.); *«Пираньи»* (реж. А.Аджа, США,

2010), «Бессмертные души: Крысы-убийцы» (реж. С.Роднунски, США, 2001), «Муха» (реж. Д.Кроненберг, США, 1986) и многие, многие другие.

Голос крови – это голос истории, традиции, а значит и набатный колокол коллективного опыта. Соответственно, это предполагает выявление особого статуса семьи и дома в традиционной культуре. Показательно, что в экранных хоррор-историях практически все сюжеты начинаются либо в домах обывателей, либо когда они, подобно «блудным сыновьям» покидают родные обители и в поисках новых жизненных ощущений отправляются в гостиницы, кемпинги, на природу и т.д. Именно эти места потом всегда оказываются залитыми кровью «невинных» жертв. Хотя мифологические сюжеты позволяют нам вскрыть глубинную подоплеку наблюдаемых кровавых событий.

Не секрет, что практически во всех архаичных культурах дом и очаг являются особыми сакральными топосами, патронируемыми домовыми, духами и ангелами-хранителями. К примеру, в грузинской мифологии таким существом является домовый Сахлис Ангелози¹, оберегающий покой в семье. По древнему обычаю, в случае ссоры, грозящей нарушить привычный уклад жизни, ему необходимо принести жертву, окропляя кровью убитого животного двери и стены дома. В символическом контексте американских хоррор-историй залитый кровью дом становится местом ритуального жертвоприношения, которое осуществляет Антигерой ради спасения семейного очага и родственных связей в самом широком смысле слова.

Итак, идея жертвенной крови оказывается актуальной не только для архаичных культур, но и для стремящихся показать себя вполне цивилизованными этносов, которые повсеместно использовали кровопускание. Европейская культура особо преуспела в этом, повсеместно применяя древний, священный ритуал в качестве универсального и дешевого медицинского средства, популярность которого развитие научных знаний смогло погасить только в начале XX века. Изначально эта процедура была представлена двумя направлениями: «естественным» и «инструментальным».

¹ См.: Исалабдулаев, М. А. Мифология народов Кавказа. URL: http://apsnyteka.org/601-isalabdulaev_m_mifologia_narodov_kavkaza.html.

В первом случае, еще со времен Древнего Египта, для отвода лишней, «дурной» крови использовались пиявки, выполняющие роль естественных вампиров. Особую популярность этот метод приобрел в Европе в XVII-XVIII веках. Источники говорят о том, что в период с 1829 по 1836 год во Франции было использовано для лечения более тридцати трех миллионов пиявок, а в одном только Лондоне примерно около семи миллионов, тогда как население английской столицы составляло около 2,7 миллиона человек¹. Показателен и тот факт, что царская Россия поставляла в Европу около семидесяти миллионов пиявок в год².

В рамках второго направления, как свидетельствуют историки, медиками были разработаны специальные инструменты для осуществления этой настолько незатейливой хирургической операции, что ее с легкостью выполняли даже не имеющие медицинского образования цирюльники и брадобрееи. В то же время, ее повсеместность и завидная регулярность применения говорили о том, что инструментальная медицина, уже с самого начала ее становления, была очень кровавым ремеслом. Широко известен факт, что у первого президента США Джорджа Вашингтона в ходе излечения простуды в 1799 году, в течение 12 часов в три приема было взято около двух с половиной литров крови, от чего он и скончался. «Вашингтон прибегнул к самому распространенному тогда средству лечения всех болезней: велел Олбину Роулинзу пустить ему кровь»³.

Ключевая физиологическая идея кровопускания, как в этом случае, так и во всех остальных, состояла в необходимости избавления пациента от лишних жидкостей, которые накапливаются в организме. Темная и густая кровь (которая чаще всего была венозной) считалась «дурной» или «плохой» кровью. Уменьшая ее долю в организме больного, врач облегчал его страдания, поскольку «злой» сущности в человеке становилось меньше. Кстати, философия медицинского кровопускания исходила из античных представлений о человеке, о которых мы говорили выше. Да и заветы великого философа и врачевателя античности Гиппократ – отца современной

¹ См.: Брыков, И. Руководство к разведению, сохранению и употреблению пиявок, СПб., 1852.

² Каменев, Ю., Каменев, О. Вам поможет пиявка. Практическое руководство по гирудотерапии. – СПб: Весь, 2014. – С.11.

³ Глаголева, Е. В. Вашингтон. – М.: Молодая гвардия, 2013. – С.452.

европейской медицины – были, как раз, связаны с необходимостью отслеживания и регуляции в организме человека четырех важнейших жидкостей-стихий: крови, желчи, черной желчи и слизи, поскольку считалось, что «преобладание одной из них вызывает определенную болезнь»¹.

На примере бурного расцвета американских кинематографических хóррор-историй мы можем наблюдать очень интересное социокультурное явление. Кровопускание, просуществовавшее тысячелетия, и которое современная химико-инструментальная медицина старательно пыталась предать забвению, как и «река», утратившая былое русло, вновь пробилла дорогу в наш индустриальный и постиндустриальный мир. Как это ни парадоксально, но кроме нетрадиционной медицины именно кинематограф оказался наиболее чувствительным к этой проблеме, которая путеводной нитью прошла сквозь всю историю человечества, как в архаические, так и в христианские эпохи.

Помимо указанных смысловых параллелей текущая кровь в хóррор-фильмах становится знаком, указывающим на гуманизм Антигероя, проявляемый, сообразно «цивилизованной» эпохе, в особо изощренных формах. А интенсивность «медицинского», инструментального кровопускания, к которому постоянно прибегает Антигерой, напрямую зависит от его внутреннего ощущения меры нездоровья, как каждого отдельного зрителя-обывателя, так и потребительской цивилизации в целом. Таким образом, он выполняет функции не столько современного врача-специалиста, сколько архетипическую миссию Лекаря, Целителя и Врачевателя.

В силу того, что Антигерой коммуницирует с обывателем строго на деструктивном языке, своими поступками он представляет именно «темную» сторону процесса исцеления, демонстрируя ограниченность традиционных способов лечения недугов, персонифицируемых «белыми» одеждами представителей официальной медицины. Да и тема пиявок также повсеместно присутствует в современном социокультурном пространстве, реинкарнировав в вампирскую тематику, составляющую значительную часть американских медийных хóррор-сюжетов и, по

¹ Карпов, В. П. Гиппократ и Гиппократов сборник // Гиппократ. Избранные книги. М.: Биомедгиз, 1936. С.44.

мнению Ст.Эббот, указывает на актуальность вампиризма как «метафоры модернизации», а сами «вампиры движутся от ранней современности к постсовременности»¹.

Особый трагизм подобным ситуациям придает тот факт, что именно Антигерой, а не обыватели, представители власти, журналисты, ученые, эксперты и т.д. в совершенстве владеет древнейшим мифо-символическим языком, поскольку персонифицирует активированный кинематографическим хóррор-сюжетом архетип Тени. Разумеется, нельзя утверждать, что этот первобытный язык никогда не использовался в культуре, наоборот, им переполнены картины, стихи, пьесы и романы всех времен и народов. В то же время, для человечества, пережившего тысячи конфликтов, инквизицию, колониальную резню, религиозный фанатизм, мировые войны и техногенные катастрофы, массовое привнесение такого количества крови в быт, обыденную жизнь и даже на уровень развлекательного потребления, инкультурационного оператора впервые осуществленное в рамках телевизионных и иных медийных хóррор-историй, требует серьезного социокультурного освоения. В.Савчук, анализируя символы крови и культуры, приходит, на наш взгляд к весьма продуктивному выводу: «Кровь и культура не есть вариация известных оппозиций: тело и душа, плоть и дух, природа и культура, – скорее это взаимополагаемые пропозиции. Она связывает натуру и культуру в единый живой организм на том биологическом основании, на котором произрастает донорская терпимость к групповым, социальным и национальным различиям. Поскольку кровь свободно перетекает из малого круга (человек) в большой (океан, социум), постольку современная месть природы, таящаяся в ней, может трактоваться как кровная»².

Кровное родство и кровное братство, кровная месть, кровные проклятия, кровосмешение, каннибализм, вампиризм, клятва на крови, кровавые жертвоприношения, причастие, освящение и очищение кровью, кровопускание и другие

¹ Павлов, А. Постыдное удовольствие. Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А.Павлов. – М.: Изд.дом. Высшей школы экономики, 2014. – С.141.

² Савчук, В.В. Кровь и культура. – СПб.: Издательство С.-Петербургского университета, 1995. – С.3.

хирургические операции, донорство и трансплантация – это лишь небольшой перечень важнейших ритуальных маркеров, с помощью которых тысячелетиями формируется и ретранслируется ментальное ядро культурной традиции. Таким образом, кровь является не только символом, объединяющим человеческие сообщества в некоторую целостность, но и сакральным указателем предвечной и неразрывной связи человека, животного мира и Природы в целом.

Следуя античной традиции, кровь выражает сущность человека, его душу, представленную в телесной форме. Поэтому, кровь не только жидкость, питающее тело и важнейшие органы, но также фактор, создающий условия для бытия сознания. Тотальное господство соматического в американских хóррор-фильмах является наглядным свидетельством лишь поверхностного, начального уровня в понимании человеческой природы и принципов ее взаимодействия с окружающим миром.

Кстати, К.Г.Юнг считал, что действенность языка тела свидетельствует о нахождении индивида на начальном этапе освоения коллективного опыта, представленного бинарным архетипом Анимы/Анимуса. Демонстративный физиологизм экранных хóррор-повествований выступает деструктивной формой бытия сексуальности, которая остается неосвоенной и бессознательно табуированной, даже, несмотря на объявленную «сверху», сексуальную революцию. Обилие кровоточащих тел, которые выступают указателями и маршрутизаторами пульсирующего, а местами и конвульсивного движения сознания в современной культуре. Несомненно, непрерывное увеличение количества американских хóррор-фильмов косвенным образом доказывает, что на данном этапе развития цивилизации человека как «способ быть телом»¹ превратила для него самого в «terra incognita», выступая постоянно действующим генератором новых страхов, психических комплексов, социальных и культурных конфликтов, в хóрроре это «тема и цель, средство влияния и функция»².

Масса окровавленных тел, в каком бы возрасте не застала их смерть от руки маньяка, свидетельствует о том, что все они, с точки зрения Антигероя, так и не освоили

¹ Mora J. F. El ser y la muerte. Bosquijo de filosofía integracionista. Barselona : PLANETA-AGOSTINI, 1986. 216 p.

² Маркулан, Я. Киномелодрама. Фильм ужасов / Я.Маркулан. – Л. : Издательство «Искусство», 1978. – С. 113.

пленение своего тела физиологичностью и эротичностью, а значит, не перешагнули в своей биографии инициационный рубеж. Поэтому Антигерой, компенсируя реальное отсутствие в современном социокультурном пространстве инициационных институтов (имеющиеся школы, колледжи, университеты – не в счет) просто вынужден брать на себя роль первобытного шамана, выполняя культурную и символическую миссию архетипа «Мудрого Старца».

Можно говорить, что кровавая конфирмация в американском хорроре и ее повсеместная популярность в мировой массовой культуре свидетельствует о начальном этапе познания культурной традиции, а, по сути, о хронически затянувшемся «детстве» человеческой цивилизации. Э.Самуэлс¹ по праву считает, что наличие подобных социокультурных противоречий доказывает, что постмодернистская культура все еще находится на пути освоения содержаний архетипа «Анимы/Анимуса».

* * *

Подведем предварительные итоги наших рассуждений. Итак, река является естественным топосом во всех древних и современных мифологиях и органически связана с хронотопом «дороги». Как раз река оказывается той демаркационной линией, которая отделяет мир «живых» и мир «мертвых», а также символизирует высший суд. Такое ключевое значение реки в истории американского хоррор-кинематографа специфически преломляется в образах фонтанирующей крови как движущейся (подобно речным водам) жидкости, символизирующей вечное движение и изменение. В то же время, текущая кровь в хоррор-сюжетах, указывает на серьезные телесные, экзистенциальные и социокультурные проблемы, с которыми сталкиваются их герои. Интимность кровоистечения, указывает на сложность, остроту и принципиальную непредсказуемость духовных исканий героев. А кровавая «жатва» Антигероя указывает на необходимость кровавого покаяния современников ради искупления грехов отцов. Таким образом, в хоррор-сюжетах прописываются доступные для массового зрителя-обывателя смыслы негативной инкультурации.

¹ См.: Самуэлс, Э. Юнг и постъюнгианцы. Курс юнгианского психоанализа. М., 1996. 414 с.

Символика дороги/пути, характерная для древних мифологий, основана на географических и физиологических параллелях. Этот факт указывает древнейший на способ соединения материковых и островных пространств с помощью естественных «дорог»: рек, протоков, озер, морей. Именно река символизирует сложность и неоднозначность покорения природы, опасности, препятствия, наводнения и потопа, а порождаемый нею ужас указывает на ее связь с подземным царством. Река является символом сознания либо процесса его развития: такого же извилистого, непредсказуемого, местами бурного, а местами спокойного. Поэтому вхождение Героя в реку свидетельствует о начале важных дел и подвигов, тогда как речная переправа – это знак завершения подвига, обретения Героем нового статуса, начала новой жизни.

Река как хóррор-образ дороги выполняет особую демаркационную миссию, разделяя мир живых и мир мертвых. Сакральность рек находит свое отражение в небесных мифологиях, в которых они предстают стержнем, объединяющим весь мир. Во многих традициях река символизирует высший суд, в котором героев испытывают водой. Увлекая молодых людей в пучину рек и озер, Антигерой стремится совершить их ритуальное омовение и очищение от обывательской скверны и потребительского равнодушия, с одновременным посвящением во взрослую жизнь как непременным элементом инициации/инкультурации.

Показательно, что тема реки как естественной дороги в американской традиции кинохóррора находит новое преломление в бесчисленных кровавых образах. Непропорциональное обилие текущей, струящейся, бьющей или фонтанирующей крови символизирует первозданные свойства воды – стихии, исходящей из глубин либо проливающейся с неба, наполняющей реки, а также иные водоемы. В этом контексте кровь преемствует ее извечную смысловую нагрузку, символизирующую вечное движение и изменение реки. Однако кровь это еще и жидкость, без которой невозможно существование живых существ, а ее появление в кадре всегда фиксирует наличие серьезных телесных, экзистенциальных и социокультурных проблем, с которыми сталкиваются герои. Истечение крови указывает на особую интимность ситуации для действующих лиц хóррор-драмы. Кровь обывателей содержит прямую отсылку к греческой и другим древним мифологиям, в традициях которых были актуальны

языческие идеи придания «новой жизни» и «плодородия» потребительскому пространству современной цивилизации. Потому Антигерой, осуществляя сценарий негативной инкультурации, заботится о будущем духовном «урожае», засевая в сознании нового поколения зерна кровавого покаяния и искупления грехов «отцов». Потоки обывательской крови призваны смыть многовековые страдания и несправедливости, ставшие для цивилизации настолько органичным способом существования, что ее саму впору именовать «цивилизацией-на-крови». Потому еще с доцивилизованных форм кровнородственных общностей текущая кровь, река и дорога – универсальные культурные символы единства. Голос крови – это голос истории, традиции и коллективного опыта, предполагающего особый статус семьи и дома. Символика залитого кровью дома указывает на ритуальность жертвоприношения Антигероя во имя спасения семейного очага и родственных связей. Идея жертвенной крови актуальна не только в архаичных культурах, но у цивилизованных этносов, использовавших лечебное кровопускание. Осуществляя «медицинские» кровопускания, Антигерой выполняет архетипическую миссию Лекаря, Целителя и Врачевателя. А их интенсивность связана с внутренним ощущением меры нездоровья, как каждого отдельного зрителя-обывателя, так и потребительской цивилизации в целом.

Кровные родство и братство, месть и проклятия, кровосмешение и каннибализм, вампиризм и клятва на крови, жертвоприношения и причастия, освящение и очищение кровью, донорство и трансплантация – лишь небольшой мартиролог ритуальных маркеров, формировавших и ретранслирующих тысячелетнее ментальное ядро культурной традиции. Потому кровь является не только символом, объединяющим человеческие сообщества в некоторую целостность, но и сакральным указателем предвечной связи человека, животного мира и Природы.

§3. Хóррор-маска в символике постмодернистского карнавала

Параграф посвящен изучению инкультурирующей роли маски в пространстве американского хóррор-кинематографа. На основании эмпирического анализа установлено, что художественные образы деструктивности представлены посредством системы масок, которые отражают многообразие связей человека с природой и социумом. А также выступают проводниками стратегии негативной инкультурации личности и социальных групп. Выявленный спектр хóррор-масок позволяет установить нарастающую степень конфликтности природных и антропологических пространств в современной культуре и определить дидактические возможности этого жанра в эстетическом воспитании.

Значение киноискусства в процессе формирования подрастающего поколения не нуждается сегодня в развернутом обосновании. Кино заполонило пространство современной цивилизации, став неотъемлемым символом массовой культуры. Яркие, динамичные, компьютеризованные кинообразы позволяют увидеть человека и его мир с неведомых ранее сторон. Более того, эти образы, воспроизведенные несчетное количество раз в публичных или индивидуальном форматах, они навязывают образцы поведения, становясь как идеалами действия или пассивности, так и способами их достижения. Эмоциональная насыщенность киноповествований становится также важным методическим приемом, обеспечивающим формирование эстетических и моральных предпочтений обывательской аудитории, независимо от ее возраста, места жительства и рода занятий.

Более того, сами лица главных персонажей превращаются в маркеры массовой культуры и демонстрируют актуальные визуальные идентификаторы, позволяющие формировать либо корректировать требуемые поведенческие стратегии, а также диктовать и регулировать безопасные формы социальной рефлексии и нейтральные способы самопознания. Стремление уподобиться кому-то, имитировать чужое лицо с тем, чтобы использовать его в каких-либо коммуникативных целях, с целью достижения неких социальных преимуществ или сокрытия неких негативных обстоятельств,

пожалуй, является неизменным спутником цивилизованного человечества. Поэтому, появление маски является логическим следствием тех первобытных поисков самого себя, которые осуществлял человек, познавая природу¹. Не случайно именно изображение на масках тотемных животных изначально демонстрировало глубинную связь первобытных людей и их сообществ с окружающим миром.

В то же время, активное включение маски в контекст человеческой культуры выступает ключевым, смыслообразующим процессом, позволяющим органично соединять архаическое и современное, естественное и искусственное, человеческое и божественное, реальное и вымышленное. Поэтому и появление маски в кинематографических хоррор-сюжетах также выполняет общекультурные функции, раскрывающие особенной духовной динамики современной цивилизации и внутреннего мира человека. Апелляции к маске как ко «второму лицу» встречаются повсеместно и во всех культурах, начиная с древних цивилизаций и Античности. Маска позволяет задать «социальные или религиозные функции [...] поскольку с каждым типом масок связаны мифы, имеющие целью объяснить их легендарное либо сверхъестественное происхождение и обосновать их роль в ритуале, экономике, социальной жизни [...]»².

Хоррор-жанр, зародившись вместе с самим кинематографом, получил необыкновенную популярность среди зрителей всех возрастов, но именно дети и молодежь оказались наиболее лабильной частью аудитории, для которой переживание страха становится знаком высокого художественного уровня. «Детские страшилки» повсеместно присутствовали во всех культурах, поскольку не только развлекали детей и взрослых, периодически глазевших на средневековые казни и карнавалы, но и выполняли мировоззренческую, воспитательную функцию. Для неразвитого детского сознания «страшное» и «деструктивное» необычайно притягательно, поскольку содержит значительный потенциал неизвестного и загадочного. Именно он задает первичный познавательный интерес ребенка к миру, людям и самому себе, направляя его как в социально-приемлемые, так и в откровенно девиантные формы поведения.

¹ Подробнее см.: Мосс, М. Социальные функции священного /М.Мосс // Избранные произведения. – СПб.: Евразия, 2000. – 448 с; Малиновский, Б. Магия, наука и религия / Б. Малиновский ; пер. с англ. – М.: Рефл-бук, 1998. – 304 с.

² Леви-Стросс, К. Путь масок / К.Леви-Стросс. – М.: Республика, 2000. – С.26.

Объекты детского любопытства определяют не только совокупность педагогических стратегий культуры, но и становятся основными персонажами американского хóррор-кинематографа, составляя его идейно-художественное пространство. Антигерой, его ужасающий внешний вид, вызывающее, девиантное поведение сначала выступают альтернативными моделями официальной социализации, а затем, по мере роста популярности хóррор-жанра, вытесняют традиционные инкультурационные стратегии. Это свидетельствует об утрате современной цивилизацией представлений о добре как ведущей ценности, определяющей дидактические и воспитательные цели культуры.

Однако хóррор-кинематограф выполняет не только деструктивные функции. Он владеет тонкостями психологии человеческих отношений, предлагая детям и молодежи собственный сценарий создания мира, альтернативный науке и религии. Изучение детского восприятия хóррор-образов – это серьезное и кропотливое исследование, которым никогда специально не занималась ни отечественная, ни зарубежная педагогика и культурология. Мы попробуем лишь обозначить аспекты этой проблемы.

Персонажи экранных хóррор-сюжетов можно разделить на две группы: это обычные люди, в основном подростки или молодежь, и метафизические создания (Антигерои), претендующие на роль воспитателей и наставников, но совершенно непохожие на своих социальных прототипов, которые своим внешним видом напоминают ребенку взрослую жизнь, полную обязанностей, забот и ответственности. Пользуясь тем, что юные зрители тяготеют к более свободному и беспечному времяпровождению, Антигерои показывают им неведомые стороны человеческой природы, повествуя им о возможном будущем. Антигерои используют карнавальные маски, чтобы донести до детей все табуируемое и запрещаемое в официальной школьной социализации и культуре. При этом мы не должны забывать, что Антигерой в чудовищной маске символизирует нечто иное, и как отмечает К.Леви-Стросс, люди, использующие маски, «выполняют противоположную функцию»¹ по отношению к той, которую он бы реализовывал в рамках официальной культуры.

¹ Леви-Стросс, К. Путь масок / К.Леви-Стросс. – М.: Республика, 2000. – С.47.

Включение маски в дидактический и воспитательно-инициационный контекст человеческой культуры является ключевым, смыслообразующим процессом, органично соединяющим архаическое и деструктивное. Сакральный потенциал художественной маски выступает экзистенциальным маркером, разграничивающим «Я» и «не-Я», свое и неведомое Другое в себе. Э.Канетти тоже приходит к такому выводу: «[...] предельное разделение внешнего и внутреннего, дальше которого пойти невозможно, полностью воплощается в явлении маски»¹. Это значит, что маска и ее визуальные контуры наглядно указывают обывателю наиболее актуальные проблемы, требующие хотя бы минимальной рефлексии.

В то же время, эксплуатируя чувственно-эмоциональные переживания человека, маска демонстрирует неосознаваемые процессы, происходящие в его душе. Так именно она вытягивает наружу, на уровень осознания те, еще неведомые человеку его собственные качества, и части бытия, которые до сих пор оказались не включенными в контекст его личного опыта и современной культуры. Не секрет, что тайное, чье бы оно ни было, первоначально вызывает в душе бурю эмоций, связанных с неизвестностью, опасностью, тревогой. В том случае, если такое состояние не становится предметом саморефлексии, оно неминуемо атрибутируется негативно, и со временем может превратиться в абсолютно враждебные и агрессивные социокультурные реальности, разъедающие как тело, так и душу обывателя, предотвращая зарождение его сознания.

Именно наличие подобных оценок свидетельствует, по мнению К.Г.Юнга, о присутствии бессознательного противоречия между архетипом «Тени» и комплексом социально-ролевых моделей поведения, названных в аналитической культурософии «Персоной», социальной маской индивида. С.А.Маленко считает закономерным тот факт, что «раскрытие сущности архетипа «Тени» сам Юнг начинает с анализа опыта первичного соотношения индивидуального сознания с коллективными формами организации социального бытия»².

¹ Канетти, Э. Масса и власть / Э. Канетти ; пер. с нем. – М. : Издательство «Ad Marginem», 1997. – С.398.

² Маленко, С.А. Архетипические образы и родовая среда осуществления мифа: монография. – Великий Новгород, 2006. – С.67.

Кстати, сам термин «персона» (от лат. «persona») заимствован из римской драмы и означает маску, используемую актером во время театральной постановки. Поэтому «Персона» «представляет социальное «Я», ту или иную роль индивида, обусловленную бессознательно направленными на него социальными ожиданиями, формирующимися в зависимости от уровня его образованности, социального статуса, дохода и потребления, профессиональной ориентированности и т.д. Она всегда аккумулирует в себе результаты определенного этапа, необходимой для индивида, социальной адаптации»¹. Персона представляет собой некоторый «компромисс между индивидуумом и социальностью, по поводу того, «кем кто-то является». Этот «кто-то» принимает имя, получает титул, представляет должность и является тем или другим»².

Для любого обывателя Персона выступает как видимость, некая, вторичная, двумерная, черно-белая действительность. Она является случайным фрагментом коллективной души, той самой маской, которая плохо или хорошо «играет» в индивидуальность, принуждая и обывателя, и окружающих думать, что он – полноценная личность. На более поздних этапах развития социальных отношений Персона выступает промежуточным результатом негативной инкультурации, набором полностью программируемых поведенческих реакций, уродующих сущность человека.

Поэтому вполне понятно, что маски в хоррор-кинематографе преимущественно безобразны, отпугивая, настораживая, шокируя, угрожая и шантажируя обывателя своим нестереотипным представлением об инобытии прекрасного в социокультурном пространстве. Подобные ужасающие личины символизируют страх перед вытесненными из общественного сознания «другими»³, лишь фиксируют факт символического нисхождения обывателя в глубины коллективного бессознательного, где он неминуемо сталкивается со всей непризнанной и отринутой обществом палитрой образов архетипа «Тени». А.Г.Некита справедливо считает, что «Тень» в современной культуре имеет «официальный статус “естественного” фона отчужденного социального

¹ Маленко, С.А. Архетипические образы и родовая среда осуществления мифа: монография. – Великий Новгород, 2006. – С.67.

² Юнг, К.Г. Собрание сочинений. Психология бессознательного. М.: Канон, 1996. С. 217.

³ Wood R. Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond. – N.Y.: Columbia University Press, 2003. – P.69.

“развития”, [...] превратилась в негативный, внешний, господствующий над социальностью Рок»¹.

Следуя юнгианской традиции, маску в американском хóррор-кинематографе следует рассматривать в двух аспектах. Во-первых, она в концентрированном виде представляет символ архетипа «Тени» как средоточие скрытых бессознательных сторон человеческой жизни. Они традиционно не востребованы, второстепенны, непрестижны и игнорируемы в доминирующей социокультурной традиции. Во-вторых, с высот цивилизационного развития, маска маркируется как совокупность примитивных, диких, brutальных, архаических качеств человека, потенциально дискредитирующих его как добропорядочного «среднего» гражданина. В то же время, маска, за счет высокого «оборотнического» потенциала, демонстрирует возможность преодоления обывателем деструктивного потенциала своей души. Поэтому, как уже неоднократно указывалось ранее, в исключительных случаях, продуктивное взаимодействие, в том числе, скрывающегося за различными масками, но «теневого» по своей сути Антигероя, с традиционно «бессвойственным» обывателем способно вытащить последнего из пучины потребительской «обломовщины».

Показательно, что маска, постоянно намекая на архетип «Тени», зачастую выдает несерьезность и заведомо игровой характер, спровоцированных нею отношений человека и мира. Так и Антигерой в хóррор-историях, посредством ужасной палитры своих масок-личин с удовольствием высмеивает как отдельные недостатки обывателей, так и всю официальную культуру потребительской цивилизации. Не случайно в традиционных психоаналитических исследованиях, наиболее распространенной символической ролью Антигероя является ампула «Трикстера». К.Г.Юнг был убежден, что этот образ «представляет собой первичное «космическое» существо, имеющее божественно-животную природу: с одной стороны, превосходящую человека своими

¹ Некита, А.Г. Социальное за-бытие архетипа: аналитика и механизмы функционирования: монография. – Великий Новгород, 2006. – С.60.

сверхчеловеческими качествами, а с другой – уступающую ему из-за своей неразумности и бессознательности»¹.

Действительно, Трикстера можно лишь условно отделить от царства животных, поскольку в силу своей инстинктивной природы, он чрезвычайно изменчив, подвижен и непрерывно «мутирует» сообразно контекстам, в которых оказывается. Разумеется, маскировка не является изобретением цивилизации, наоборот, все ее социокультурные формы выступают более или менее удачными пародиями, камуфлирующими ее природные прототипы. Более того, следует сказать, что в природных сообществах, подчиненных идее выживания организмов, маскировка носит универсальный характер, ориентированный на миллионы вероятных сценариев взаимодействия организма со средой обитания.

В социокультурном пространстве цивилизации, ограниченной в ресурсах и изначально стремящейся отгородиться от внешней среды зоной комфортности и безопасности, стратегия маскировки просто вынуждена быть «экономной». В итоге, потребительское общество в процессе социализации научает обывателя нескольким базовым приемам конформизма, несущим лишь бледный отпечаток природной маскировочной изменчивости. Именно эту социально-ролевую «ущербность» с удовольствием эксплуатирует Антигерой в хóррор-масках «Трикстера». Причем, в этом «джентльменском наборе» масок, кроме стандартных игровых моделей «общества потребления», содержится и практически неисчислимый резерв природной мимикрии, что позволяет Антигерою в маске быть наголову выше сонма своих цивилизованных оппонентов. С другой стороны, еще одну особенность маски подчеркивает Ф.Ницше. Он пишет: «Всякий глубокий ум нуждается в маске, – более того, вокруг всякого глубокого ума постепенно вырастает маска, благодаря всегда фальшивому, именно плоскому толкованию его слова, каждого шага, каждого подаваемого им признака жизни²».

Именно такая ситуация является специфической характеристикой социокультурной эволюции кинематографического хóррор-мифа «Тени», которая в

¹ Юнг, К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. – К.: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. – С. 347.

² Ницше, Ф. Полное собрание сочинений в 13 томах. Т. 5. По ту сторону добра и зла. К генеалогии морали. Случай «Вагнер». – М.: 2012. – С. 40.

условиях потребительского общества трансформируется в кинообразах Трикстера. Показательно, что одной из сущностных черт современного массового сознания выступает повседневное «забвение» Трикстера, оперирующего ним лишь как конъюнктурной метафорой, воплощенной в дежурных слоганах и брендах. Погрязшие в роскоши и развлечениях западные обыватели, повсеместно утратили традиционный для христианского мира страх и уважение к этой экзистенциальной эмоции.

Становясь символом ужаса, Антигерой закономерно облачается в священные одежды юродивого, выступая ироническим проповедником грядущего блаженства. То есть, как раз того состояния, которого, по мнению евангелиста Матфея, достойны нищие духом, плачущие, кроткие, алчущие и жаждущие правды, милостивые, чистые сердцем, миротворцы, изгнанные за правду¹. Поэтому излюбленным социокультурным маршрутом Трикстера становится путь кровавого мщения, которым он вынужден следовать для того, чтобы хоть как-то противостоять масштабной социокультурной инфляции своего глубинного потенциала. Маски Антигероя приобретают столь фундаментальное значение для американских хоррор-фильмов, что в орбиту его символических трансформаций попадает не только лицо персонажа, но все его тело фактически персонифицирует маску. Тем самым демонстрируется, что воспринимающие подобные хоррор-истории американского зрители не только не имеют своего лица, но и не владеют собственными телами в целом. Э. Канетти приходи к похожим выводам. Персонификации тела как маски «связаны с массовидной природой телесных структур»².

Яркий иллюстративный материал фильмов ужасов позволяет по-новому оценить социокультурный статус человека и среды его обитания, обретенный ним после столетий кровавого покорения природы. Маски, которые постоянно и с легкостью меняет Антигерой, позволяют ему демонстрировать неведомые для обывателя собственные качества, а также неизвестную для него социокультурную традицию и исторический опыт ее становления, но в тоже время, как утверждает Дж. Кэмпбелл, под

¹ Библия. Новый завет. Евангелие от Матфея. 5:3-10.

² Канетти, Э. Масса и власть / Э. Канетти ; пер. с нем. – М. : Издательство «Ad Marginem», 1997. – С. 389.

масками прячутся знаки «вечности, либо мифические олицетворения тех сторон вечности, что доступны человеку»¹.

Анализ основных черт и образов, которые несут с собой маски Антигероя, способен установить актуальные на том или ином этапе развития цивилизации ментальные проблемы, которые таким образом визуализируются и персонифицируются. Производя первичные обобщения того визуального материала, с которым работает х́оррор-жанр, можно сформулировать типологию образов ужасного в американском кинематографе, опирающегося как на сугубо европейскую континентальную традицию, так и вовлекающего в культурный оборот территории, находившиеся в зоне колониальной экспансии. В зависимости от персонифицируемых х́оррор-маской свойств, можно выделить следующие группы масок, воплощающих образы ужасного: *териоморфные, антропоморфные, техноморфные, мифоморфные, экзоморфные маски и маски «отсутствия».*

Териоморфные маски раскрывают образы зла посредством придания внешности и телесным способностям Антигероя свойств, присущих различным представителям животного мира (человек-личинка, человек-паук, женщина-кошка, человек-мотылек, человек-муравей, женщина-змея, человек-муха, человек-кролик, человек-волк, человек-ястреб и т.д.). *Антропоморфные* маски – изображают зло, порождаемое теми или иными социальными ролями и психосоматическими состояниями человека, а также связанными с ними внешними признаками: формой одежды, манерами поведения, лексикой, мимикой, макияжем, и т.д. (клоун, полицейский, врач, учитель, священник, поп-звезда, спортсмен, урод, зомби, оборотень, упырь, вампир, мертвец, манекен, модель, игрушка, кукла и т.д.). *Техноморфные* маски дополняют ужасный образ человека, технически совершенными элементами, связанными с инструментальной модернизацией лица, тела и способностей, приближающих его к «сверхчеловеку». *Мифоморфные* маски представляют зло, транслируемое в культурной традиции и воспроизводящее исторически отточенные образы, характерные для наиболее значимых мифологических, религиозных и культурных систем (боги добра и зла, полубоги и герои). *Экзоморфные*

¹ Кэмпбелл, Дж. Мифы, в которых нам жить / Джозеф Кэмпбелл. – К.: София, Гелиос, 2002. – 256 с. URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/kamp/03.php

маски представляют бессознательные проекции зла, выведенные за пределы ментального опыта землян (пришельцы и мутанты). *Маски «отсутствия»* – это особая группа культурных кодов в хóррор-кинематографе, которая избегает какой бы то ни было привязки к индивидуальности и различиям (машина, существо, особь, нечто, ничто, пустота, виртуал, голос, шум, тень, свет, зло).

В контексте настоящего исследования нас более всего будут интересовать две группы масок, наиболее распространенных в американском хóррор-кинематографе – териоморфные и антропоморфные.

Териоморфные маски.

Наиболее архаичные типы масок в экранных хóррор-сюжетах связаны с использованием анимальных, зооморфных или териоморфных (от греч. θηρίον – «дикое животное» и μορφή – «форма») мотивов. Они неразрывно связаны с существующими в рамках всех современных культур первобытными верованиями, изначально конфликтно толкующими принципы взаимодействия человека и природы. Переплетаясь друг с другом, анимизм, тотемизм, фетишизм и магия позволяли первобытному человеку неконфликтно и органично выстраивать коммуникацию как внутри родовых сообществ соплеменников, так и с ближайшим природным окружением. Причем в отличие от наших современников-обывателей, искренне верящих в то, что молоко и мясо происходят из ближайшего супермаркета, первобытные дикари, не страшась, одушевляли все объекты вокруг себя.

Анимистические представления первобытных дикарей, по мнению английского антрополога Р.Маретта, характеризуются тем, что «люди на этой стадии развития верят в сверхъестественную безличную силу (англ. impersonal force), скорее чувствуя, чем осознавая её»¹. Э.Тайлор, развивая мысль Маретта, формулирует теорию анимизма, где утверждает, что «анимизм составляет, в самом деле, основу философии, как у дикарей, так и у цивилизованных народов. [...] Теория анимизма распадается на два главных догмата. [...] Первый из них касается души отдельных существ, способной продолжать

¹ Маретт, Р. Р. Формула табу-мана как минимум определения религии // Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. Антология. М.: Канон +, 1998. С. 99.

существование после смерти или уничтожения тела. Другой – остальных духов, поднимаясь до высоты могущественных богов. Анимист признает, что духовные существа управляют явлениями материального мира и жизнью человека или влияют на них здесь и за гробом. [...] Таким образом, анимизм в его полном развитии включает верования в управляющие божества и подчиненных им духов, в душу и в будущую жизнь, верования, которые переходят на практике в действительное поклонение»¹.

Наличие подобных глубинных оснований в оценке окружающей действительности архаического человека оказывается не таким уже «рудиментом», как может показаться на первый взгляд. Действительно, современную культуру от первобытной отделяют огромные временные отрезки, однако постепенное вытеснение медиасредой всех иных форм культуры вновь актуализирует архаический язык человеческой коммуникации. А кинематограф, по сути, превращается в официальный рупор реанимированных первобытных верований, которые всего лишь получают современное технологическое облачение и идеологическое толкование. Поэтому и не удивительно, что среди наиболее выразительных художественных средств оказываются кинообразы хоррор-историй, демонстрирующие опасность «великого и ужасного» витализированного и антропоморфизированного животного мира.

Наряду с анимизмом, териоморфная маска напрямую связана с институтом тотемизма, сложившегося в первобытных обществах. Д.Фрезер это явление связывал «с инсценировкой умерщвления и воскрешения, посвящаемых во время обряда инициации»², а эти народы «разделяли не только веру в возможность помещать душу на постоянное хранение во внешний предмет (животное, растение и т.д.), но и придерживались соответствующего образа действий. [...] В критические моменты жизни первобытные люди, как мы видели, на время помещают душу в надежное место и она хранится там до тех пор, пока не минует опасность. [...] А это [...] свидетельствует о том, что опасность, которую призван отвратить тотемизм и аналогичные ему институты, как предполагается, связана, прежде всего, с периодом достижения половой

¹ Тайлор, Э.Б. Первобытная культура. М.: Политиздат, 1989. С.211.

² Фрезер, Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии / Дж. Фрезер ; пер. с англ. – М. : Политиздат, 1983. – С.654.

зрелости, другими словами, с отношениями полов»¹. Это значит, что териоморфная маска Антигероя, во время каждого киносеанса, актуализирует архаический, инициационный ритуал, а возникающее ужасное переживание зрителя-обывателя свидетельствует о массовой социальной и личностной незрелости наших современников, которые и понятия не имеют о необходимости выработки собственной стратегии реализации в профессиональной и повседневной жизни.

Мы выяснили, что териоморфная маска – это сакральный предмет, который использует Антигерой, для того, чтобы предложить обывателю киносеанс сюрреалистической игры в первобытного дикаря. То есть, существа, которое, по мнению К.Г. Юнга, как правило, находится «[...] в зависимости от определенного образа жизни, получаемого в готовом виде, определяемого обычаем и имеющего характер закона»². По большому счету, ментальный рисунок жизни обывателей из каменных урбанистических джунглей либо из «спальных» пригородов, не очень-то и отличается от образа бытия дикарей. Для толп потребителей, отправляющихся на охоту в ближайший дрогстор или магазины «шаговой доступности», вооружившись пластиковой карточкой и оседлав «железного коня», мысль вряд ли является итогом страданий и внутренних борений.

Скорее всего, как говорит об этом С.А.Маленко, она «обнаруживалась лишь только в своей чувственной, переживательной выразительности, поэтому «слышалась» и «виделась», «нюхалась» и «осязалась». Недифференцированное «Я» первобытного человека выступало диалогическим, заинтересованным, вопрошающим существом в середине него самого и потому, как минимум, удваивало его мир, что «автоматически» переносилось человеком на все окружающее природное пространство»³. Разумеется, териоморфная маска позволяет нашему современнику бессознательно ощутить свое единство с миром и теми пластами человеческой культуры, до которых посредством сознания он никогда не доберется.

¹ Фрезер, Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии / Дж. Фрезер ; пер. с англ. – М. : Политиздат, 1983. – С.654.

² Юнг, К.Г. Попытка психологического истолкования догмата Троицы // Собрание сочинений. Ответ Иову. М. : Канон, 1995. С. 85.

³ Маленко, С. Архетипические сценарии социального взаимодействия: дисс. на соискание учёной степени д. филос.н. – Великий Новгород, 2010. – С. 39.

С другой стороны, спровоцированное Антигероем ритуальное священнодействие дает возможность обывателю «ощутить» исходный тотемный смысл социальных иерархий, культурных норм и запретов. В то же время, это шанс уяснить генетическую связь с природой, определить долю собственной «тварности» и даже вступить с ней в диалог. Однако американские хóррор-киноповествования иллюстрируют коммуникацию Героя с териоморфной маской как своеобразную «terra incognita», инкультурационную практику в которой вообще не может быть ничего известного и предсказуемого. Но если для первобытного человека териоморфные образы племенных духов и богов, представленные ритуальными масками, позволяли постоянно переживать интимность ментальной связи животных и человека, то для обывателя подобные «сны разума» вызывают лишь панический страх от создаваемых ним же враждебных чудовищ.

Появление этого страха связывается с отсутствием порождаемых тотемной культурой навыков неординарного разрешения дилеммы «своего» и «чужого». Усугубляют ситуацию и неосознанные ощущения того, что привычные социокультурные регуляторы в самый критический момент могут оказаться неэффективными и спровоцировать страдание и смерть обывателя. Но если дикарь относится к смерти как к естественному переходу от одной формы жизни к другой, то для современного человека, отягощенного веками христианского шантажа греховностью земного мира и неотвратимостью посмертного воздаяния, смерть воспринимается как онтологическая и экзистенциальная катастрофа. Ее ощущение также усиливается идеологией нововременного рационализма, превратившей науку в ведущий механизм однозначно прогрессивного развития социокультурного пространства.

Поэтому в американских хóррор-киноповествованиях мы наблюдаем действенную попытку Антигероя расшатать систему стереотипных представлений обывателя о жизни и смерти, впуская в его повседневность первобытную игру с животным миром. Подобный мотив широко распространен в этом жанре. Обычно речь идет о том, что внешне непримечательный человек при определенных обстоятельствах, скорее всего, ночью или в сумерках, превращается в звероподобное существо,

обладающей немислимой витальной энергией и потенциалом социокультурной девиации, щедро расходуемым, как правило, на месть, убийства и разрушения.

Такой человек-оборотень и выполняет менторскую миссию Антигероя, выступая «санитаром» обывательских джунглей. Здесь снова реанимируется тема крови, подталкивающая зрителя к пониманию необходимости и праведности искупительной жертвы. Выбирая из обывательского «стада» очередного Агнца, Антигерой абсолютно уверен в полном выгнивании и уязвимости породившей его социокультурной среды, поэтому виновность кандидата на «очистительную» жертву вообще не вызывает у него никаких сомнений. Антигерой как реинкарнировавший племенной тотем, призван возродить непосредственную связь прошлых, настоящих и будущих поколений, которая в постмодернистских обществах либо полностью исчезла, либо иссушилась в череде формальных ритуалов.

Кроме того, появление териоморфной маски всегда является знаком старения и вырождения цивилизации. Потребительские общества, сконцентрированные на односторонней связи с окружающим миром, с необходимостью приходят к одиночеству как высшему показателю социальной «свободы». Поэтому художественные образы (в нашем случае хоррор-кинообразы) животных, которые, по мнению В.Н.Топорова, в первобытных культурах всегда символизируют плодородие и цикличность¹, а также призваны компенсировать однозначность указанных культурных установок западного общества, спасти европейскую цивилизацию от неминуемого «заката».

Мотив плодородия, который вносят в хоррор-эстетику маски животных, воспроизводит общемифологический сюжет о мировом древе, которое в культурных традициях различных народов представлено двумя ипостасями: Древо Жизни и Древо Смерти. Хотя Древо Жизни является более распространенным культурным символом, тем не менее, оба образа выполняют идентичные функции, воспроизводя внутренний смысл и цели развития Космоса. Появление животных в топографии Мирового древа позволяет организовать структуру мироздания, подчеркнуть ее целостность и

¹ См.: Топоров, В. Животные // Мифы народов мира. Энциклопедия в 2 томах. Т.1. – М., 1987. – С.440.

преемственность. Показательно, что те или иные уровни Мирового древа представляют различные виды животных, символизирующие диалектику света и тени, добра и зла.

В кроне обитают птицы, середину занимают копытные и иногда встречаются пчелы, внизу, у корней располагаются змеи, лягушки, рыбы, редко медведи или другие чудовища, имеющие хтоническую природу. Как правило, в масках Антигероя представлены образы нижнего уровня Мирового древа, символически указывающие на изначально хтонический, «почвеннический» характер его экранного хоррор-диалога с обывателем. Вообще, американский хоррор прикладывает немалые усилия, для того, чтобы в фильмах показать весь спектр мифологических существ «нижнего мира», которые и начинают процесс освоения всего комплекса социокультурных связей, представленных Мировым деревом. Начиная от насекомых и других беспозвоночных (птицы, тараканы, жуки, муравьи, осы, мухи, саранча, пауки, скорпионы, блохи, вши, а также черви, личинки и недифференцируемая по видам биомасса), которые, по мнению лауреата Нобелевской премии Э.Канетти, являются одними из ведущих социокультурных символов массы. В то время как ужас в кинохорроре связывается и с более сложными по организации видами живых существ (змеи, ящерицы, жабы, мыши, крысы, рыбы, крокодилы, другие речные, озерные и морские чудовища, медведи). Даже весьма скромный перечень может составить сотни названий фильмов, поскольку тема популярна и как оказалось сегодня, практически безгранична, как сама природа и ее видовое многообразие. Мы акцентируем внимание лишь на наиболее значимых работах. Это: «Птицы» (реж. А.Хичкок, США, 1963), «Пираньи» (реж. А.Аджа, США, 2010), «Челюсти» (реж. Ст. Спилберг, США, 1975), «Бессмертные души: Крысы-убийцы» (реж. С.Роднунски, США, 2001), «Хозяева подземелий» (реж.Т.Такач, США, 2003), «Четвертая фаза» (реж. С.Басс, США,1974), «Насекомое» (реж. У.Фрюит, США, 1987), «Жуки» (реж. Дж.Конти, США, 2003), «Первобытное зло» (реж. М.Кэтлман, США, 2007), «Муха» (реж. Д.Кроненберг, США, 1986), «Повелитель мух» (реж. Г.Хук, США, 1990), «Мумия» (реж. С.Соммерс, США, 1999), «Князь тьмы» (реж. Дж.Карпенгер, США, 1987), «Инсектула!» (реж. М.Петерсон, США, 2015), «Дрожь земли 5: Кровное родство» (реж. Дон Майкл Пол, США, 2015), «Жалить» (реж. Б.Диез, США, 2015), «Нашествие тараканов» (реж. Э. Элкайем, США, 2000), «Тысячелетний

жук» (реж. К.Кран, США, 2011), «Пауки» (реж. Дж. Уайнорски, США, 2012), «Саранча: 8-я чума» (реж. И. Гилмор, США, 2005), «Черный рой» (реж. Д. Уиннинг, США, 2007), «День саранчи» (реж. Д. Джексон, США, 2005), «Анаконда» (реж. А.Климатти, США, 1997), «Терродактиль» (реж. Дон Биттерс III, Дж.Райснер, США, 2016), «Акулы-зомби» (реж. М.Талли, США, 2015), «Акулосьминог против Китоволка» (реж. К.О'Нилл, США, 2015), «Кокон» (реж. М.Китинг, США, 2015), «Нашествие» (реж. П.Манус, США, 2008) и т.д.

Но, пожалуй, самым популярным хтоническим образом в американском хоррор-кинематографе становится *миксоморфная* маска, рогоносный образ, с чертами различных хищников. Скорее всего, появление этой маски связывается с мифологическим Паном (с козлиными ногами, рогами и бородой), богом дикой природы, патронирующим скотоводство, а также выполнявшим роль пастуха, пастыря. Древние греки преуспели в мифологизации этого образа, в честь которого были названы города, реки и даже созвездие Козерога. Ему посвящались гимны и поэмы, создавались памятники, а его многочисленные изображения донесли до нас не только веселый и непредсказуемый нрав, любвеобильность и демоничность, но и дар прорицательства. Кроме того, Пан был богом проводников, поскольку знал все дороги, славился умением приносить тяжелые сны, которые никто не смел потревожить, а также вошел в историю своими криками, звуки которых, повергали всех слышавших в неопишуемый ужас (его позднее назовут «паническим»).

Именно Пан был богом зарождающегося света при восходе Солнца. Пастушеские навыки Пана в хорроре трансформируются в идею менторства Антигероя над толпами бездумных зрителей-обывателей, символами которых являются стада домашних животных, лишенных пастыря. И только кровавое вмешательство Антигероя, придающего этой массе первоначальное движение, позволяет «заблудшим овцам» обрести смысл жизни и смерти. Характерно, что в эпоху упадка античного мира и распространения христианства образ Пана подвергается трансформациям. Но свою первоначальную символику, по-видимому, сохраняет. А.Ф.Лосев считал, что «раннее христианство причисляло Пана к бесовскому миру именуя его «бесом полуденным»,

соблазняющим и пугающим людей»¹. Надо отдать должное, что христианство максимально демонизировало античное наследие и не только образ Пана. Можно утверждать, что христианские проповедники создали во многом собирательный образ зла, скомпилированный из злодейских и самых отвратительных черт персонажей племенных верований, древних и античных мифологий, скрытый под маской Дьявола, Сатаны.

Вот как описывает результат христианского «ребрендинга» ведущего образа зла русский писатель А.Амфитеатров. «Лицо у такого черного ангела обгорелое и безобразное, тело сухое и волосатое, крылья – как у летучей мыши, на голове рога – и хорошо, если только пара, а то и более, нос крючком, длинные острые уши. Для совершенной красоты усердствующие придавали бесу еще свиные клыки, когти на руках и ногах, хвост со змеиным жалом или стрелой на конце. Страшные морды, подобные фантастическим маскам на фонтанах, разевали пасти на коленях, локтях, груди, брюхе и, в особенности, на заду; половой орган принимал громадные размеры и безобразно изощренные формы, напоминая бесстыдные карикатуры античного искусства. Ноги – иногда козлиные, на память о сатирах языческой древности, либо – одна человеческая, другая лошадиная; ступни то вооружены ястребиными когтями, то – как гусиные лапы»².

Такое описание дьявола дает возможность исследователю понять, как конструируется и функционирует ведущая маска зла в современной массовой культуре в целом и в американском хоррор-кинематографе, в частности. Подобная компиляция становится весьма популярной, видимо, за счет того, что маска зла является результатом многовековой социокультурной селекции териоморфных качеств и их последующей сборки на антропоморфной платформе. Показательно, что фундаментом, на котором изначально конструируются маски зла, выступает сам человек, который в процессе тысячелетней эволюции массовой культуры, превратился в отказавшегося от самого себя обывателя, «человека без свойств». Потому-то единственным рудиментом,

¹ Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. – М. : Советская энциклопедия, 1992. –Т.2. К-Я. – С. 279.

²Амфитеатров, А. Дьявол В быте, легенде и в литературе средних веков. http://royallib.com/book/amfiteatrov_aleksandr/dyavol.html.

связывающим его со своим природным прошлым, остается страх, который, к тому же, оказался и главным манипулятивно-управленческим рычагом западной цивилизации.

Американский хóррор-кинематограф, подобно числу бесов на конце иглы, концентрирует, в этой пустой, антропоморфной оболочке максимально возможное количество териоморфных качеств. Тем самым, создаются условия для бессознательной, «игровой» конкуренции Антигероя и обывателя, целью которой является формирование бесконечной «вселенной возможностей» проявления зла, маскирующегося во что угодно. При этом следует помнить, что териоморфная маска, в первую очередь, призвана не отталкивать зрителя, а провоцировать его познавательную активность, развивать чувства, будить мысль. Первобытный язык териоморфной маски Антигероя вынуждает обывателя сбежать из привычной зоны комфорта и вступить на территорию, где оживает его архаическая душа, свободная от бремени цивилизации и способная разглядеть мистические смыслы в кровавых вакханалиях кино-хóррора.

Антропоморфная маска.

Наиболее излюбленными видами масок в фильмах ужасов являются антропоморфные образы, призванные воспроизводить антропоцентричный эгоизм и агрессивность современной цивилизации. С другой стороны, засилье антропоморфного ужаса в современной массовой культуре свидетельствует о признании господства социокультурной парадигмы, где именно человек является источником, движущей силой и основным виновником того глобального кризиса, в котором оказались общество, культура и природа. Однако в американском хóррор-кинематографе ужас персонифицирован не собственно в привычном для обывателя человеческом обличье, выступающим показателем социального статуса. Наоборот, Антигерой предпочитает скрываться, оставляя зрителя в пространстве тайны, что делает подобный разворот сюжета еще более пугающим, поскольку обыватель привык сторониться и избегать всего того, что он не понимает и не может объяснить.

В контексте этой группы масок Антигерой избирает наиболее распространенную социокультурную практику формирования «среднего», типичного обывателя и оперирует готовыми социальными знаками, указывающими на условное присутствие индивида в этой среде. Следует указать, что постмодернистская философия

продуктивно работала над осознанием типа культуры, создаваемого современным потребительской обществом. Так Ж.Бодрийяр, пытаясь зафиксировать сущность подобной ментальности, вводит понятие «симулякра», который является универсальной антропологической маской любого объекта или отношения, замещающего «реальное» «вымышленным», а «истину» «заблуждением». «В пространстве тотальной симуляции не существует больше границ между реальным и воображаемым, реальность отныне переходит в ранг гиперреальности, характеризующейся господством чистых ирреферентных симулякров, прецессией моделей и заменой реального знаками реального»¹.

Маски, которыми с легкостью жонглирует Антигерой в американских хоррор-сюжетах, являются лишь различными ипостасями человека, у которых в реальной жизни практически нет шансов на осуществление. Они, с одной стороны, только указывают на человека и в общих чертах напоминают его, но с другой – это образы-симулякры, визуализирующие неактуальные, как в обывательской среде, так и в официальной культуре, экзистенциальные и архетипические смыслы, над которыми должен рефлексировать человек.

Антропологические, симулятивные стратегии Антигероя всегда являются игровыми, что находит буквальное отражение в образах, приносящих ужас. Традиционная культура интерпретирует игру, как некое мифо-ритуальное действие в пространстве «серьезных» форм человеческой деятельности: от политики, государственной жизни, идеологии до искусства, морали и собственно человеческого существования»². Антигерой, по сути, играет с социальным образом человека, предлагая обывателю отыскать в своем облике неведомые для него стороны его же собственной природы.

Показательно, что отсутствие четкой грани между настоящим и вымышленным повергает зрителя-обывателя в настоящий шок. Ведь его с раннего детства приучали к тому, что игра – несерьезное времяпрепровождение не обремененного ответственностью

¹ Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция [Электронный ресурс] / пер. О.А. Печенкина. Тула, 2013. 204 с. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/bodr_sim/.

² Апинян, Т. А. Игра в пространстве серьезного : игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С.2.

и не ориентированного на жизненный успех ребенка. В противоположность магистральной стратегии потребительской социализации, Антигерой настаивает на абсолютной серьезности происходящего. Поскольку ставкой в подобной игре может стать не только крах привычных социокультурных ориентиров, или полная «ампутация» социально-ролевых «протезов», но даже частичная утрата органов и тканей, чреватая настоящей, а не «киношной» или компьютерно-игровой смертью.

Так на арене появляется клоун-буфф, мим (кстати, очень распространенный в хоррор-фильмах персонаж), который несет в себе, по словам Ст. Кинга, «нечто жутковатое, нечто злое – под маской радости и веселья может таиться зло»¹, он разыгрывает обывателя, уверенного в абсолютной истинности своих жизненных идеалов. Вот лишь небольшой перечень картин, в которых активно используется этот хоррор-персонаж. *«Иллюзия убийств»* (реж. Р.Мэндел, США, 1985 г.), *«Фантомас»* (реж. Ж.Саиа, США, 1947 г.), *«Хижина в лесу»* (реж. Д.Годдард, США, 2012 г.), *«Пещера»* (реж. Б.Хант, США, 2005 г.), *«Дом страхов»* (реж. Р.Литтл, США, 2015 г.), *«Сказки на ночь»* (реж. А.Шенкман, США, 2008 г.), *«Конопляный клоун»* (реж. Dan Wein, США, 2015), *Клоуны* (реж. Т.Урбан, США, 2003 г.), *«Документалка про ОзБо»* (реж. Gene Hamil, США, 2014 г.), *«Убийца клоунов-каннибалов»* (реж. Patrick Andrew Higgins, США, 2014 г.), *«Цирк мертвецов»* (реж. Billy 'Bloody Bill' Pop, США, 2014 г.), *«Проклятый лабиринт»* (реж. Susan Engel, США, 2013 г.), *«Всё зло Хэллоуина: Хозяин жатвы»* (реж. Ron McLellen, США, 2012 г.), *«Без нитей 2: Время адских игр»* (реж. Robert Noel Gifford, США, 2012 г.), *«Живыми вы не выберетесь»* (реж. Kristine Hipps, США, 2011 г.), *«Дом шуток»* (реж. W.Hudson, США, 2011 г.), *«Клоун в Вавилоне»* (реж. Н.Тейлор, США, 1999 г.), *«Дом клоунов»* (реж. В.Сэлва, США, 1989 г.), *«Страна улыбок»* (реж. Брэдли Страйкер, США, 2016 г.) и т.д.

Образ клоуна – это симулякр иронии и сатиры над обывательской повседневностью, представленный в рефлексивных поступках, тучных телах, закомплексованных мыслях, визуальных, имиджевых стереотипах. Клоун-убийца играет человека, которого не может быть, или которой должен быть, но не смог осуществиться

¹ Роугек, Л. Сердце в котором живет страх. Стивен Кинг: жизнь и творчество / Л.Роугек. – М.: АСТ, 2011. – 416 с. URL: <http://fanread.ru/book/8316243/>.

в этой социокультурной реальности. Его искусственное лицо-маска указывает на неестественность социальных ролей, выполняемых обывателем. В то же время, сам обыватель воспринимает клоунскую маску всего лишь как еще один повод отбросить социальные условности и окунуться в развлекательный мир игровой инфантильности.

Однако хихикающий Антигерой, пытаясь увлечь за собой зрителя, втягивает его в серьезные размышления по поводу сущности своей жизни и эффективности социокультурных норм. Но справиться с подобной задачей, оказывается, по силам далеко не каждому человеку, и именно этим во многом бывает обусловлен кровавый исход этой клоунады. Действительно, реки крови, отрубленные части тела и исковерканные гримасами лица обывателей могут свидетельствовать и о драматичности пути их социокультурного преобразования. Возможно, каждый экранный хоррор-сюжет – это попытка от лица Антигероя поведать зрителю очередную историю о том, как из нескольких десятков действующих лиц только одному в финале фильма предстоит переродиться в кровавых муках из обывательского кокона, и стать Героем.

Американский хоррор-кинематограф, как и остальные виды искусства, настойчиво, на протяжении более чем столетия учит общество уходить от шаблонных оценок, всегда отыскивать «двойное дно» в привычных ситуациях, формировать парадоксальность мысли, возрождать остроту и непосредственность чувств. Наверное, поэтому, Н.Смэлзер, анализируя природу социальных девиаций, не случайно настаивал на неоднозначности социокультурных оценок убийств и насилия в целом. Причины этих девиаций кроются не только в поведении конкретного индивида или биологии человека, но, в первую очередь, обусловлены характером общественных отношений и мерой несвободы человека в социуме. «Поскольку критерии определения девиантного поведения неоднозначны и часто вызывают разногласия, трудно точно установить, какие типы поведения следует считать девиантными в нашем обществе. Наиболее яркими примерами девиации, по всей видимости, могли бы служить бесчеловечные поступки, которые почти всегда вызывают осуждение – например, изнасилование и убийство. Но на этой основе еще труднее дать точное определение девиации. Даже убийство при определенных условиях оправданно: оно не только разрешается, но и

вознаграждается во время войны»¹. Действительно, почему бы, например, не допустить, что вооруженный бензопилой, тесаком или перчаткой с лезвиями Антигерой, не ведет такую вот экстремальную борьбу с социумом за свободу и самобытность каждого обывателя?

Хоррор-фильмы о клоунах наглядно демонстрируют прогрессирующую однозначность массовой коммуникации, в рамках которой инфляции подвергаются даже глубинные образы страха и ужаса. Они утрачивают самодеятельность и активность, практически полностью оказываясь под влиянием социально-ролевых моделей, диктуемых властью. В отличие от клоунской маски, в хорроре часто используется кукольная маска, которая превращает Антигероя в сверхестественное существо, но она не представляет динамику изменяющейся чувственности. «Лицо» куклы не может быть искажено ужасом – оно всегда нейтрально и бесстрастно. Поэтому кукольная маска Антигероя является убедительным примером конформистского внешнего вида, к которому должен стремиться любой обыватель, как настоящий «человек без свойств».

Впрочем, «тело» куклы тоже выполняет функцию маски, подчиняя социальному идеалу штампованного индивида не только контуры его лица и головы, но и все остальные фенотипические признаки. Подобная маска дополняет образ Антигероя, придавая ему дополнительный заряд активизма в борьбе с социокультурным паразитизмом, инертностью, бесчувственностью и «безмозглостью» обывателей. Статика кукольной маски является наилучшим доказательством масштабного антропологического кризиса, в рамках которого именно функциональность и механизмы выступают ключевыми показателями цивилизационного равновесия между «кукловодами» и всеми объектами их социокультурного влияния.

Общеизвестно, что в традиционных культурах маска куклы имеет весьма формальные черты. Это, как правило, лишь условно обозначенная форма лишь с потенциальными местами для глаз, бровей, носа, рта, других частей лица или тела. Такая практика, скорее всего, связывается со стремлением побуждать играющих с куклами «детей» всех возрастов к фантазийности, развитию чувств и мыслей. Поэтому, «индивидуальность» куклы определялась не как у человека – лицом, но внешними

¹ Смелзер, Н. Социология /Пер. с англ. – М.: Феникс, 1994. – С.237.

очертаниями всего кукольного тела, одежда которого и была ее идентификационным кодом в любой культуре.

Как настоящего короля «делает» свита, так и каждую куклу, в том числе и ее одежду, «делает» играющий с ней человек, помещая ее в тот или иной социокультурный контекст. Фактически кукла является архетипическим катализатором развития сознания и чувств играющего с ней человека, а также символом той культурной среды, в которой и происходят эти игры. Проблема состоит как раз в том, что в экранных хóррор-историях обыватель не является «Homo ludens». Для него игрушка – лишь статусный предмет потребления, элемент дорогого, но формального интерьера и повод, как говорил Т.Веблен¹, для завистнического сравнения. Удивительно, но и современные дети очень рано обучаются навыкам статусного потребления и совершенно не умеют играть с игрушками. Это может свидетельствовать только об одном – древнейшая и универсальная инкультурационная традиция находится на грани угасания, а вот это, действительно, уже страшно.

Поэтому, несмотря на то, что кукольная маска является знаком детства, беззаботности и надежды, в контексте как традиционной, так и современной культуры она выступает еще и носителем знака смерти. Т.Апинян считает, что именно поэтому в «традиционной кукле не делают глаз, носа, рта, ушей. Мертвые не могут видеть, слышать, ощущать живых, иначе это означало бы, что живые тоже мертвые. [...] Получив орган чувств, кукла ожила бы. Но она знает, что является лишь моделью человека, големом, и стала бы мстить за свою ущербность»². А кукольное тело – это тело мертвеца, ритуально оживляемое лишь в ситуативно-игровом контексте с помощью физических и духовных сил, чувств, мыслительной энергии и фантазии играющего. Но в силу вышеуказанных признаков обывателя, в экранных хóррор-историях кукле не стоит рассчитывать на безмятежный отдых в шкафу. Ей как настоящей ниспровергательнице основ потребительской культуры приходится брать на себя историческую миссию майевта чувств и сознания обывателя. Потому-то такой масштабный шок вызывают у

¹ См.: Веблен, Т. Теория праздного класса. – М. : Прогресс, 1984. – 368 с.

² Апинян, Т. А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С.143.

него ситуации, когда кукольная маска начинает подавать признаки жизни, о которых он давно уже забыл. Показательно, что мера забвения обывателем инкультурационной миссии игры напрямую обуславливает степень безобразности кукольной маски, а значит, агрессивности и жестокости самой куклы, ведомой мотивом мести за разрушенный потребительской культурой мир детской непосредственности, первозданной наивности и мифической всевозможности.

Именно так кукольная маска подготавливает появление в экранных хоррор-интерьерах нового важнейшего образа – оживших мертвецов, зомби, вурдалаков, упырей и других персонажей из низших мифологий. На первый взгляд, ужасающий вид мертвых, чья физиология не такая, как у живых людей («они довольно долго могут прожить без пищи, так что обычные зомби питаются нерегулярно и очень плохо»¹), вызывает замешательство у зрителей, поскольку погружает их в декорации потустороннего мира, который всегда вызывал у людей ужас и нуминозный трепет. Как указывалось выше, тема смерти для современного западного обывателя является весьма болезненной в силу того, что секулярная, потребительская культура напрочь отказалась не только от христианских, но и вообще от любых монотеистических сценариев интерпретации сущности человека, общества и бытия.

Однако она открыла такие глубинные пласты неосознанного ментального опыта, которые, вырвавшись наружу, в том числе во многом с помощью американского хоррор-кинематографа, наглядно продемонстрировали наличие не востребуемых, но от этого не менее актуальных культурных форм. Светская культурная традиция активно «воскрешает» тотемные и языческие образы жизни и смерти, зародившиеся еще в архаичных культурах. Хотя она делает это неумышленно, а скорее интуитивно, предлагая обывателям игровую модель танатографии, уже прошедшую тысячелетнюю проверку. Ее очередное возвращение, безусловно, было связано с разрушением парадигмы греха, на котором веками концентрировалось западное христианство.

¹ Павлов, А. Постыдное удовольствие. Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А.Павлов. – М.: Изд.дом. Высшей школы экономики, 2014. – С.122.

В итоге, сформированная ним культура внезапно оказалась «свободной» от этого многовекового идеологического пресса, что спровоцировало лавину образов и символов, которые в классическом европейском обществе традиционно относились к сфере «безобразного». В подобных условиях, «безобразное» получило социокультурную индульгенцию, предполагающую обретение как минимум равного с «прекрасным» духовно-эстетического статуса. Благодаря американскому хоррор-кинематографу «безобразное» исподволь, но практически окончательно заполонило мир обывательской обыденности. Керолл Н. справедливо замечает по этому поводу: «Если основным свойством тех монстров является их невозможность в рациональном сознании, то утверждение их возможности будет определено как доставляющее беспокойство, вызывающее стресс и отвращение. Таким образом, эти ужасные существа в повествовании, где их открытие вызывает интерес и доставляет удовольствие, одновременно будут вызывать и отвращение»¹.

Устрашающий вид щелкающих челюстями черепов; выползающих из могильных склепов, покрытых вековой пылью и паутиной скелетов; разлагающейся, гниющей и пожираемой червями плоти; сочащихся смертельных ран; автономной кинетики мертвых тел, их отдельных частей и органов становится предметом эстетического наслаждения, непременной темой светского дискурса, сюжетом салонных анекдотов, непременным аксессуаром корпоративных вечеринок, фестивалей, молодежных тусовок и «пати». Как тут не вспомнить впечатляющую картину карнавала смерти, описанную в бессмертных строках И.Гёте из его знаменитой «Пляски мертвецов»:

«Согнется колено, вихляет ступня,
Ослабится челюсть в гримасе –
Скелет со скелетом столкнется, звеня,
И снова колышется в плясе»².

Эстетическая привлекательность и магическое очарование образа смерти настойчиво превращаются в неотъемлемые элементы модного стиля деструктивных и

¹ Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).

² Гете, И. Пляска мертвецов. URL: <http://www.stihi-xix-xx-vekov.ru/gete81.html>.

депрессивных молодежных субкультур. Конечно, в античной и средневековой традиции маски смерти также были очень популярны. С их помощью общество «разыгрывало» смерть, стремясь преодолеть земной страх перед ней. Ф.Арьес так характеризует средневековую ментальность: «Кладбище оставалось «форумом» общественной жизни; на нем собирался народ, здесь и печалились и веселились, торговали и предавались любви, обменивались новостями. Такая близость живых и мертвых [...] никого не тревожила»¹.

В то время как потребительское общество превращает образы смерти в заурядный товар, дежурное средство развлечения, что указывает на манипулятивный характер идеологии современных политических режимов. Наиболее зримым подтверждением этого факта явилось появление целых жанров поп-культуры, связанных с темой смерти. Это не только собственно хоррор-кинематограф, но и «нуар», «черная» комедия, комиксы, романы и живописные картинные про смерть, рок-культура, металл, анимационные фильмы, компьютерные игры, а также довольная прибыльная Хеллоуин-индустрия детской, подростковой и взрослой «dead-атрибутики».

Следует сказать, что повальная популярность образов смерти в секулярной массовой культуре еще не свидетельствует об «освобождении» общества потребления от бремени греха. Наоборот, то, что современные обывательские массы с необычайной легкостью «поднимают на смех» «смертельные» и «кровавые» темы, свидетельствует об их духовной инфантильности, безответственности, эмоциональной и физической незрелости, примерно соответствующей периоду юношеского перфекционизма.

По сути «подростковая» традиция издевательств над образами смерти, превращающих ее в «козла отпущения», во многом связана со стремлением изгнать ее из современной ментальности, лишив ее статуса онтологической противоположности жизни. Во многом это произошло потому, что катастрофически девальвировались и представления о соотношении «живого» и «мертвого». Теперь жизнь вынуждена довольствоваться статусом «здесь-и-сейчас» удовлетворенной потребности. Перефразируя классиков можно сказать, что у жизни в потребительском обществе

¹ Арьес, Ф. Человек перед лицом смерти /пер. с фр.; общ. ред. Оболенской Св.; предисл. Гуревича А.Я. М.: Прогресс – Прогресс-Академия, 1992. С.13.

больше нет ни «истории», ни судьбы. Поэтому медийные шельмования смерти в точности соответствуют монохромному методу стратификации реальности, исповедуемому властью. Поэтому, повсеместное и насильственное внедрение этики «черного» и «белого», «верхнего» и «нижнего» миров не может не закончиться воцарением эстетики «мертвого» и «не совсем мертвого». Особенно это характерно для западной ментальности, которая еще в кинематографическом жанре вестерна великолепно отработала оправдательную этическую парадигму «хороший индеец – мертвый индеец».

Маски смерти главных героев американского хоррор-кинематографа являются отчаянной попыткой визуализировать, придать наглядный характер тем внутренним, индивидуальным и коллективным проблемам, с которыми столкнулось человечество. В первую очередь, нужно говорить о катастрофическом нарастании прессинга государства в отношении человека, которой фактически принял тотальный характер, полностью уничтожив личностное наполнение его обустроенной сервильной техникой повседневности. В таком типе культуры человек лишь воспроизводит господствующие властные модели негативной инкультурации, которые, по мере развития цивилизации, практически полностью вытесняются в агрессивные и «теневые» формы.

Обывательское мировоззрение, сформированное полярной, конфронтационной логикой «своего» и «чужого», в корне противоречит классической гносеологической парадигме, которую выписал И.Г.Фихте в рамках диалектики «Я» и «не-Я». Ментальная ценность выводов немецкого философа, сумевшего необычайно емко сформулировать квинтэссенцию многовекового развития европейской когнитивной традиции, состояла в том, что «Я» («свое») полагает «не-Я» («чужое»), которое становится неотъемлемым фактором развития «Я». В массовой же культуре, «Я» («свое») уничтожает «не-Я» («чужое») или, по крайней мере, делает все, чтобы нивелировать его гносеологическую и общекультурную значимость. Именно реализация этих принципов и составляет основную сюжетную канву американского хоррор-кинематографа.

Показательно, что теперь именно зритель-обыватель, с его примитивными представлениями о себе и культурном фоне бытия, «перехватывает» у государства миссию по уничтожению социального зла, персонифицируемого воскресшими (или же

ныне здравствующими) мертвецами, скелетами и другими персонажами низшей мифологии. О мнении Ст.Жижека, их возвращение к жизни происходит исключительно по тому, что они «не были похоронены в должном символическом смысле»¹. Однако массовая культура и не собирается интерпретировать последнюю как целостную систему представлений, доставшуюся человечеству от древнейших цивилизаций. С точки зрения массового человека, «низшее» – это все то, что не укладывается в комплекс его социальных приоритетов, абсолютно точно не поднимается до его уровня потребления, а также не дотягивает до типичных для его круга социальных маркеров внешности.

Но хтонического Антигероя никак нельзя упрекнуть в «низости» социальному происхождению или в не соответствии корпоративным и социокультурным стереотипам. Его природа настолько глубинна и онтологична, что без него в этом мире вообще бы не существовало представлений о «верхе» и «ниже», а фундаментальная для западного общества идея «среднего класса» была бы невозможна в принципе. Однако обыватель и знать не знает о мифической детерминации хтонических персонажей, для него мертвец – это совсем недавно живший соплеменник, которого смерть «употребила» так, как большинство людей потребляет в пищу тела убитых животных, стоящих несоизмеримо «ниже» в ценностной иерархии. Такая оценка «мертвости» является неизбежным следствием упоминавшейся ранее логики «своего» и «чужого», потому обыватель, реализуя свою жизненную стратегию, всегда потребляет те или иные формы «не-Я».

На примере маски-тела воскресшего, «живого» мертвеца любые обывательские стереотипы сразу перестают функционировать. Поразительно, но в американском хоррор-кинематографе именно покойники превращаются в активнодействующих субъектов социокультурного процесса, о чем убедительно свидетельствует сам факт «восстания» мертвецов-Антигероев. И происходит это во многом потому, что они своим «бунтом» пытаются компенсировать поколенческую бездеятельность и пассивность

¹ См.: Павлов, А. Постыдное удовольствие. Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А.Павлов. – М.: Изд.дом. Высшей школы экономики, 2014. – С.123.

обывателей. Хотя А.Павлов считает, что «гуманизация зомби, которые прекращают убивать и превращаться обратно в людей, угрожает жанру и представлению о зомби в массовой культуре»¹. «Восставшие из ада» Антигерои, по сути, выступают лоцманами, проводящими всех желающих по вытесненному ментальному, символическому пространству, которое для обычного человека, несмотря на многолетний опыт негативной инкультурации, так и остается сакральной тайной.

Мистическая загадочность языка мертвецов первоначально вызывает приступы панического ужаса, но, как оказывается, лишь немногие участники этих драматических событий в состоянии понять, о чем им хотят поведать давно умершие люди. Кровавые бойни, устраиваемые мертвецами в мире «живых» – это чудовищная игра, которая «поставлена на службу бессмертию»², а также знаки разрушающейся телесности массового человека. Относясь к своему телу как к социальной маске, индивид бессознательно воспринимает себя как персонализированное приложение «к основным производственным фондам, однозначно реагирующее на властные раздражители и текущие идеологические индикаторы их функционирования»³.

Поэтому совершенно понятно поведение ожившего мертвеца, который подобно скульптору эпохи Возрождения, ваяет «нового» человека, фактически умершего в своей прежней антропоморфной оболочке. Взяв ее старый, отживший образец, Антигерой-мертвец, как гениальный доктор Франкенштейн⁴, умело отсекает все лишнее, доводя тело обывателя до так и не понятого ним ранее совершенства. Внутренний диалог «скульптора-мертвеца» позволяет произвести правильную резекцию первичных и вторичных частей обывательского тела-маски. Он понимает эту «хирургию» как эстетическую и воспитательную.

¹ Павлов, А. Постыдное удовольствие. Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А.Павлов. – М.: Изд.дом. Высшей школы экономики, 2014. – С.128.

² Апинян, Т. А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С.144.

³ Некита, А.Г. Социальное за-бытие архетипа: аналитика и механизмы функционирования. Монография. Великий Новгород, 2006. С.124.

⁴ См.: «Франкенштейн» (реж.К.Бран, США, 1994 г.).

Ведь если обыватель не умеет ничего делать руками – это повод освободить его от эволюционно не оправдавшего лишнего элемента. То же самое относится и к субтотальной резекции головы, которая не только не научилась думать, но даже не попыталась понять, зачем природа отвела ей столь почетное место. Уши, глаза, язык, нос – становятся трагическими символами нереализованной чувственности, от которых также можно освободить обремененного ими индивида. Если мертвец рубит ноги, то стремится таким образом указать на шаткость мировоззренческой позиции обывателя, на то, что он так и «не стал на ноги», хотя уже сформировался как зрелая особь.

Итогом подобного хóррор-бодибилдинга, основанного на принципах «упражнения/неупражнения» Ж.Б.Ламарка, становится демонстрация не только абсолютной бесперспективности и даже опасности воспроизводства подобных субъектов, но и всего исторгнувшего их социокультурного пространства. Не случайно в любом продукте американского хóррор-кинематографа сексуальная тема является одним из наиболее ведущих мотивов. В то же время, для самого мертвеца-Антигероя, зараженная вирусом импотенции цивилизация – это поле кровавой, финальной кастрации героев-обывателей, маски-тела которых теперь являются лишь совершенными «заготовками» для будущих инкультурационных сиквелов.

Таким образом, мертвец-Антигерой, паразитирующий «на остаточном потенциале витальной энергии произвольно-макетированного антропоморфного образа»¹, наглядно и жестоко показывает обывателям их подлинное «Я», к восприятию которого, конечно же, практически никто из них не готов. Поэтому война, которая развязывается в пространстве американского хóррор-кинематографа, является открытым вооруженным столкновением не только стереотипного как «живого» с творческим как «мертвым», но и традиционного типа культуры с его постантропологическими, а местами и постсоциальными инвариантами. Может именно поэтому живые мертвецы напоминают социокультурные реалии, в них угадываются черты угнетенного пролетариата,

¹ Маленко С.А., Некита А.Г. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества: монография. Великий Новгород, 2008. 298 с., 26 ил. С.203.

несчастливых потребителей, которые обречены слоняться по торговым центрам, оставленных на произвол судьбы беженцев или жертв Холокоста¹.

В подобных интерьерах обыватель выступает подлинным символом массовой культуры, а его борьба с сонмом оживших мертвецов становится попыткой окончательного освобождения мира от балласта неосвоенного опыта предшествующих поколений и наследия традиционной культуры. Фр.Джеймисон объясняет трагичность этой утраты тем, что сверхъестественные мертвые являются некими символами. Он пишет: «Привидение составляет единое целое с каким-нибудь древним замком и выступает «дурным сном» цепи поколений. Таким образом, не смерть как таковая, но последовательность подобных «умирающих поколений» оживляет рассказ о привидениях в сознании буржуазной культуры, успешно искоренившей поколение предков и объективную память клана или большой семьи, в результате чего она приговаривает себя к сроку жизни биологического индивида»². Соперничая с «восставшими поколениями», наш современник стремится уничтожить саму смерть как последнее незримое звено, соединяющее его с жизнью. И если классическая культура веками утверждала смерть, как начало новой жизни, то американский хоррор-кинематограф позволяет понять, что в условиях современного мира обнуляется сама идея развития в его онтологическом, гносеологическом, этическом, эстетическом и аксиологическом аспектах. Продолжая эту мысль, Я.Маркулан, на наш взгляд, справедливо утверждает, что уже в начале XX века «смерть стала повседневной реальностью, шел активный распад привычных форм жизни, рушился установившийся веками быт, действительность все больше походила на сонный кошмар»³. А в начале XXI века, можно констатировать, что социум окончательно стремится «победить»? вытеснить смерть, а это знаменует восход социальности без времени, без культуры, без Бога и без человека, что делает абсурдным само ее существование.

¹ См.: Павлов, А. Постыдное удовольствие. Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А.Павлов. – М.: Изд.дом. Высшей школы экономики, 2014. – С.133.

² Джеймисон Фр. Историзм в «Сиянии» //Искусство кино. – 1995. – № 7. – С. 60.

³ Маркулан, Я. Киномелодрама. Фильм ужасов / Я.Маркулан. – Л. : Издательство «Искусство», 1978. – С.126-127.

Итак, «живые мертвецы» – это персонифицированные маски смерти, олицетворяющие роковую близость к обывателю отринутых им предшествующих поколений и родственность символизируемой ними культуры. В то время как современная массовая культура в изобилии порождает деперсонифицированные маски, пустоты и отсутствия. Подобная безликая форма указывает на торжество официоза и формальности над публичной карнавальностью и игровой свободой самовыражения. Так маска из сакрального способа индивидуального мифотворчества деградирует до статуса рядоположенного маркера социальной танатографии.

* * *

Итак, в настоящем параграфе были проанализированы наиболее характерные образы зла в американском хоррор-кинематографе. Доминирование маски в хорроре является логическим следствием господства массовой культуры и реанимирует первобытные визуальные идентификаторы как древнейшие способы самопознания. Как «второе лицо» маска в кинематографических сюжетах выполняет общекультурные функции, раскрывая духовную динамику современной цивилизации. Киномаски преимущественно безобразны, шокируют обывателя своим нестереотипным представлением об инобытии прекрасного в социокультурном пространстве. Функционально их следует рассматривать как символы архетипа «Тени», выражающего бессознательные и асоциальные стороны человеческой жизни, комплексы архаических, примитивных, диких, brutальных качеств человека. С такими характеристиками Антигерой оказывается наиболее символически близким к амплу «Трикстера».

Производя первичные обобщения того визуального материала, с которым работает хоррор-жанр, автор предлагает сформулировать типологию образов ужасного в американском кинематографе, опирающегося как на сугубо европейскую континентальную традицию, так и вовлекающего в культурный оборот территории, находившиеся в зонах колониальной экспансии. В зависимости от персонифицируемых хоррор-маской свойств, можно выделить следующие группы масок, воплощающих образы ужасного: *териоморфные, антропоморфные, техноморфные, мифоморфные, экзоморфные маски и маски «отсутствия».*

Териоморфные маски раскрывают образы зла посредством придания внешности и телесным способностям Антигероя свойств, присущих различным представителям животного мира (человек-личинка, человек-паук, женщина-кошка, человек-мотылек, человек-муравей, женщина-змея, человек-муха, человек-кролик, человек-волк, человек-ястреб и т.д.). *Антропоморфные* маски изображают зло, порождаемое типичными социальными ролями и психосоматическими состояниями человека, а также связанными с ними внешними признаками: формой одежды, манерами поведения, лексикой, мимикой, макияжем, и т.д. (клоун, полицейский, врач, учитель, священник, поп-звезда, спортсмен, урод, зомби, оборотень, упырь, вампир, мертвец, манекен, топ-модель, игрушка, кукла и т.д.). *Техноморфные* маски дополняют ужасный образ человека технически совершенными элементами, связанными с инструментальной, хирургической или косметической модернизацией лица, тела и способностей, приближающих его к «сверхчеловеку». *Мифоморфные* маски представляют зло, транслируемое в культурной традиции и воспроизводящее исторически апробированные образы, характерные для наиболее значимых мифологических, религиозных и культурных систем (боги добра и зла, полубоги и герои). *Экзоморфные* маски представляют бессознательные проекции зла, находящиеся вне пределов ментального опыта землян (пришельцы и мутанты). *Маски «отсутствия»* – это особая группа культурных кодов в хоррор-кинематографе, избегающая какой бы то ни было привязки к индивидуальности и витальным различиям (машина, существо, особь, нечто, ничто, пустота, виртуал, голос, шум, тень, свет, зло).

Наиболее распространенными являются первые две группы масок – териоморфные и антропоморфные, что свидетельствует о все еще сохраняющейся актуальности природных и культурных контекстов трансформации потребительской ментальности. Именно териоморфные маски выявляют востребованные визуальные знаки, позволяющие переосмыслить значение животных и природы в формировании современных моделей инкультурации.

Но только антропоморфные маски подчеркивают актуальные экзистенциальные и социокультурные противоречия современной западной цивилизации. Эти маски в американском хоррор-кинематографе компенсируют пассивность обывателя и

мотивируют его к игровым моделям инкультурации. Среди наиболее типичных художественных образов можно назвать клоунские и кукольные маски, а также целую номенклатуру масок, символизирующих смерть и мертвое тело. Такой художественный прием позволяет установить новые типы интерпретации культурных символов жизни и смерти, а также определить направление эволюции не только искусства, но и массовой культуры в целом.

§4. «Кукольная» модель антропологического кризиса в кинохорроре

В данном параграфе анализируются базовые символические смыслы, которые транслируются кукольными персонажами в американском хоррор-кинематографе. Установлено, что игровой характер коммуникации куклы с кинозрителем несет мощный потенциал инкультурации и позволяет выявить наиболее актуальные экзистенциальные проблемы современного общества. Их разрешение в кукольных сюжетах хоррора возможно как преодоление оппозиции добра и зла, индивидуального и коллективного.

Небывалая популярность американского хоррор-кинематографа в пространстве мировой массовой культуры¹ является не только ярким свидетельством эскалации потребительских идеологий в западных обществах, изначально ориентирующих индивида на коммерческие дивиденды от взаимодействия с окружающим миром. Этот процесс опирается не только на видимые, социально-институциональные, но и более глубинные корни. В определенном смысле, можно говорить о том, что как классический, так и современный экранный хоррор апеллирует к бессознательной стороне души обывателя, к ментальному пространству так никогда и не занимаемому разумом. На наш взгляд, даже формирование самого жанра имеет четкие социально-исторические корни, которые удалось проанализировать А.Г. Неките и С.А. Маленко².

Символическое пространство постмодернистского общества существенно отличается от других типов классических европейских культурных традиций, которые были ориентированы на идеологию рационализма и тотальную, всепроникающую роль науки в общественной жизни. «Вся парадоксальность бытия символа состоит в том, что как насильственная консервация его в границах религиозной догмы, так и его тотальная рационализация может стать серьезной причиной его обесценивания и полной

¹ См.: Массовая культура: рыночная сублимация Муз в идолах Мамоны: Учебно-методическое пособие /Авт.-сост. А.Г.Некита, С.А.Маленко; НовГУ им. Ярослава Мудрого. Великий Новгород, 2013. 351 с.

² См.: Некита, А.Г., Маленко С.А. Механизмы бессознательной социализации образов экзистенции / НовГУ им. Ярослава Мудрого. Великий Новгород, 2010. 41 с.

содержательной атрофии»¹. Эти трансформации обнаруживают себя во всех сферах социальной практики, а кинематограф является наиболее ярким их отражением. Да и «бешеная» популярность американского хоррора, особенно в последние несколько десятилетий, недвусмысленно указывает, как на собственно наличие, так и на эскалацию специфических мутаций сознания и поведения нашего обывателя-современника.

Созданная в Новое и Новейшее время культурная среда, мягко говоря, оказалась не столь уж комфортной для жизни и здоровья человека, а потому к его базальным страхам с каждым витком прогресса добавляются все новые фобии – модные и технологичные. В этом ключе интересно появление в сюжетике американского хоррора игрушки и куклы как активнодействующих персонажей, вокруг которых и разворачиваются драматические конфликты леденящих кровь киноисторий. Именно кукла выступает образной иллюстрацией «прорывных» постмодернистских обобщений по поводу «смерти автора» и «познающего субъекта» вообще, которые свидетельствуют об «исключительно серьезных и широких возможностях, присущих кукле в системе культуры»².

В начале XXI века можно говорить уже о сформированной традиции использования кукольных персонажей создания атмосферы всепроникающего ужаса, панического страха, граничащих с безумием и полной утратой Героем и зрителем привычных инкультурационных навыков. Почему же именно кукла стала наиболее привлекательной в подобном киножанре? Видимо, это связано не со случайными режиссерскими находками, поскольку такие истории способны ввести в суггестивное состояние не только наивного ребенка, бесшабашного подростка, но и вооруженного опытом рациональной социализации взрослого.

Кукла и игрушка в классической культуре были неотъемлемыми элементами социализации и инкультурации, опирающейся на традиционные моральные добродетели, тысячелетиями поддерживающие жизнеспособность архаического уклада жизни. М.Волошин не случайно также видел в игрушке нечто архаическое: «У детских

¹ Маленко, С.А. Архетипические образы и родовая среда осуществления сознания : монография. Великий Новгород, 2006. С.85.

² Лотман, Ю.М. Куклы в системе культуры // Избр. ст.: В 3 т. Т. 1. Таллин: Александра, 1992. С. 377–380.

игрушек есть своя генеалогия: они происходят по прямой линии от тех первобытных фетишей, которые вырезал и которым поклонялся древний человек. Игрушки – современники того самого периода человеческой истории, который в своих играх переживают дети. Матрешки, паяцы, медведи, деревянные лошадки – это древнейшие боги человечества»¹. Игрушки создавали условия для формирования базовых, имажинативных, по выражению С.А.Маленко², механизмов освоения человеком окружающего мира и своего места в нем. Посредством же воображения, ребенок приобретал уникальный опыт самопознания, который становился архетипической основой преемственности поколений и развития культурного опыта. Поэтому внешний вид куклы мог лишь намекать на ее антропоморфный характер, всегда оставляя простор для воображения, деятельности и творчества.

Даже беглый анализ истории цивилизации позволяет определить куклу как один из значимых элементов аккумуляции и передачи культурного опыта человечества. Ее повсеместное присутствие позволяет установить онтологическую значимость трансляции опыта предков для поддержания и воспроизводства жизнеспособности социальной системы и традиций в целом.

Показательно, что изначально кукла, не являлась предметом исключительно ориентированным на детскую аудиторию. Наоборот, еще с ранних периодов развития человеческой культуры кукла выступает атрибутом вполне взрослых сакральных ритуалов, а поэтому, имеет, для тех или иных сообществ, общезначимый культурный смысл. Например, Э.Эрриен закономерно считает, что подобные ритуалы «способствуют положительным переменам, поддерживают целительство и обряды перехода через построение соответствующих мифологических систем, вводя в повседневную жизнь искусство, науку, музыку, ритуалы»³.

¹ Волошин, М. Театр как сновидение // Наука и религия. 1996. № 4. С.28.

² См.: Маленко, С.А. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества. Монография / С. А. Маленко, А. Г. Некита. – Великий Новгород, 2008. – С.30.

³ Эрриен, Э. Путь четырех дорог. Архетипы воина, учителя, целителя и видящего. К.: София, 2003. С.20.

Кукла же, предназначенная исключительно для ребенка, выступает лишь механизмом воспроизводства и поддержания древнейших культовых мистерий, воссоздающих изначальное единство Человека, Земли и Космоса, представленных органическим единством поколений – Прошлого, Настоящего и Будущего. Поэтому образ куклы – ботаноморфный, зооморфный, антропоморфный или техноморфный – позволяет зафиксировать этапы и особенности трансформации картины мира конкретной эпохи, для которой та или иная сфера бытия определяла господствующие мировоззренческие ориентиры.

Таким образом, кукла выполняет символическую функцию посредника между «человеком и миром, между «частями» человека и «частями» мира»¹. А поскольку она, независимо от форм и размеров, всегда говорит с человеком на архаическом языке, то куклу можно определить как «общинно-родового уполномоченного»² провокатора и проводника архетипической эволюции сознания. Именно поэтому, кукла является повсеместным и универсальным инкультурационным феноменом, всегда позволяющим обществу сохранять баланс между традицией и новацией, прошлым и настоящим.

Современная массовая культура также активно использует куклу как один из мощнейших элементов воздействия на обывательскую аудиторию. Изменяя свой внешний вид, кукла, тем не менее, продолжает аккумулировать архетипические смыслы, которые призваны активироваться в сознании потребителя и, таким образом, побуждать его к определенным, социально-значимым действиям. Распространение кукольных персонажей в американском хоррор-кинематографе становится весьма заметным индикатором возрастающей инфантилизации западного потребительского общества, что повсеместно находит ярчайшее подтверждение в экранных хоррор-сюжетах. Приведем лишь незначительный перечень фильмов, опирающихся на кукольные сюжеты. *«Игра»* (реж. Майк Марвин, США, 1997 г.), *«Чаки»* (реж. Т.Холлэнд, США, 1988 г.), *«Изгоняющий дьявола/Экзорцист»* (реж. У. Фридкин, США, 1973 г.), *«Дьявольские куклы»* (реж. Ч. Бэнд, США, 2012 г.), *«Кладбище кукол»* (реж. Ч.Бэнд, США, 2005 г.),

¹ Маленко, С.А. Архетипические образы и родовая среда осуществления сознания. Монография. Великий Новгород, 2006. С.148.

² Пропп, В. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 1998. С.60.

«Тряпичная кукла» (реж. Т.Николау, США, 1999 г.), «Демонические игрушки-1» (реж. П. Манугян, США, 1992 г.), «Проклятие Аннабель» (реж. М. Местецкий, США, 2014 г.), «Оно» (реж. Томми Ли Уоллес, США, 1990 г.), «Куклы» (реж. Ст.Гордон, США, 1986 г.), цикл «Повелитель кукол» (реж. Ч.Бэнд, США, 2003 г.), «Заклятие» (реж. Джеймс Ван, США, 2013 г.), «От рассвета до заката» (реж. Р.Родригес, США, 1996 г.), Дом боли доктора Моро (реж. Ч.Бэнд, США, 2004 г.), «Кровавые куклы» (реж. Ч.Бэнд, США, 1999 г.), «Уроды» (реж. Ч.Бэнд, США, 1997 г.), «Повелитель кукол против демонических игрушек» (реж. Т.Николау, США, 2004 г.), «Глава семейства» (реж. Ч.Бэнд, США, 1996 г.), «Спекишийся» (реж. Ч.Бэнд, США, 2005 г.), «Прелестная Доли» (реж. М.Лес, США, 1991 г.), «Зловещий Бонг» (реж. Ч.Бэнд, США, 2006 г.) и т.д.

Рассмотрим особенности символического функционирования куклы в одном из наиболее популярных жанров современного кинематографа – американском кинохорроре. Действительно, несколько парадоксальным выглядит появление в подобного рода киноповествованиях игрушки для детей, которая получает право на самостоятельное существование, и, более того, определяет логику разворачивания сюжета. Страх и кукла, по крайней мере для типичного обывателя, казалось бы, вещи несовместимые. В то же время, современные социокультурные контексты всякий раз позволяют обнаружить взаимное притяжение между ними.

Человеческие переживания, связанные со страхом, волнением, трепетом и ужасом, являются основой для появления в привычном социальном окружении специфических символических пространств, которые указывают на его базальные трансформации, постоянно генерирующие чувства нестабильности, неуверенности, разлада и дискомфорта. Появление ужасной куклы в тревожном пространстве западной культуры лишь обостряет бессознательно ощущаемый, застарелый конфликт между человеком и обществом, обществом и природой. Эта драма, в первую очередь, выражается в том, что кукла, с ее архетипической миссией, все более вытесняется из пространства массовой культуры, низводится до предмета потребления наиболее инфантильной социальной группы. Даже материалы, из которых сегодня изготавливаются игрушки, являются ни чем иным, как знаками повсеместной массовизации социальной материи.

Пластмасса и мягкий винил являются сегодня самыми популярными органическими веществами, с помощью которых создается современный профиль куклы, максимально похожей (вплоть до физиологических характеристик высокотехнологичных кукол-реборнов) на мягкое человеческое тело, пушистую шкурку домашних или диких животных. С другой стороны, куклы становятся рекламными стендами современных электронных технологий, все более заполняющих производственную и повседневную жизнь обывателя. Таким образом, пластмассовая кукла становится современным образчиком «среднего» человека, со стандартным набором двигательных функций, социальных способностей, культурных потребностей и «стандартизованным средним образованием»¹. И то, что именно пластмассовая кукла карает бездумного обывателя в американском кинохорроре, свидетельствует о трагической утрате в современной культуре архетипического символизма игрушки.

В каких же образах появляется пластмассовая кукла в экранном хорроре? Их несколько. Основная масса кукольных киногероев – это разновозрастные дети, от месяца до двух-пяти лет, карлики, уродцы, роботы-трансформеры и сексуально-озабоченные, разнополюе взрослые. Лишь незначительную часть среди американских «хоррорных» кинокукол составляют традиционные деревянные куклы и куклы-животные. Такой ряд, задаваемый режиссерами, указывает, что диалог с обывателем будет выстраиваться на уровне межличностного и социального взаимодействия.

В случае с кукольным Героем американского кинохоррора, мы имеем дело с принципиально иной конфигурацией социокультурных контекстов. Теперь кукла из традиционного инкультурационного ментора превращается в провокатора разрушения привычного порядка, кровавого пророка, мстителя, насильственно подводящего зрителя-обывателя к осознанию экстремумов социального бытия, принудительно формирующего ситуацию несвободного выбора между жизнью и бесчисленными сценариями смерти. Безоговорочное образно-символическое господство и аксиологическое доминирование куклы-ребенка в американском кинохорроре является ярким показателем того, что западному типу социума так и не удалось достичь

¹ Некита, А.Г. Социальное за-бытие архетипа: аналитика и механизмы функционирования. Монография. Великий Новгород, 2006. С.78.

продуктивной коммуникации детства с «взрослым» миром. Пришествие кинокуклы в этот мир, пропитанное социальными стереотипами и бессознательными комплексами, знаменует завершение той критической фазы, западни, в которую снова попал институциональный мир взрослого обывателя. Образ куклы-ребенка является символическим выражением глубинных архетипических процессов, связанных с восхождением человека к Самости. А кровавые разборки, учиняемые в американском кинохорроре киноигрушками, всякий раз подчеркивают глубину пропасти между миром взрослых и миром детей, между человеком и социумом.

Именно в пространстве американского экранного хоррора, добродетельная, милая, симпатичная детская куколка оборачивается беснующимся чудовищем, вытесняющим героев фильма и зрителей в пространство всеусугубляющегося Зла, меньшая мера которого теперь выполняет функции Добра. В итоге, кукла становится медиумом, соединяющим расколотые части Бытия, сообщая современнику, посредством древних символических шифров, только одной ей известный рецепт восстановления былой целостности мира.

Почему же именно кукла выполняет миссию Творца реставратора мира и «конечной, онтологической “инстанции”»¹, а язык, избираемый нею, в сюжетах американского кинохоррора становится чудовищно жестоким и практически лишенным рационализованного смысла? Более того, этот язык максимально соматизирован и натурализован, поэтому как бы заранее исключает участие, как культурной традиции, так и индивидуального сознания. А.Некита утверждает, что «подобная институциональная практика входит в плоть и кровь, как любых социальных отношений массового общества, так и составляющих его бессознательных индивидов-потребителей [...]»². Вероятнее всего, жестокий кукольный язык хоррора пытается донести чрезвычайно важные, онтологические истины, к которым обыватель стал столь

¹ Некита, А., Маленко, С. Архетипическая вера и ее адепты: драма становления религиозного идеала и русский путь его достижения //Бренное и вечное: имперский синдром: идеология, мифология и социокультурная практика: Материалы Всерос. науч. конф. 3-4 декабря 2013 г. / НовГУ. Великий Новгород, 2014. С.247.

² Некита, А.Г., Маленко С.А. Архетипические истоки и институциональные стратегии трансформации социальных иерархий: монография. Великий Новгород, 2009. С.48.

нечувствителен. Поэтому парадоксально, что чем выше степень индифферентности героев экранного действия «кукольным» смыслом, тем более кровавой оказывается развязка хóррор-сюжета.

С другой стороны, кукольное чудовище в американском кинохóрроре выступает символическим аналогом детства как специфической социокультурной реальности. Значит, хóррор-истории, в которых появляется кукла-убийца, это эстетизированное отражение повседневной практики системного надругательства взрослого, рационального социума над миром детства и юности. А мера кровавости и жестокости кукольного экранного хóррора демонстрирует обывателю уровень противостояния поколений, их отчуждения друг от друга, предел конфликтности опытов социализации и инкультурации.

Таким образом, кукла в американском кинохóрроре является концентрированным выражением поруганного и растоптанного детства, которое, всегда оставаясь значимым для каждого человека, агрессивно пытается защитить и сохранить свою уникальность. Кукла же, как метафизический образ ребенка, любыми способами стремится отстоять право каждого поколения на свое детство, которое все более подвергается массовой социализационной эрозии.

И действительно, современное образование значительно отделилось от проблем конкретного ребенка. Поэтому неудивительно, что самыми глупыми и не авторитетными в американских хóррор-фильмах оказываются родители, воспитатели и учителя, чиновники и полицейские, образы которых скорее напоминают неадекватных, порочных, а зачастую и фактически безумных социальных индивидов. Единственной значимой характеристикой которых «может быть исключительно *индивидуальность* – выхолощенная институализированной социальностью суть индивида, от которого в результате систематических, низводящих формализаций его содержаний, остается лишь внешняя оболочка, сформированная его социально значимыми ролевыми параметрами»¹.

¹ Некита, А.Г. Социальное за-бытие архетипа: аналитика и механизмы функционирования : монография. Великий Новгород, 2006. С. 127.

Подобная инкультурационная практика на протяжении нескольких поколений привела к тому, что фундаментальная архетипическая пара «учитель-ученик» в постмодернистском обществе выродилась в бессмысленный анахронизм, фиксирующий полную девальвацию ценности знания и опыта, а также процесса их культурной трансляции. Поэтому кинокукла – это всегда Герой-Изгой, Герой-Освободитель, стремящийся всем своим образом жизни сплотить кукольное сообщество, способное противостоять распаду социальной общности в первую очередь, за счет консолидации в ней рудиментов первобытной детскости, демонстрирующей бескорыстное единство познавательного интереса и деятельностного порыва по его реализации.

Это объясняет, почему кукла в американском кинохорроре успешно противостоит рациональному миру, призвав себе в союзники не только таких же кукол, но и играющих ними детей, а также тех немногих молодых людей и взрослых, которые сумели сохранить в себе сокровенность и неподдельность детских фантазий, надежд и мечтаний. Именно так, в символической форме, коллективное бессознательное (состоящее «из суммы инстинктов и их коррелятов, архетипов»¹) пытается установить продуктивный диалог детского мира с раздробленным, институционально-враждебным пространством взрослого отчуждения, высокомерия, равнодушия и жестокости, всякий раз выражая надежду на то, что в каждом зрелом обывателе теплится хотя бы малая искорка детства.

Используя юнгианскую терминологию, можно сказать, что кукла, это своеобразный Трикстер, Персона, которая освободилась от условностей ролевого функционирования мира взрослых. Именно в этом и состоит сила кинокуклы, по сравнению с ее слабыми, стереотипно мыслящими, взрослыми оппонентами. Самоотверженно спасая каждого отдельного ребенка и Детство как культурную реальность, она всегда оставляет шанс любому участнику драматических событий на освобождение от приобретенных ложных культурных ценностей, социальных стереотипов и догматов.

¹ Jung C.G. The Structure and Dynamics of the Psyche Collected Works, Vol. 8. New York and London, 1960. S. 338.

Таким образом, кукла в американском кинохорроре выполняет архетипическую миссию и актуализирует экзистенциальные, наиболее древние, смыслы человеческого бытия. Они, как правило, связываются с утратой нашим современником потребности в борьбе за сохранение своей самобытности и свободы. То есть, кинокукла в хоррор-сюжетах выступает в роли пророка, возвещающего возможность драматичного перерождения мира, требующего кардинальной трансмутации индивидуального и социального тела, веками отчуждающего свою природу в пользу мертворожденных рациональных конструкторов. При этом кровавые «разборки», учиняемые куклами со своими социализированными оппонентами, лишь подчеркивают глубину трагического разрушения гармонии тела и сознания, природы и культуры.

В то же время, есть и обратная сторона кукольных драм в американском кинохорроре. Вполне возможно, что они выступают неким образцом современного типа социализации, опирающейся на манипуляцию матрицей «основных инстинктов». Именно она является основой институционального строительства в «дивном, новом мире»¹, избавленном от чувств и сознания. В подобном культурном пространстве кровавая жестокость кинокуклы уже никого не шокирует и ничему не учит. Она лишь фиксирует наличный уровень конфликтности «прошлого» и «настоящего», «взрослого» и «детского», «воображаемого» и «рационального», всякий раз поднимая конфронтационную планку. И потому, когда кукла перестает восприниматься в качестве Идеала, Борца и Освободителя, она превращается в яркий образчик наиболее социально востребованных типов морального взаимодействия. Она «поразительно быстро реагирует на все, происходящее вокруг нас, отражая новейшие социальные и идеологические доминанты и трансформируясь под их напором»².

Выражая, таким образом, сущность социальных отношений, сводящихся к усугубляющемуся соперничеству за возможность неограниченного удовлетворения жизненных потребностей, кукла в американском кинохорроре становится проводником мести как наиболее последовательного и «искреннего» социального отношения, как

¹ См.: Хаксли, О. О, дивный новый мир. М.: АСТ, 2014. 288 с.

² Морозов, И.А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре. М.: Индрик, 2011. С.283.

между поколениями, так и между любыми участниками социальной коммуникации. Кстати говоря, интенсификация ужаса и страха в американских экранных хоррор-сюжетах, который «является повторением психологии первобытного человека, филогенетическим реликтом»¹, делает эту модель инкультурации более продуктивной и легко усваиваемой, а единственным языком, который безоговорочно понимается в обществе, становится язык крови и насилия, открывающий неограниченные возможности по физическому устранению оппонентов.

Именно так кинокукле придается новая, в отличие от традиционной, функция «ассенизатора» опыта предыдущих поколений, которая выполняется с хладнокровием профессиональных обязанностей, предписываемых системой среднестатистическому обывателю. Так в сюжетах американского кинохоррора руками детей мы, по сути, расправляемся с прошлым, а значит, со своим настоящим и будущим. Нарушающая «привычные схемы восприятия»², уродливая кукла со взрослым, раскроенным до безобразия лицом, оторванными руками и ногами, кровоточащими ранами фактически являет современнику панораму социокультурных судеб ребенка, начисто лишённого сознания, мысли, души, чувств и тела. Такому «экземпляру» можно поручить любую задачу, и он справится с ней однозначно, а потому блестяще. Возрастающая же кровавость этих хоррор-повествований (как аналог конфликтности процессов социализации) – лишь неизбежные издержки освобождения социума от брутальности и низости человеческой природы.

А тот факт, что подобная «свобода» будет добыта руками детей, возвещает начало качественно нового этапа в развитии человечества. Когда оно, наконец-то, сможет функционировать безо всякого рода культурных и институциональных «обременений» в виде религии, морали, права, науки, искусства и т.д. И стоит задуматься, если против подобного положения дел в постмодернистском обществе восстают лишь кинокуклы, сохраняется ли у человечества шанс испытать до дна ту меру равнодушия, которая сегодня стала не просто нормой жизни, но и вожделенным социальным идеалом?

¹ Юнг, К.-Г. Проблемы души нашего времени. М.: Академич. проект, 2007. С.123.

² Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).

Несомненно, масштабные катастрофы, которые пережило человечество в XX веке, бессознательно выработали у обывателя повседневную привычку, некую атрофию, нечувствительность к базовым, онтологическим опасностям. Более того, более чем вековыми стараниями американского кинохоррора, они превратились в предмет любимой взрослой игры, спонсируемой властью и активно поддерживаемой разнообразными медийными агентами. Фактически находясь в пространстве производственной рутины и потребительской однозначности, маскируемой брендами и упаковками, игра сознания с телом насмерть, до последней капли крови, становится господствующей формой организации досуга, вдохновляемой моделями властного шантажа обывателя, так продуктивно отрабатываемыми западным обществом еще с благословенной эпохи «первоначального накопления капитала».

С другой стороны, развитие американского хоррора и всего семейства близких по духу киножанров шло рука об руку с повсеместным распространением психоаналитических теорий, гордо шагнувших из частных врачебных кабинетов в различные институциональные пространства потребительского общества. Активно превращаясь в социальную моду и властный инструмент, психоанализ стал тем идейным источником, который представил новый взгляд на способы организации социальной жизни, институциональную и культурную эволюцию индивида. Поэтому упоминание психоаналитических методик в контексте американского кинохоррора является абсолютно обоснованным и позволяет выявить бессознательную драматургию подобных экранных сюжетов. Д.Комм особое внимание уделяет юнговскому варианту психоанализа. Он считает, что «юнговская теория визионерского творчества позволяет рассматривать концепцию сверхъестественного в фильмах ужасов не только в качестве метафоры социальных процессов или камуфляжа запретной сексуальности, но саму по себе – как основное содержание произведения. И тогда станет ясно, что отличие современного хоррора от своего предшественника классической поры не просто стилистическое; его суть – в фундаментальном изменении представлений о сверхъестественном»¹. Следует отметить, что это достаточно глубокая и сложная тема,

¹ Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – С.193.

требующая отдельного рассмотрения. В то же время, укажем, что именно психоанализ стал той идейной платформой, на которой образовался как сам кинематограф в целом, так и хóррор – жанр, наиболее удачно воплощающий классический методологический инструментарий психоаналитиков.

Великие открытия психоанализа явили миру доселе неизвестное лицо человека, показав, по сути, неисчерпаемые возможности самопознания, а также предложив сценарии возможной реабилитации социально-дискредитированного, «униженного и оскорбленного» обывателя. Не случайно психоанализ в XX веке сравнивают со своеобразной религией, взвалившей на себя непосильную «исповедальную», целительную ношу, всякий раз сохраняя надежду на возрождение человека из пепла социальных иллюзий. В этом смысле интересна и психоаналитическая техника работы с человеческим бессознательным. А американский кинохóррор выступает ни чем иным, как наглядным и массовым, художественным воплощением выявленных классиками психоанализа внутренних закономерностей развития души человека. При этом катарсис как наиболее значимый результат восприятия экранной хóррор-истории, где «доминантой является духовное потрясение, очищение», с одной стороны, а с другой – набор «шоковых стимуляторов (насилие, страх, секс)»¹, позволяет подчеркнуть актуальность психоанализа в современном социокультурном пространстве и его мощнейший инкультурационный потенциал.

Остановимся более подробно на «технических» приемах воздействия американского кинохóррора на душу западного обывателя. Безусловно, общей для всех психоаналитических теорий является идея неразрывной связи многочисленных деформаций индивидуального и социального развития с бессознательным господством догматизированных стереотипов в различных сферах общественной и культурной жизни. Их выявление дает человеку шанс на освобождение от целого ряда заблуждений, ложных мнений и субъективных оценок. И поэтому кропотливая работа с бессознательными стереотипами (комплексами), является аналогом практически всех философских процедур, связанных со стремлением очистить сознание (мышление) от

¹ Маркулан, Я. Киномелодрама. Фильм ужасов / Я.Маркулан. – Л. : Издательство «Искусство», 1978. – С.12.

различного рода «идолов». Эта бэконовская идея получает интереснейшее звучание в контексте экранных кукольных эпопей, порожденных американским кинохоррором. Опираясь на юнгианскую технику работы с бессознательным, можно зафиксировать, что вскрытие и распрямление содержаний «идолов» является ни чем иным, как этапом, приближающим индивида к пониманию содержаний архетипа «Тени». По сути дела, современные «идолы» – это типовой набор идеалов, мечтаний и надежд обывателя, бессознательно умерщвленных ним ради получения стандартного набора социальных дивидендов.

Как же представлен «идол» в сюжетах американского кинохоррора? Здесь можно выявить несколько направлений развития этого образа. Во-первых, «идол» как абстрактная и унифицированная мера, более всего походит на куклу, которая то и дело мелькает в хоррор-историях. Она имеет стандартный вид, единую одежду-форму, конвейерную внешность и заданный набор производственных функций, выполнение которых превращает ее в желанную игрушку. То есть, на примере куклы в американском кинохорроре мы наглядно сталкиваемся с маниакальной идеей современной цивилизации превратить стандартную, конвейерную работу в игру и повсеместное развлечение. В этом смысле, кукла выполняет репрезентативную, по отношению ко всем социальным стереотипам, функцию. Она – инкультурационный образец, на который равняются как дети, так и взрослые, а ее возможности осуществлять механические и полуавтоматические движения указывают обывателю на сверхъестественный, метафизический и потусторонний характер этого предмета. Поэтому поневоле задумываешься, выступает ли для современного культурного пространства психоанализ кинокуклы фабрикой идолов или же мастерской крушения кумиров.

В этой связи в памяти всплывают анекдоты советского периода о характере восприятия обычными советскими людьми номенклатурных партийных лидеров. Так, обычный крестьянин, случайно попавший в туалет обкома партии, и встретивший там первого секретаря, оказывается глубоко шокированным тем, что даже «небожителям» присуща столь низкая физиология. На наш взгляд, эта параллель абсолютно оправдана, поскольку двигающаяся и звучащая кукла является воплощением *должных* результатов

социализации и инкультурации обывателя длиною в его жизнь. Таким образом, действующая в хóррор-сюжетах кукла предстает механическим конгломератом «идолов», из которых «состоит» ее тело, речь, одежда и развлекательные функции. В ней как бы схлестываются воедино бэконовские «идолы» рода, пещеры, рынка и театра.

Кукла в американском кинохóрроре, при ее видимой социальной нейтральности и показной конформности, активирует в обывателе бессознательные комплексы, способные практически полностью нейтрализовать его естественную душевную динамику. На первый взгляд, остается непонятным, как неодушевленный предмет может изменить судьбу человека? Оказывается – может, в первую очередь потому, что бессознательный потребитель сам более всего похож на куклу. Он социализирован в среде абстракций, пустых нулей и ложных авторитетов, где объекты всегда господствуют над субъектами, а деньги, являются «кровью экономики». Примечательно, что даже в криминальных средах пачки денег, используемых для обмана и подлога, на сленге называются «куклами».

И действительно, процессы бессознательной объективации сегодня приобрели катастрофический характер: человек наделяет экзистенциальной, архетипической ценностью все то, что нею точно не обладает, при этом сам, подвергается чудовищной инфляции. Таким образом, обыватель «живет» в «кукольном», «идолизированном» мире: ходит на «кукольную» работу, посещает «кукольные» супермаркеты, голосует на «кукольных» выборах, испытывает «кукольные» чувства, имеет «кукольных» друзей и врагов, воспитывает новое поколение «пупсов», а также Его культурная жизнь настолько неподлинна и фальшива, что никто и никогда не скажет, где начинается, а где кончается эта кукольная фантазмагория, которая увлекает его в роковую гонку за «кукольной» смертью с «кукольными» почестями.

Потому, когда обыватель начинает всерьез воспринимать «идолы», подчиняя им свою жизнь, экранная кукла-идол с удовольствием меняется с ним местами, а сам обыватель незаметно превращается в «идола». С этого момента сюжетная линия любого кукольного хóррор-сюжета однозначно оборачивается против человека, поскольку сама кукла становится единственным носителем разума в этом «безумном», цивилизованном мире, который ее и породил. Примечательно, что в пространстве американского

кинохоррора кукольный разум предстает весьма утрированным и идеально соответствует господствующим в потребительском обществе представлениям об интеллекте и чувствах.

В то время как простой обыватель фактически незаметно превращается из «машины желания» в «машину страха». Заботливо подсаженный на киношный хоррор-адреналин, потребитель обречен на вечное скитание по лабиринтам социальной бессмысленности и цивилизованного абсурда, соприкосновение с которыми, всякий раз, лишь повышает уровень его тревоги и неуверенности в себе. Наоборот, кинокукла – яркий пример индивида со сформированными принципами, активной жизненной позицией, осознанием смысла бытия, что делает его демиургом в освоенной ним части Вселенной.

Показательно, что демонстративная деструктивность кинокуклы, как ни странно, не тождественна деструктивности провозглашаемых нею смыслов. В этом случае действует принцип бессознательной сообразности, или как его называл Л.Леви-Брюль, первобытной сопричастности «между общественной группой и животными или растительными видами, необходимыми для ее существования»¹. Злость и жестокость кинокуклы – это всего лишь адекватный, и соответствующий обывательской понятийно-категориальной матрице язык, посредством которого кукольные пророчества, исторгнутые в очередном хоррор-сюжете, могут быть услышаны и восприняты. Причем, «идолы» настолько вросли в дух и плоть современного западного обывателя, что зачастую только символические, экранные «эксцизии»², «резекции»³, «репозиции»⁴, «лигирования»⁵, «протезирования»⁶ и т.д., аналогичные лекарским процедурам

¹ Леви-Брюль, Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М.: Педагогика-Пресс, 1994. С.460

² От лат. «excisio» (вырезание, иссечение, *мед.*) - вырезание органа, опухоли или других тканей.

³ От лат. «resectio» (отсечение, *мед.*) - частичное удаление органа или других структур организма.

⁴ От лат. «repositio» (вправление, *мед.*) - движение или повторное вправление части тела в ее нормальное положение

⁵ От лат. «ligo» (связывать, *мед.*) - сшивание сосудов, протоков или труб.

⁶ От греч. «prosthetics» (приложение, прибавление, *мед.*) - создание специальных приспособлений, предназначенных для функционального и косметического

прошлого, способны излечить его от нескончаемой череды социализационных надругательств над душой и телом. Кинокукла в хóррор-сюжетах смело берет на себя терапевтическую и инкультурационную миссию по устранению «новообразований», возникших в результате бессознательного господства в стереотипных представлениях обывателей тех или иных «идолов».

Вообще, кровавая жатва кинокуклы – эта символическая, коллективно-бессознательная, архетипическая процедура установления меры осознанного и неосознанного, подлинного и неподлинного, индивидуального и социального. В результате этого, зритель, который сумел удержать в сознании сюжетную драму американского кинохóррора, получает шанс на ревизию собственных комплексов-«идолов», понимание объективированного характера которых позволяет ему освободиться от социального насилия и определить архетипическую меру потребности во внешних куклоподобных авторитетах.

На первый взгляд может показаться, что кукольные драмы американского кинохóррора не имеют отношения к проблеме демаркации официальных и маргинальных институтов массовой культуры. Это обманчивое впечатление появляется в силу специфики преимущественно досугового функционирования современного киноискусства. В то же время, искусство всегда выполняло, где нарочито, а где исподволь, идеологическую функцию, независимо от характера сюжетов, набора персонажей и времени повествования.

Всегда находясь в авангарде социального заказа, кино наиболее чутко реагирует на самые актуальные проблемы коммуникации власти и общества. Американский хóррор, в числе других жанров, в шокирующей, образной форме, успешно доносит до массового зрителя весьма специфический сценарий управленческой парадигмы. А популярность кукольной сюжетики в американском кинохóрроре свидетельствует о медийной технологизации самого социального заказа, поскольку кукла является некой идеальной моделью как человека вообще, так и преступника, в частности.

возмещения частично или полностью отсутствующей части тела (обзор сделан по материалам сайта Gufo.me: См.: Gufo.me [Официальный сайт]. URL: <http://gufo.me> (дата обращения: 13.09.2015).

Примечательно, что анализ становления преступности в истории массовой цивилизации всякий раз обнаруживает навязчиво всплывающие параллели с процессами институализации самой государственной власти, опирающимися на проводимые нею перманентные кампании «очищения» и «оздоровления» социального пространства от криминальной «пены дней», появление которой неизменно сопровождает любые управленческие процессы в массовом обществе.

Складывается впечатление, что непрерывная «борьба» с преступностью, красной нитью проходящая через историю кинематографа, и является одной из ведущих социальных стратегий власти, постоянно возвращающих общество к изначальной разметке социального пространства, посредством которой и производится его периодическая «консолидация». Возникающая при этом иллюзия «общественной стабильности» и «гражданского согласия» базируется на процедуре, сформировавшейся еще в эпоху ранних примитивных обществ, и обнаруживающей себя в древних мифологиях и родоплеменных верованиях, неотъемлемой частью которых были многочисленные кукольные ритуалы.

Речь идет о социализации (институализации) и последующей весьма «продуктивной» капитализации «образа жертвы», которая своим периодическим «исчезновением» из подведомственного власти пространства массовой культуры обеспечивает всей социальной системе возможность протокольно-церемониального, медийного «очищения» от деструктивности, неадекватных логике власти, социальных элементов. Как правило, подобные процессы, по мере укрепления государства как ведущего института концентрации власти, становятся все более традиционными, превращаясь в один из ведущих и наиболее «любимых» властью социальных «ритуалов».

Достаточно вспомнить целые исторические эпохи, проходившие под «развлекающий», *санационный* аккомпанемент массовых колесований, четвертований, сожжений, порок, повешений, расстрелов, публичных судебных процессов. Сегодня они «мирно» низошли в неперемные в нынешнюю «демократическую» эпоху колонки криминальной хроники, целые криминально-правовые телеканалы и многолетние детективные «мыльные оперы». Все это необходимо для того, чтобы понять

системообразующую роль процедуры поиска и бессознательного «вытеснения» в небытие очередного «козла отпущения», страдающего за возложенную на него коллективную неадекватность властной стратегии организации пространства массовой культуры.

Поэтому периодически объявляемая властью война с преступностью (бюрократией, инфляцией, коррупцией, терроризмом и т.д. и т.п.) целиком и полностью укладывается в классическую логику манипуляции с образом «козла отпущения», на который она бессознательно, *тактически* переносит как ответственность за собственные текущие управленческие промахи, а *стратегически* весь «комплекс вины» за предвечное институциональное «шулерство» с родовым способом бытия.

Значит, именно преступник (причем, сегодня как никогда ранее, скорее даже не «реальный», а «экранный», «виртуальный» или «кукольный») является наиболее ангажированным и востребованным, с точки зрения власти, социальным элементом. Во многом, именно его «вечное» и неуничтожимое существование обеспечивает и «вечность» системы социального управления массовым обществом, базирующейся на его идеологическом и процессуально-церемониальном «заклании».

Подобные социальные тенденции умело обыгрываются в американском кинохорроре с кукольными сюжетами. Показательно, что кукла не является, в этом контексте, символом детства, а наоборот, представляет зрелые и наиболее апробированные формы социального взаимодействия и официальной инкультурации. Бросающиеся в глаза упорство, маниакальное стремление к достижению цели, хитрость и изворотливость, самоотверженность и мужество, коварство и предательство кинокуклы позволяют очертить некую идеальную антропоморфную противоположность усредненному обывателю, для которого подобные качества недоступны в принципе. Может, потому в подобных сюжетах конфликт всегда бессознательно разворачивается в череде событий, усугубляющих страх и чувство вины «среднего человека» перед абсолютами духовного порыва, которые в американском хорроре персонифицируют кинокуклы.

Превращаясь в закоренелого, обезумевшего преступника, кинокукла создает парадоксальные ситуации, в которых зритель уже не может как раньше рефлексивно

отделить «правых» от «виноватых», «своих» от «чужих». Неуклюжая, по сравнению с человеком, моторика кинокуклы, казалось бы всегда создает преимущества перед ее киношными оппонентами. По крайней мере, они всегда могут скрыться от куклы-монстра, но, избирая бегство как «достойный», цивилизованный выход из критической ситуации, герои хоррор-сюжетов бессознательно трансформируют куклу-преступника из жертвы в Демиурга, а себя самих вытесняют в занятое некогда нею место в их сознании. Таким образом, мнимое физическое преимущество героев и зрителей, оборачивается их метафизическим и духовным бессилием, знаменующим повсеместное поражение социума перед разбушевавшимся кукольным персонажем хоррор-сюжета. Подобным образом кинокукла реализует свою инкультурационную задачу, практически переориентировав все экзистенциальные смыслы в сферу банальных потребительских предпочтений.

В то же время, эти хоррор-сюжеты практически никогда не повествуют об источнике силы и интеллекта кинокуклы, что позволяет ей всегда одерживать победы над обывателем и становиться Супергероем и VIP-персоной современного социума. В определенном смысле можно утверждать, что эпатажный стиль кукольного поведения в американском кинохорроре является суррогатом гламурности современных политических и бизнес-элит. Именно поэтому, кукла-преступник – это персонаж современного, городского медиа-фольклора, который, по сути, нивелирует вековые представления о «верхах» и «низах», девальвируя сферу политического управления как таковую.

Фактически медиа-кукла в экранных хоррор-сюжетах разрушает сложившийся цивилизационный контекст, ввергая восприятие обывателя в пучину первобытно-родовых способов организации. Она является примером общинного нормотворчества, «здесь и сейчас» формирующего понятия *допустимого* и *запретного*. Поэтому куклу в американском кинохорроре можно рассматривать как историческую, медийную реконструкцию процессов самоочищения социума и культуры от наиболее маргинальных и деструктивных элементов. В силу этого киношная кукольная ярость является современным аналогом эмоциональных переживаний индивидов,

подвергнутых остракизму за попрание священных правил жизни Рода, которые противопоставлены «жизни по понятиям».

В то же время, показательно, что кукла-убийца в американском кинохорроре ненасытна в своих преступлениях, поскольку стремится, хотя и бессознательно, восстановить первичную, символическую среду своего бытия, которая была попраана и осквернена. И ее преступлениям не будет конца до тех пор, пока среди зрителей не найдется хотя бы один Человек, для которого родовые ценности составляют смысл жизни.

В этом контексте очень показательна киноистория куклы Чаки, на протяжении многих серий, пытавшейся не только уничтожить лживый человеческий мир взрослых, в котором она была всего лишь игрушкой, но и создать свой настоящий круг любимых и друзей. И для этого кинокукла всегда готова рисковать и приносить себя в жертву, возрождая идею общества как мистической связи поколений близких родственников. На деле воинствующий альтруизм кинокуклы оказывается несоизмеримо нравственно совершенным, нежели общепринятые потребительские установки обывателя, физическое и духовное превосходство перед которым она всякий раз демонстрирует.

Следует отметить, что по сути своей девиационные социализация и инкультурация, проводимые в американских хоррор-сюжетах кинокуклой, фактически являются ведущими постмодернистскими способами актуализации социального протеста, трансформации деструктивных настроений в социально-нейтральные виды коммуникации. При этом их вектор так и остается неведомым для обывателей, которые, бессознательно воспринимая любые акты насилия по отношению к себе, находятся в рефлекторном оцепенении от перманентного ощущения ужаса и страха перед угрозой прекращения своего физиологического существования. Они рождаются «при встрече с реальной опасностью, превосходящей силы и возможности человека, возникает он и как метафизическое явление, вызванное всем таинственным, непознанным, логически необъяснимым»¹.

¹ Маркулан, Я. Киномелодрама. Фильм ужасов / Я.Маркулан. – Л. : Издательство «Искусство», 1978. – С. 116.

Это значит, что и во всех дальнейших «жизненных сиквелах» их восприятие будет сосредоточено лишь на фиксации новых телесных рисков, а сама же реальность так и останется за пределами понимания. Показательно, что как раз для производства такой модели человека, власти просто необходим кукольный кумир-преступник, способный играючи разрушить практически все, вплоть до своего собственного тела, показав обывателю достойный медийный пример для подражания и инкультурации.

Таким образом, кукла-убийца как полноправный представитель преступности – второй по значимости после самой власти *социальной абстракции* массовой культуры – является не конкретным индивидом, а представляет собой его собирательную медийную, конвейерную модель. А поэтому более чем вековой, устойчивый социальный заказ на хоррор – жанр, позволяющий с легкостью удерживать в оцепенении миллиардные зрительские аудитории – никогда не исчезнет. По крайней мере, это состояние сохранится до тех пор, пока будут существовать «кукловоды», «разделяющие» с помощью шоковой терапии социальное пространство на элиту и массу и безраздельно «властвующие» над ним, упиваясь кровоточащим социальным и культурным телом.

Маниакальное стремление кинокуклы в американском хорроре уничтожить «зрелую» социальность, кем бы она ни была персонифицирована (полицейским, врачом, учителем и т.д.), свидетельствует о масштабности той духовной катастрофы, к которой приблизилась современная цивилизация. В этом смысле, именно кинокукла на фоне всеобщего секулярного потребительства обладает глубинной религиозностью и фактически берет на себя карающую миссию Бога, жертвуя собой во имя искупления грехов всего зрелого человечества. Показательно, что разрушению подвергается не только сама кинокукла, вместе с собой она уничтожает все пораженное и разложившееся социальное тело.

Несомненно, обывателя шокирует и впечатляет, с какой легкостью кукольные киногерои расправляются с людьми. Не является ли это определенного рода намеком зрителю на то, что повсеместно происходит в реальности? Бессмысленно жертвуя любым взрослым, кинокукла выражает господствующую социальную парадигму: война, насилие и убийство являются исторически выверенными и наиболее эффективными

способами скрепления искусственных социальных конгломератов, ведомых пустыми лидерами к апокалипсическим целям. П.Сорокин так характеризовал подобную ситуацию: «Войны и революции, голод и эпидемии опять бесчинствуют на нашей планете. Опять они собирают свою кровавую дань со страдающего человечества, опять они оказывают влияние на каждый момент нашего существования: на наши умственные способности и поведение, на нашу общественную жизнь и культурные процессы. Как падший демон, они отбрасывают свою тень на каждую нашу мысль, на каждое действие, которое мы совершаем»¹. Поэтому кино-кукла, «осознавая» всю трагичность подобной ситуации, и в меру своего понимания пытается её исправить.

Таким образом, именно кукла-убийца выступает наиболее социально-адекватным и логически-последовательным героем всего экранного хоррор-повествования. В то же время, восприятие ее социальной принципиальности, всегда вызывает у участников драматических событий панический страх, поскольку все они, как и остальная часть человечества, сидящая перед экранами, привыкли воспринимать информационные события как нечто потусторонне-происходящее и никогда не относящееся ни к кому персонально. Поэтому наводимая куклой киношная паника имеет под собой совершенно «логичную» мотивацию: «Со мной никто и никогда не был честным, меня никто и никогда не любил».

И действительно, обыватель, привыкший оперировать пустыми абстракциями, типа: «человек», «потребитель», «налогоплательщик», «гражданин», «избиратель» и т.д., не может ни сознательно, ни бессознательно примириться с тем, что он в этом «безумном, безумном мире» способен кого-то всерьез заинтересовать без всякого формального повода. Пример же куклы-убийцы из любого сюжета американского кинохоррора являет ему нереализованную, «теневую» часть собственной социальной природы, которая всегда наготове и только ждет удобного повода для воплощения самого значимого социального чувства – мести. То есть, фактически, кукла-убийца представляет зрителю сценарий негативной инкультурации, в котором реализуется его собственный разрушительный потенциал, раз, уж, созидательный совершенно никого не интересует!

¹ Sorokin P.A. Man and Society in Calamity. N.Y. 1968, P. 9.

В этой связи, кукольный дискурс в американском хорроре напоминает известную дискуссию между злодеем Зоргом и священником по поводу природы вещей, так удачно выведенную Люком Бессоном в фильме «Пятый элемент» («Gaumont», 1997 г.)¹. Демонстративный и всеразрушительный дискурс куклы-убийцы, на самом деле, направлен на организацию конструктивного диалога с обывателем, начисто заброшенным согражданами. Просто выбираемые кинокуклой средства донесения архетипических смыслов адекватно привязаны к профилю современника, привыкшего фиксировать внимание исключительно на онтологически значимых для него угрозах. Поэтому кинокукла, умело оперируя социальными инстинктами обывателя, пытается «вытряхнуть» его из привычного кокона стереотипов и привязанностей, вывести на путь преодоления самоотчуждения.

* * *

Подведём итог нашим рассуждениям. Среди наиболее типичных художественных образов хоррора можно назвать клоунские и кукольные маски, а также целую номенклатуру масок, символизирующих смерть и мертвое тело. Но именно кукла выступает образной иллюстрацией «прорывных» постмодернистских обобщений по поводу «смерти автора» и «познающего субъекта» вообще. Показательно, что кукла и игрушка в классической культуре были неотъемлемыми элементами социализации и инкультурации, опирающихся на традиционные моральные добродетели, тысячелетиями поддерживающие жизнеспособность архаического уклада жизни. Игрушки создавали условия для формирования базовых, имагинативных, механизмов освоения человеком окружающего мира и своего места в нем. Посредством игры и воображения, ребенок с помощью куклы приобретал уникальный опыт самопознания, который становился архетипической основой преемственности поколений и развития культурного опыта. Поэтому внешний вид куклы мог лишь намекать на ее антропоморфный характер, всегда оставляя простор для фантазии, деятельности и творчества.

¹ Пятый элемент (The Fifth Element, Франция, Gaumont, 1997). [Электронный ресурс]. URL: http://hd-dream.ru/load/fantastika/pjatyj_ehlement/14-1-0-74. (дата обращения: 12.09.2015).

Однако появление ужасной куклы в тревожном пространстве современной западной культуры лишь обостряет бессознательно ощущаемый, застарелый конфликт между человеком и обществом, обществом и природой. Эта драма выражается в том, что хóррор-кукла, с ее архетипической миссией, все более вытесняется из пространства массовой культуры, низводится до предмета потребления наиболее инфантильной и социально незрелой группы. Кукла из традиционного инкультурационного ментора превращается в провокатора разрушения привычного порядка, кровавого пророка, мстителя, насильственно подводящего зрителя-обывателя к осознанию экстремумов культурного бытия, принудительно формирующего ситуацию несвободного выбора между жизнью и бесчисленными сценариями смерти. А кровавые разборки, учиняемые киноигрушками, подчеркивают глубину пропасти между миром взрослых и миром детей, между человеком и культурой. В этих условиях именно хóррор-кукла выполняет миссию Творца, реставратора мира и последней онтологической “инстанции”, а язык, избираемый нею, намеренно становится чудовищно жестоким и практически лишенным рационализированного смысла.

Со стороны может показаться, что символика кукольно-хóррорного действия всегда имеет фатальный и необратимый для человека характер. Реки крови, размолотые и разбросанные в паутине лабиринтов домов тела, раскрытый мозг, взбесившиеся подвалы и чердаки, взбунтовавшаяся домашняя техника, удушающая вентиляция, искрящаяся смертью проводка, обращенная вспять канализация, заполняющая зловонием стерильные кухни, спальни и гостиные, все эти символы умершего или мертворожденного сознания и духа созидают единую, драматическую симфонию поруганного и несостоявшегося Бытия. Но и это лишь первая, сугубо инстинктивная реакция на шокирующий сознание и чувства контекст.

На самом же деле, кинокуклы в американских хóррор-сюжетах всегда предлагают героям специфическую игру, правила которой уже давным-давно выбраны самим обывателем. И то, что американские хóррор-сюжеты преимущественно имеют необратимый характер, свидетельствует об однозначности и линейности институциональной практики цивилизации, в рамках которой человек инкультурируется только как обыватель. Кукольное чудовище выступает символическим аналогом детства как специфической

социокультурной реальности. Значит, хóррор-истории, в которых геройствует кукла-убийца, это эстетизированное отражение повседневной практики системного надругательства взрослого, рационального социума над миром детства и юности. А мера кровавости и жестокости кукольного, экранного хóррора демонстрирует обывателю уровень противостояния поколений, их отчуждения друг от друга, предел конфликтности опытов социализации и инкультурации.

Хóррор-кукла символизирует стандартное тело и лицо, что, по сути, является знаком отсутствия, как первого, так и второго. Поскольку это исключительно индивидуальные антропологические реальности, которые в принципе не могут подвергаться стандартизации и унификации. В то же время, ведомая кинокуклой насильственная регрессия обывателя в детство и принудительно испытываемый страх как древнейшее, подлинное чувство, способны оказать на героев и зрителей катарсический и инкультурационный эффект, открывая перед ними неограниченные архетипические пространства возрождения их душ. Да и сама кукла-убийца, при вдумчивом рассмотрении, оказывается примером детской непосредственности материнской заботы, отцовского провидения, вечной любви и всепроникающей мудрости, позволяющим обывателю стать на путь символического преобразования сознания и тела.

Показательно, что демонстративная деструктивность кинокуклы не тождественна разрушительности провозглашаемых нею смыслов. Злость и жестокость кинокуклы – это всего лишь адекватный, соответствующий обывательской понятийно-категориальной матрице язык. С его помощью кукольные пророчества, исторгнутые в очередном хóррор-сюжете, могут быть услышаны и восприняты. Кинокукла в хóррор-сюжетах смело берет на себя терапевтическую и инкультурационную миссию по устранению «новообразований», возникших в результате бессознательного господства в стереотипных представлениях обывателей тех или иных экранных «идолов». Поэтому куклу в американском кинохóрроре можно рассматривать как историческую, медийную реконструкцию процессов самоочищения социума и культуры от наиболее маргинальных и деструктивных элементов. В силу этого киношная кукольная ярость является современным аналогом эмоциональных переживаний индивидов, подвергнутых остракизму за разрушение священных правил жизни Рода, которые

противопоставлены «жизни по понятиям». В этом смысле, именно кинокукла на фоне всеобщего секулярного потребительства все еще сохраняет глубинную религиозность и фактически берет на себя карающую, символическую миссию Бога, жертвуя собой во имя искупления грехов всего зрелого, взрослого человечества. Показательно, что в этом случае разрушению подвергается не только сама кинокукла, вместе с ней уничтожается все «израненное» и «умирающее тело» массовой культуры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Небывалое развитие американской хóррор-культуры в XX веке позволяет определить ключевые тренды развития западной цивилизации, а также характер и степень ее влияния на человечество в целом. При этом, весьма показательным, что сам Великий и «ужасный» кинематограф когда-то начал свое формирование с робких и осторожных попыток определить, что же такого таинственного и непонятного способно принести каждому зрителю и всему человечеству событие, названное братьями Люмьер «Прибытие поезда на вокзал города Ла-Сьота». Позднее, появление различных подвидов этого популярнейшего жанра доказало его генетическое родство с массовой культурой, в которой находят отражение наиболее простые типы отношений человека с окружающим миром. Бесконечно воспроизводимые в американских хóррор-фильмах, они являются ярчайшей и наиболее доходчивой иллюстрацией инструменталистского, технологического поворота к чувственно-эмоциональной природе человека, потенциал которой способен надежно заглушить голос разума.

Знаком окончательной победы чувств над рациональностью в XX веке выступил слэшер – жанр, основанный на шокирующем препарировании образов природы, человека и общества. Его дискурс [...] предполагает совершенно ненадежный мир. В этом смысле он популярен и приятен, поскольку его базовые коды соотносятся с нашим конкретным опытом пережитого страха, риска и нестабильности современного общества»¹.

Кровавые бойни на многие десятилетия становятся одним из основным сюжетов хóррор-фильмов и во многом являются причиной постепенного упадка зрительского интереса к ним. Однако 60-90-е годы прошлого века этот жанр ненадолго посещает рефлексия по поводу причин и следствий тех деструктивных эмоциональных состояний, над которыми иронизировал обыватель. Именно в этот период американский хóррор-кинематограф ненадолго превращается в серьезное и вдумчивое искусство,

¹ Тюдор Э. Специфические удовольствия от популярного жанра [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Specificheskie-udovol-stviya-ot-populyarnogo-zhanra>. (дата обращения 03.01.2016 г.).

конкурирующее с готовящейся отправиться на покой классикой. Казалось, что смысл наконец-то смог проторить себе путь и сквозь эти «багровые реки». Однако начало нового тысячелетия, как это ни странно, возвращает жестокий и кровавый слэшер в пространство массовой культуры. Уже цифровое кино, с немыслимыми ранее технологическими возможностями и оптико-порнографическим вуайеризмом, пытается убедить обывателя, что его основная задача – всегда находиться между жизнью и смертью – на самом гребне ужасающей эмоции. Д.Е.Комм справедливо замечает, что присутствие «определенной совокупности художественных приемов, которую можно назвать *технологией страха*, нацеленной на выполнение контракта со зрителем. Именно наличие технологии страха, а вовсе не присутствие на экране некоего «предмета страха» (вампира, призрака, инопланетного чудовища), в конечном счете, обеспечивает жанровую идентификацию произведения как фильм ужасов. Иными словами, фильм ужасов – это не то, *что* показывается, а то *как* показывается»¹.

Как и два тысячелетия тому назад, на заре европейской цивилизации, настойчиво требующий от власти «хлеба и зрелищ», рядовой член демократического «общества потребления» добился превращения переживания смерти и страданий в высшую точку своего личностного развития. Культура экранного ужаса стала действенной манипулятивной технологией и, в бесконечно продолжающемся шоу, приравняла возжеланные зрелища к единственно возможному настоящему «хлебу». К тому же, подобный медийный «шабаш» постоянно сдабривается адреналином, избыток которого просто не предполагает ни присутствия сознания, ни настоящих чувств.

Однако ушедший XX век все же оставил после себя примеры вдумчивого анализа драматических и пограничных состояний человека и культуры. Можно сказать, что именно американский хоррор-кинематограф был одним из немногих видов современного искусства, в котором продуктивно начало осваиваться теоретическое наследие западных антропологических, этнографических, психолого-социологических, философско-культурологических школ. Более того, в отличие от большинства других

¹ Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – С.9.

видов духовной деятельности, он попытался представить его в наглядной, образной форме, доступной для восприятия миллиардов обычных людей.

Таким образом, мы установили не только непреходящую актуальность и необычайную гибкость гуманитарного знания, но и онтологическую, культуротворческую миссию американского хóррор-кинематографа как пространства реинкарнации и сохранения базальных, архаичных смыслов существования человека и цивилизации. Бросая ретроспективный взгляд более чем на столетнюю историю хóррор-кинематографа в Голливуде, нельзя не отметить, что ему удалось внедрить в пространство современной массовой культуры насущную необходимость повседневной рефлексии над страхом как одним из фундаментальных экзистенциальных переживаний человека.

Вполне возможно, что выработанная во многом под влиянием американского кинохóррора негативная инкультурация направлена на обучение обывателя-зрителя переживанию и продумыванию такого интимного чувства как собственный и коллективный страх. Хóррор подхватывает бессознательное стремление человека удовлетворять «свою ностальгию чудесам, творимыми колдунами и шарлатанами, (*при этом – В.К.*) он отвергал материальный мир и отказывался признавать его реальность»¹. Ведь в проблематике хóррор-историй как в гранях бриллианта отражается вся неосвоенная человечеством боязнь «темных» сторон своей природы. Пещерные времена и мрачное Средневековье, охоты на ведьм любых эпох, костры инквизиции и победная поступь науки, борьба с иноверцами и искоренение собственных грешников, колониальные захваты и пиратство, миссионерское рвение и кошмар этнических чисток, ужас мировых войн и муки астрофобии – все эти темы не раз становились предметом научного и художественного осмысления. Но в дисциплинарном пространстве современной культуры оказалось, что американский хóррор-кинематограф помимо своей досуговой функции выполняет и первостепенное инкультурационное значение. Однако только в том случае, если ему удастся побудить человека посмотреть в глаза своему страху, и в мощном эмоциональном порыве сделать реальные шаги к его осознанию, а значит и навстречу самому себе.

¹ Viatte A. Les sources occultes du romantisme. – Paris, 1928. P. 27.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**Русскоязычная литература**

1. Авдеев, А.Д. Маска. Опыт типол. классификации по этногр. материалам / А.Д.Авдеев // Сб. Музея антропологии и этнографии. Ин-т этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая. Т. 17. – Л., 1957. – С. 39-110.
2. Айке, Д. Страх / Д.Айке //Тревога и тревожность. – СПб. : Питер, 2001. – 127 с.
3. Амфитеатров, А. Дьявол В быте, легенде и в литературе средних веков. http://royallib.com/book/amfiteatrov_aleksandr/dyavol.html.
4. Апинян, Т. А. Игра в пространстве серьезного : игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. А.Апинян. – СПб., 2003. – 400 с.
5. Арьес, Ф. Человек перед лицом смерти / Ф.Арьес . – М.: «Прогресс» — «Прогресс-Академия», 1992. – 528 с.
6. Асмус, В.Ф. Античная философия / В.Ф.Асмус. – М.: Высшая школа, 1976. – 543 с.
7. Астапов, В.М. Тревожность у детей / В.М.Астапов. – М. : ПЕР СЭ, 2001. – 160 с.
8. Барканов, С.В. Ужас: Аннотированный каталог зарубежных фильмов ужасов и мистики / С.В.Барканов, А.Г., Власенко А.И.Гуров, В.Г.Терехин. – М.: НПКЦ "Интех", 1994. – 608 с.
9. Барт, Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика / Р. Барт. – М. : Прогресс, Универс, 1994. – 616 с.
10. Барт, Р. Мифологии / Ролан Барт ; пер. с фр., вступ. ст. и коммент. С. Н. Зенкина. – М. : Изд-во им. Сабашниковых, 1996. – 312 с.
- 11.Бахтин, М. М.Формы времени и хронотопа в романе: очерки по исторической поэтике [Электронный ресурс] // Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. – М. : Худож. лит., 1975. – С. 234-407. URL: <http://philologos.narod.ru/bakhtin/hronotop/hronmain.html>, (дата обращения 11.02.2015 г.).
12. Бахтин, М.М. Работы 20-х годов / М.М. Бахтин. – К. : NEXT, 1994. – 384 с.

13. Бахтин, М.М. Формы времени и хронотопа в романе: очерки по исторической поэтике [Электронный ресурс] // Бахтин, М. М. Вопросы литературы и эстетики. – М. : Худож. лит., 1975. – С. 234-407. URL: <http://philologos.narod.ru/bakhtin/hronotop/hronmain.html>, (дата обращения 11.02.2015 г.).
14. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Д. Белл ; пер. с англ. – М. : Academia, 1999. – 956 с.
15. Бенедикт, Р. Хризантема и меч. Модели японской культуры / Р.Бенедикт. – М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2013. – 256 с.
16. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: Избранные эссе / В. Беньямин. – М.: Медиум Культурный центр, 1996. – 240 с.
17. Бёрд, Р. Русский символизм и развитие киноэстетики: наследие Вяч.Иванова у А.Бакши и Адр. Пиотровского [Электронный ресурс] // НЛЮ. – 2006, – №81. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2006/81/be6.html>, (дата обращения 02.09.2015).
18. Бердникова, Ю. Мир ребенка: развитие психики, страхи, социальная адаптация, интерпретация детского рисунка / Ю.Бердникова. – М. : Наука и техника, 2007. – 286 с.
19. Бердяев, Н.А. Философия неравенства / Н.А. Бердяев М. : ИМА-пресс, 1990. – 288 с.
20. Бердяев, Н.А. Философия творчества, культуры и искусства. В 2-х т. / Н.А. Бердяев. – М., 1994.
21. Бернштейн, Э. Социальные проблемы / Э.Бернштейн. – М., 1901. – С.281.
22. Библия. Книги Священного Писания и Нового завета. Канонические. Объединенные библейские общества, 1992. – 1224 с.
23. Бовуар, С.де. Второй пол / С.де. Бовуар. – М.: Прогресс; СПб.: Алетейя. 1999. – 832 с.
24. Богораз-Тан, В.Г. Миф об умирающем и воскресающем звере / В.Г. Богораз-Тан // Художественный фольклор. Т.1. – М., 1929. – С.68-76.

25. Бодрийяр, Ж. Злой демон образов / Ж.Бодрийяр // Искусство кино. – 1992. – № 10. – С. 167-174.
26. Бодрийяр, Ж. В тени молчаливого большинства или конец социального / Ж.Бодрийяр. – Екатеринбург: Издательство УГУ, 2000. – 21 с.
27. Бодрийяр, Ж. Горизонты культуры / Ж.Бодрийяр. – СПб., 1992.
28. Бодрийяр, Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр., послесл. и примеч. Е. А. Самарской. – М. : Республика ; Культурная революция, 2006. – 269 с.
29. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж.Бодрийяр. – М.: Добросвет, КДУ, 2006. – 389 с.
30. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж.Бодрийяр; пер. О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.
31. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. – М. : Рудомино, – 168 с.
32. Бодрийяр, Ж. О совращении / Ж.Бодрийяр // Ad Marginem' 93: Ежегодник. – М., 1994, – С. 324–353.
33. Больнов, О. Ф. Философия экзистенциализма / О. Ф.Больнов. – СПб., 1999. – 224 с.
34. Бреслав, Г.М. Эмоциональные особенности формирования личности в детстве / Г.М.Бреслав. – М. : Педагогика, 1990. – С. 48-51.
35. Бродель, Ф. Игры обмена / Ф.Бродель. – М., 1988. – Т.1–2.
36. Брыков, И. Руководство к разведению, сохранению и употреблению пиявок / И.Брыков. – СПб., 1852.
37. Бурдье, П. Социальное пространство и символическая власть / П. Бурдье // Бурдье, П. Начала. – М. : Socio-Logos, 1994. – С. 181–207 .
38. Валерстайн, И. Конец знакомого мира. Социология XXI века / И. Валерстайн, пер. с англ.; под ред. В.И. Иноземцева. – М.: Логос. 2004. – 368 с.
39. Вацуро, В. Готический роман в России / В. Вацуро // Сост. и подг. текста по черновой рукописи Т. Селезнёвой. – М. : Новое литературное обозрение, 2002. – 545 с.
40. Вебер, М. Наука как призвание и профессия / М.Вебер // Вебер М. Избранные произведения. – М., 1990. – С.707–736.

41. Вебер, М. Политика как призвание и профессия / М. Вебер // М. Вебер. Избранные произведения. – М., 1990. – С. 644–707.
42. Веблен, Т. Теория праздного класса / Т. Веблен. – М. Прогресс, 1984. – 368 с.
43. Вейнингер, О. Пол и характер / О. Вейнингер. – М.: Форум, 1991. – 170 с.
44. Волошин, М. Театр как сновидение // Наука и религия. – 1996. – № 4. – С.7-28.
45. Геллнер, Э. Разум и культура. Историческая роль рациональности и рационализма. М.: Московская школа политических исследований, 2003. 252 с. (С.33.)
46. Гете, И. Пляска мертвецов. URL: <http://www.stihi-xix-xx-vekov.ru/gete81.html>.
47. Глаголева, Е. В. Вашингтон / Е. В. Глаголева. – М.: Молодая гвардия, 2013. 462[2] с.: ил.
48. Горин, Г. Тот самый Мюнхгаузен. URL: http://modernlib.ru/books/gorin_grigoriy_izrailevich/tot_samiy_myunhgauzen/read_1/
49. Грушевицкая, Т.Г. Основы межкультурной коммуникации / Т.Г. Грушевицкая, В.Д. Попков, А.П. Садохин. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003. – 352 с.
50. Гуггенбюль-Крейг, А. Власть архетипа в психотерапии и медицине / А. Гуггенбюль-Крейг. – СПб. : Б.С.К., 1997. – 117 с.
51. Гуссерль, Э. Избранные работы / Э. Гуссерль ; сост. В. А. Куренной. – М.: Территория будущего, 2005. – 464 с.
52. Делёз, Ж. Кино / Жиль Делёз. – М.: Ад Маргинем, 2004. – 624 с.
53. Джеймисон Фр. Историзм в «Сиянии» // Искусство кино. – 1995. – № 7. – С. 57-61.
54. Дэвид Линч. Интервью: Беседы с Крисом. Родли. – М.: Азбука-классика, 2009. – 480 с.
55. Дюркгейм, Э. О некоторых первобытных формах классификации. К исследованию коллективных представлений / Э. Дюркгейм // Э. Дюркгейм, М. Мосс // Мосс М. Общества. Обмен. Личность: Труды по социальной антропологии. – М., 1996. – С.4-71.
56. Дюркгейм, Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение / Э. Дюркгейм ; пер. с фр., составление, послесловие и примечания А. Б. Гофмана. – М.: Канон, 1995. – 352 с.

57. Жижек, С. Возвышенный объект идеологии / С.Жижек. – М.: Художественный журнал, 1999. – 236 с.
58. Жижек, С. Все что вы хотели знать о Лакане, но боялись спросить Хичкока / С.Жижек. – М. : Логос, 2003. – 336 с.
59. Жижек, С. Кукла и карлик: христианство между ересью и бунтом. / С.Жижек. – М.: Европа, 2009. – 336 с.
60. Захаров, А.И. Дневные и ночные страхи у детей / А.И.Захаров. – СПб. : Речь, 2007. – 310 с.
61. Зеньковский, В.В. Психология детства / В.В.Зеньковский. – М. : Академия, 1996. – 346 с.
62. Зинкевич-Евстигнеева, Т.Д. Формы и методы работы со сказками / Т.Д. Зинкевич-Евстигнеева. – СПб. : Речь, 2008. – 240 с.
63. Иванов, В.В., Топоров В.Н. Исследования в области славянских древностей. М., 1974; Иванов, В.В., Топоров В.Н. Мифологические географические названия как источник для реконструкции этногенеза и древнейшей истории славян // Вопросы этногенеза и этнической истории славян и восточных романцев. М., 1976.
64. Иванов, В.И. Собр. соч. Т. 2. – Брюссель: Foyer Oriental Chretien, 1974. – 871 с.
65. Ивлева, Л. М. Ряженье в русской традиционной культуре / Л. М.Ивлева. – СПб.: РИИИ, 1994. – 235 с.
66. Идеологические и психологические аспекты исследования массового сознания: Сборник обзоров. – М.: ИНИОН, 1989. – 242 с.
67. Изард, К. Е. Эмоции человека / К. Е.Изард. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1980. – 440 с.
68. Исалабдулаев, М. А. Мифология народов Кавказа. URL: http://apsnyteka.org/601-isalabdulaev_m_mifologia_narodov_kavkaza.html.
69. Исаченко, И.И. Наука и техника против человека / И. И. Исаченко, Г. Б. Кочетков, И. М. Могилевкин. – М.: Мысль, 1985. – 238 с.
70. История уродства /ред. Умберто Эко. – М.: Слово/slovo, 2009. – 456 с.
71. Каменев, Ю. Вам поможет пиявка. Практическое руководство по гирудотерапии / Ю.Каменев, О.Каменев. – СПб: Весь, 2014. – 192 с.
72. Камю А. Бунтующий человек. Философия. Политика. Искусство / пер. с фр. – М.:

- Политиздат, 1990. – 415 с.
73. Камю, А. Бунтующий человек / А. Камю. – М.: Политиздат, 1990. – 415 с.
74. Канетти, Э. Масса и власть / Канетти Э., Московичи С. ; пер. Р.Каралашвили и др. – М. : из-во Эксмо-пресс, 2009. – 240 с.
75. Кара-Мурза, С.Г. Манипуляция сознанием / С.Г.Кара-Мурза. – М. : Изд-во Эксмо, 2003. – 832 с.
76. Карабанова, В.А. Антропоморфная маска в хорроре как симуляция экзистенциальных смыслов // Ученые записки НовГУ. – 2016 – № 1. – Режим доступа: <http://www.novsu.ru/univer/press/eNotes1/i.1086055/?id=1086038>.
77. Карабанова, В.А. Дидактическая роль маски в хоррор-кинематографе [Электронный ресурс] // Педагогика искусства. Сетевой электронный журнал. 2015. №4. – Режим доступа: <http://www.art-education.ru/electronic-journal/didakticheskaya-rol-maski-v-horror-kinematografe>, (дата обращения: 13.05.2016 г.).
78. Карабанова, В. А. «Игры разума»: куклы и кукловоды в кинематографических моделях хоррор-инкультурации // Наукові записки КУТЕП. Серія: філософські науки. Випуск 21. 2015. – С.124-125.
79. Карабанова, В. А. Кукла в американском хоррор-кинематографе: дилемма добра и зла в моделях современной инкультурации // Вестн. Новг. гос. ун-та. Сер.: Гуманитарные науки. – 2015. – № 7(90). – С.92-94.
80. Карабанова, В.А. Река и кровь как транскультурные символы в хорроре // Человек пожин(р)ающий: смыслы культуры в д(р)епрессивных трендах цивилизации : коллективная монография : выпуск 1 / С.А.Маленко, А.Г.Некита и др. ; отв.ред. А.Г.Некита, С.А.Маленко ; НовГУ им. Ярослава Мудрого. – Великий Новгород, 2016. С.271-282.
81. Карабанова, В.А. Стратегии негативной инкультурации в зарубежном кинематографе // Вестн. Новг. гос. ун-та. Сер.: Гуманитарные науки. 2014. № 83, ч.2. – С.94–97.
82. Карабанова, В. А. Хронотоп дороги/пути в хоррор-культуре // Вестн. Новг. гос. ун-та. Сер.: Гуманитарные науки. 2015. № 4(87), часть 1. – С.102-105.

83. Карпов, В. П. Гиппократ и Гиппократов сборник / В. П. Карпов // Гиппократ. Избранные книги. – М.: Биомедгиз, 1936. – 736 с.
84. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М. : ГУ-ВШЭ, 2000. – 608 с.
85. Катастрофическое сознание в современном мире конца XX века: По материалам международных исследований . – М., 1999. – 142 с.
86. Клакхон, К. К. М. Зеркало для человека. Введение в антропологию / К. К. М. Клакхон. – СПб.: Евразия, 1998. – 352 с.
87. Козловски, П. Культура постмодерна / П. Козловски. – М. : Республика, 1997. – 238 с.
88. Колотаев, В. Под покровом взгляда. Офтальмологическая поэтика кино и литературы / В. Колотаев. – М.: Аграф, 2003. – 480 с.
89. Колязин, В. Ф. От мистерии к карнавалу. Театральность немецкой религиозной и площадной сцены раннего и позднего средневековья / В. Ф. Колязин. – М. : Наука. – 2002. – 88 с.
90. Комм, Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / Дмитрий Комм. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – 224 с.
91. Корнев, В. Фильмы ужасов / В. Корнев // Философские дескрипты: сб. науч. статей. – Вып. 6. – Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 2007. – С. 68–77.
92. Корнев, В.В. Zombi sapiens, или О парадоксальной коммуникации живых и мертвых / В.В. Корнев // PR в изменяющемся мире: Региональный аспект. Сборник статей. Выпуск 3. – Барнаул, 2006. – С.37-53.
93. Кравчук А.Ю., Красноперова Ю.В. Лингвистические средства нагнетания страха в жанре «хоррор» и способы их передачи с английского языка на русский (на материале произведений С. Кинга) // Вестник научного общества студентов, аспирантов и молодых ученых. – 2016. – №1. – С.116-124.
94. Кравцов, Ю. А. Основы киноэстетики. Теория и история кино. Учебное пособие / Ю. А. Кравцов. – СПб., 2006.
95. Крид, Б. Ужас и монструозно-феминное. Воображаемое отторжение (абъекция) / Б. Крид // Фантастическое кино. Эпизод первый: Сборник статей / ред. Самутина Н. – М., 2006. – С.183-212.

96. Кузминкин, В. Кого и чего мы боимся / В. Кузминкин // Вечерний Новосибирск. – 2001. – 13.10.2001.
97. Купина, Н.А. Массовая литература сегодня : учеб. пособие / Н.А. Купина, М.А. Литовская, Н.А. Николина. – М. : Флинта : Наука, 2009. – 424 с.
98. Кьеркегор, С. Болезнь к смерти: Изложение христианской психологии ради наставления и пробуждения / С.Кьеркегор // Этическая мысль. – М. : Политиздат, 1990. – С. 361–470.
99. Кьеркегор, С. Страх и трепет / С.Кьеркегор. – М. : Республика, 1992. – 384 с.
100. Кэмпбелл, Д. Маски бога : Созидательная мифология : / Д. Кэмпбелл, пер. с англ. – М.: Ассоц. духов. единения "Золотой век", 1998. – 330 с.
101. Кэмпбелл, Дж. Мифы, в которых нам жить / Дж. Кэмпбелл. – К.: София, Гелиос, 2002. – 256 с.
102. Кэрролл Н. Парадоксы ужаса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Paradoksy-uzhasa>. (дата обращения 14. 12.2016 г.).
103. Лавкрафт, Г.Ф. Сверхъестественный ужас в литературе [Электронный ресурс] / Г.Ф. Лавкрафт. – Режим доступа: <http://literature.gothic.ru/articles/hpl-esse.htm>, (дата обращения 15.03.2015).
104. Лебон, Г. Психология масс / Г. Лебон. – Минск : Харвест; М., 2000. – 320 с.
105. Лебон, Г. Психология народов и масс / Г. Лебон. – СПб. : Макет, 1995. – 316 с.
106. Леви-Брюль, Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении / Л. Леви-Брюль. – М. : Педагогика-Пресс, 1994. – 608 с.
107. Леви-Стросс, К. Путь масок / К.Леви-Стросс. – М.: Республика, 2000. – 399 с.
108. Легенды и реалии. История американского уголовного фильма. Елена Карцева, Материк, М., 2004
109. Липавский, Л. Исследование ужаса / Л. Липавский. – М. : Ад Маргинем, 2005. – 448 с.
110. Лобок, А.А. Антропология мифа / А.А. Лобок. – Екатеринбург: Банк культурной информации, 1997. – 688 с.
111. Лоренц, К. Агрессия: Так называемое «зло» / К. Лоренц. – М. : Издательская группа "Прогресс", "Универс", 1994. – 272 с.

112. Лотман, Ю. Семиосфера /Юрий Лотман. – СПб.: Искусство-СПБ, 2010. – 604 с.
113. Лотман, Ю.М. Куклы в системе культуры // Избр. ст.: В 3 т. Т. 1. Таллин: Александра, 1992. С. 377–380.
114. Льюис, К. Ст. Собрание сочинений в 8 томах. Том 4. Мерзейшая мощь. – М.; СПб.: Фонд о. Александра Меня, 2003-2006.
115. Мак-Люэн, М. Средство само есть содержание / М. Мак-Люэн // Информационное общество: Сб. – М. : Издательство АСТ, 2004. – С. 341–349.
116. Маленко, С. А. Архетипические сценарии социального взаимодействия : диссертация ... доктора философских наук : 09.00.11 / Новгород. гос. ун-т им. Ярослава Мудрого. – Великий Новгород, 2010. – 451 с.
117. Маленко, С.А. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества. Монография / С. А. Маленко, А. Г. Некита. – Великий Новгород, 2008. – 298 с.
118. Маленко, С.А. Археология Человеческого: архетипические образы восамления сознания и формы их социального превращения. Пособие для философских факультетов. Книга 1 / С.А.Маленко. – Великий Новгород, 2004 – 192 с.
119. Маленко, С.А. Архетипические образы и родовая среда осуществления сознания. Монография / С.А.Маленко. – Великий Новгород, 2006. 207 с.
120. Маленко, С.А. Институциональные сепарации духа в «массовом обществе» и парадоксы их историко-философского освоения: Программа спецкурса для студентов философского факультета / С.А.Маленко, А.Г.Некита. – Великий Новгород, 2004 – 39 с.
121. Маленко, С.А. Принципы архетипического осуществления мифа // Известия Томского политехнического ун-та. – 2007. – №7. – Т.311. – С.19–22.
122. Маленко, С.А. Проблема осуществления архетипа в мифе // Вестник Новгородского гос. ун-та. Сер. : Гуманит. науки. – 2003. – №24. – С.20–25.
123. Маленко, С.А. Современная западная философия: Программа для философских факультетов / С.А.Маленко, А.Г.Некита. – Великий Новгород, 2004 – 97 с.

124. Малиновский, Б. Магия, наука и религия / Б. Малиновский ; пер. с англ. – М.: Рефл-бук, 1998. – 304 с.
125. Манхейм, К. Диагноз нашего времени / К.Манхейм. – М. : Юрист, 1994. – 700 с.
126. Маретт, Р. Р. Формула табу-мана как минимум определения религии // Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. Антология. – М.: Канон +, 1998. – С.99-108.
127. Маркузе, Г. Одномерный человек / Г. Маркузе ; пер. с англ. – М. : Рефл-бук, 1994. – 368 с.
128. Маркузе, Г. Эрос и цивилизация / Г. Маркузе. – К. : Гос. б-ка Украины для юношества, 1995. – 352 с.
129. Маркулан, Я. Киномелодрама. Фильм ужасов / Я.Маркулан. – Л. : Издательство «Искусство», 1978. – 192 с.
130. Массовая культура: рыночная сублимация Муз в идолах Мамоны: Учебно-методическое пособие / Авт.-сост. А.Г.Некита, С.А.Маленко; НовГУ им. Ярослава Мудрого. – Великий Новгород, 2013. – 351 с.
131. Мацумото, Д. Психология и культура / Д.Мацумото. – СПб: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2002. – 416 с.
132. Менегетти, А. Кино, театр, бессознательное в 2 тт /Антонио Менегетти. – М.: ННБФ «Онтопсихология», 2003.
133. Менегетти, А. Словарь образов. Практическое руководство по имагогике / А.Менегетти. – Л. : ЭКОС, 1991. – 112 с.
134. Метц, К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино /Кристиан Метц. – СПб.: Европейский университет в Санкт-Петербурге, 2010. – 336 с.
135. Мид, М. Культура и мир детства. Избранные произведения / М.Мид. – М.: Наука, 1988. – 429 с.
136. Миронов, Р. Категория ужасного в произведениях Стивена Кинга [Электронный ресурс]/ Р. Миронов. – Режим доступа: <http://ivanovo.ac.ru/cyberpar/stephenking.htm>, (дата обращения 14.03.2016).
137. Миф и художественное сознание XX века / под ред. Н.Хренов. – М.: Гос_институт_искусствознания, 2011. – 686 с.

138. Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. – М. : Советская энциклопедия, 1991. – Т.1. А-К. – 671 с.
139. Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. – М. : Советская энциклопедия, 1992. –Т.2. К-Я. – 719 с.
140. Морозов, И.А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре. М.: Индрик, 2011. – 352 с.
141. Московичи, С. Век толп. Исторический трактат по психологии масс / С. Московичи ; пер. с фр. – М. : Издательство «Центр психологии и психотерапии», 1996. – 478 с.
142. Московичи, С. Машина, творящая богов / С. Московичи. – М. : Издательство «Центр психологии и психотерапии», 1998. – 560 с.
143. Мосс, М. Социальные функции священного /М.Мосс // Избранные произведения /Пер. с франц. под общей ред. Утехина И. В. ; научная редакция Утехин И. В. и Геренко Н. М. ; составление Трофимов В. Ю. – СПб.: Евразия, 2000. – 448 с.
144. Мэлори, Т. Смерть Артура / Т.Мэлори. – М.: Наука 1974. – 904 с.
145. Некита, А., Маленко, С. Архетипическая вера и ее адепты: драма становления религиозного идеала и русский путь его достижения //Бренное и вечное: имперский синдром: идеология, мифология и социокультурная практика: Материалы Всерос. науч. конф. 3-4 декабря 2013 г. / НовГУ. Великий Новгород, 2014. С.247.
146. Некита, А.Г. Археология Человеческого: архетипические образы восамления сознания и формы их социального превращения. Пособие для философских факультетов. Книга 2. – Великий Новгород, 2004 – 192 с.
147. Некита, А.Г. Диалектика «официального – социального» в пространстве социализированного бессознательного /А.Г.Некита // Вестник Новгородского гос. ун-та. Сер. : Гуманит. науки. – 2006. – №39. – С. 64–67.
148. Некита, А.Г. Институциональные формы отрицания мифического опыта освоения архетипа /А.Г.Некита // Вестник Новгородского гос. ун-та. Сер. : Гуманит. науки. – 2003. – №24. – С. 30–36.

149. Некита, А.Г. Парадоксы становления бессознательности в социальном пространстве: Программа / История. Культура. Общество: Междисциплинарные подходы: Программы специализированных курсов и тексты лекций: В 2 ч. – М. : Аспект Пресс, 2003, Ч.1: Философия и востоковедение /под ред. А. М. Руткевича и С. И. Лунева. – С.238-263.
150. Некита, А.Г. Социализация бессознательного отчуждения в массовом обществе: автореферат дисс. на ... докт. филос.н. – Великий Новгород, 2010. – 40 с.
151. Некита, А.Г. Социальное за-бытие архетипа: аналитика и механизмы функционирования. Монография /А.Г.Некита. – Великий Новгород, 2006. – 218 с.
152. Некита, А.Г., Маленко С.А. Архетипические истоки и институциональные стратегии трансформации социальных иерархий: монография. Великий Новгород, 2009. С.48.
153. Некита, А.Г., Маленко С.А. Механизмы бессознательной социализации образов экзистенции / НовГУ им. Ярослава Мудрого. Великий Новгород, 2010. 41 с.
154. Ницше, Ф. Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей / Ф.Ницше ; пер. с нем. Е.Герцык и др. – М.: Культурная Революция, 2005. – 880 с.
155. Ницше, Ф. Полное собрание сочинений в 13 томах. Т. 5. По ту сторону добра и зла. К генеалогии морали. Случай «Вагнер» / Ф.Ницше. – М.: 2012, – 480 с.
156. Ницше, Ф. Полное собрание сочинений в 13-ти томах. Т.1-6 / Ф.Ницше. – М.: Культурная революция, 2014.
157. Ницше, Ф. Так говорил Заратустра / Ф.Ницше; пер. с нем. Ю.М.Антоновского. – М.: ИФ РАН, 2004. – 384 с.
158. Ницше, Ф. Человеческое, слишком человеческое // Ф.Ницше // Соч. : в 2 т. Т. 1. – М.: Мысль, 1990. – 830 с.
159. Ницше, Ф. Черновики и наброски 1880-1882 гг.: Весна – осень 1881 // Ницше Ф. Полное собрание сочинений: в 13 тт. Т.9. – М.: Культурная революция, 2005. – 688 с.

160. Общая социология: Учебное пособие / Под общ. ред. А.Г. Эфендиева. – М.: Инфра-м, 2007. – 654 с.
161. Оруэлл, Дж. 1984. URL: <http://bookz.ru/authors/oruell-djordj/1984/page-6-1984.html>.
162. Павлов, А. В. Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа / А. В. Павлов; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – 360 с.
163. Пальцев, Н. Страшные сказки Стивена Кинга. Фантазии и реальность [Электронный ресурс] / Н. Пальцев. – Режим доступа: <http://kingclub.narod.ru/wdove/WIN1251/terror.htm>, (дата обращения 5.06.2016).
164. Пигулевский, В.О. Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму: монография / В.О.Пигулевский. – Ростов-на-Дону: Фолиант, 2002. – 418 с.
165. Подорога, В.А. Феноменология тела / В.А. Подорога. – М. : Ad Marginem, 1995. – 339 с.
166. Преступная толпа. – М. : Институт психологии РАН, Издательство «КСП+», 1998. – 320 с.
167. Пропп, В. Морфология волшебной сказки / В. Я. Пропп. – М.: Лабиринт, 1998. – 512 с.
168. Пропп, В. Я. Исторические корни волшебной сказки / В. Я. Пропп. – Л. : Изд-во Ленинградского ун-та, 1986. – 365 с.
169. Разлогов, К. Искусство» экрана. От синемаатографа до Интернета /Кирилл Разлогов. – М.: Российская политическая энциклопедия, 2010. – 304 с.
170. Ранк, О. Миф о рождении героя / О. Ранк ; пер.с англ. – М. : Рефл-бук ; К. : Ваклер, 1997. – 252 с.
171. Риман, Ф. Основные формы страха. Исследования в области глубинной психологии: Учебное пособие / Ф.Риман. – М. Академия. 2007. – 192 с.
172. Рифтин, Б.Л. Пань-гу //Мифы народов мира Энциклопедия: в 2-х т. М.: Советская энциклопедия 1992. Т.2. с. 282.
173. Рогов, Е.И. Эмоция и воля / Е.И.Рогов. – М. : ГИЦ ВЛАДОС, 1999. – 240 с.
174. Роугек, Л. Сердце в котором живет страх. Стивен Кинг: жизнь и творчество

- / Л.Роугек. – М.: АСТ, 2011. – 416 с.
175. Савинио, А. Вся жизнь: Эссе. Рассказы. – М.: Известия, 1990. – 192 с.
176. Савчук, В. В. Кровь и культура. – СПб.: Издательство С.-Петербургского университета, 1995. – 180 с.
177. Салливан, Г. С. Интерперсональная теория психиатрии / пер. с англ. – СПб., 1999. – 347 с.
178. Самуэлс, Э. Юнг и постъюнгианцы. Курс юнгианского психоанализа. – М., 1996. – 414 с.
179. Сартр, Ж.-П. Две грани экзистенциализма. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 352 с.
180. Семёнов, В.А. Массовая культура в современном мире / В.А. Семёнов. – М., 1991. – 16 с.
181. Скал, Дэвид Дж. Книга ужаса. История хёррора в кино / Дэвид Дж.Скал. – М.: Амфора, 2009. – 352 с.
182. Смелзер, Н. Социология / Н.Смелзер ; пер. с англ. – М.: Феникс, 1994. – 688 с.
183. Современное западное искусство. XX век. Проблемы и тенденции . – М.: Наука, 1982. – 317 с.
184. Соколов, Е.Г. Аналитика масскульты / Е.Г.Соколов. – СПб. Санкт-Петербургское философское общество, 2001. – 340 с.
185. Сокулер, З.А. Знание и власть: наука в обществе модерна / З.А.Сокулер. – СПб.: РХГИ, 2001. – С. 58-82.
186. Сол, Д.Р. Ублюдки Вольтера. Диктатура разума на Западе / Д.Р.Сол. – М.: АСТ, Астрель, 2007. – 896 с.
187. Сорокин, П.А. Главные тенденции нашего времени / П. А. Сорокин. – М. : Наука, 1993. – 351 с.
188. Сорокин, П.А. Голод как фактор. Влияние голода на поведение людей, социальную организацию и общественную жизнь / П. А. Сорокин ; вступ. ст., сост., комм., подгот. к печати В. В. Сапова и В. С. Сычевой. – М. : Academia & LVS, 2003. – XII, – 684 с.

189. Сорокин, П.А. Человек, цивилизация и общество / П. А. Сорокин. – М. : Политиздат, 1991. – 506 с.
190. Социальные технологии: Толковый словарь. – М., Белгород, 1995.
191. Страх // Сост. П.С.Гуревич. – М. : Алетейа, 1998. – 408 с.
192. Суворова, Т. О, эта мистика... / Т. Суворова // Уральский следопыт. – 2000. – № 4. – С. 52–56.
193. Суэнвик, М. Постмодернизм в фантастике: руководство пользователя: Эссе [Электронный ресурс]/ М. Суэнвик. – Режим доступа: http://www.tf.ru/newb_virtw_suenv_1_ess2.html, (дата обращения 10.04.2015).
194. Тайлор, Э.Б. Первобытная культура. – М.: Политиздат, 1989. – 573 с.
195. Тард, Г. Мнение и толпа / Г. Тард // Психология толп. – М. : Институт психологии РАН; Издательство КСП+, 1998. – С. 255–408.
196. Тард, Г. Социальная логика / Г. Тард. – М.: Социально-психологический центр, 1996. – 548 с.
197. Тиллих, П. Мужество быть / П. Тиллих // Тиллих П. Избранное. Теология культуры. – М.: Юрист, 1995. – С.7-8.
198. Тихомирова, Е.Г. Феномен маски: культурные смыслы: автореф. дисс. ... канд. философских наук / Е.Г.Тихомирова. – Ростов н/д, 2005. – 22 с.
199. То, что вы всегда хотели знать о Лакане, но боялись спросить у Хичкока / под ред. Славоя Жижека. – М.: Логос, 2003. – 336 с.
200. Тойнби, А. Дж. Постигание истории / А. Дж. Тойнби ; пер. с англ. Е. Д. Жаркова ; предисл. В. И. Уколовой ; послесл. Е. Б. Рашковского. – М. : Прогресс Культура, 1996. – 606 с.
201. Толшин, А.В. Маска: архаика и современность / А.В. Толшин // Вопросы культурологии. – 2007. – № 10. – С. 69–73.
202. Толшин, А.В. Феномен маски в театральной культуре: автореф. дисс. ... доктора культурологии / А.В. Толшин. – СПб., 2007. – 28 с.
203. Топоров, В. Животные // Мифы народов мира. Энциклопедия в 2 томах. Т.1. – М., 1987. – С.440.
204. Тоффлер, А. Футурошок / А.Тоффлер. – СПб.: Лань, 1997. – 464 с.
205. Тоффлер, Э. Третья волна / Э.Тоффлер. – М. : ООО «Фирма «Издательство

- АСТ», 1999. – 784 с.
206. Трюффо, Ф. Кинематограф по Хичкоку / Ф.Трюффо. – М.: Эйзенштейн-центр, 1996. – 224 с.
207. Тэрнер, В. Символ и ритуал / В.Тэрнер. – М. : Наука, 1983. – 277 с.
208. Тюдор Э. Специфические удовольствия от популярного жанра [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.russ.ru/pole/Specificheskie-udovol-stviya-ot-populyarnogo-zhanra>. (дата обращения 03.01.2016 г.).
209. Форрестер, Дж. Динамика развития города / Дж.Форрестер. – М.: Прогресс, 1974. – 281 с.
210. Фрезер, Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии / Дж. Фрезер ; пер. с англ. – М. : Политиздат, 1983. – 709 с.
211. Фрейд, А. Психология "Я" и защитные механизмы / А.Фрейд. – М. : Педагогика-Пресс, 1993. – 144 с.
212. Фрейд, З. «Я» и «Оно». Труды разных лет. Книга 1. / З. Фрейд ; пер. с нем. Тбилиси : «МЕРАНИ», 1991. – 400 с.
213. Фрейд, З. «Я» и «Оно». Труды разных лет. Книга 2. / З. Фрейд ; пер. с нем. Тбилиси : «МЕРАНИ», 1991. – 432 с.
214. Фрейд, З. Введение в психоанализ: Лекции / З. Фрейд. – М. : Наука, 1989. – 456 с.
215. Фрейд, З. Психоанализ. Религия. Культура / З. Фрейд. – М. : Ренессанс, 1992. – 296 с.
216. Фрейд, З. Толкование сновидений / З. Фрейд. – К. : Издательство «Здоровья», 1991. – 384 с.
217. Фрейд, З. Тотем и табу. Психология первобытной культуры и религии [Текст] / З. Фрейд. – СПб. : Алетейя, 1997. – 222 с.
218. Фромм, Э. Анатомия человеческой деструктивности / Э.Фромм. – М. : Республика, 1994. – 447 с.
219. Фромм, Э. Бегство от свободы / Э.Фромм. – М. : Издательская группа «Прогресс», 1995. – 256 с.
220. Фромм, Э. Душа человека / Э. Фромм.. – М.: АСТ ЛТД, 1998. – 664 с.
221. Фромм, Э. Иметь или быть. URL: <http://lib.ru/PSIHO/FROMM/haveorbe.txt>.

222. Фуко, М. Надзирать и наказывать (история тюрьмы) / М.Фуко. – М. : Ad Marginem, 1999. – 478 с.
223. Фукуяма, Ф. Конец истории? / Ф. Фукуяма // Вопр. философии. – 1990. – № 3. – С. 134–148.
224. Хайдеггер, М. Вопрос о технике / М. Хайдеггер // Хайдеггер М. Время и бытие. – М.: Мыслители XX века, 1993. – С.221-238.
225. Хайдеггер, М. Время и бытие: Статьи и выступления / сост., пер. с нем. и комм. В. В. Бибихина. – М.: Республика, 1993. – 447 с.
226. Хайдеггер, М. Европейский нигилизм / М. Хайдеггер // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С.255-270.
227. Хаксли, О. О, дивный новый мир. – М.: АСТ, 2014. – 288 с.
228. Хапаева, Д. Готическое общество: морфология кошмара / Д.Хапаева. – М. : Новое литературное обозрение, 2008. – 152 с.
229. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; пер. с нидерландск. – М. : Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.
230. Херцковиц, М. Культурная антропология / М.Херцковиц. – М.: [Б. и.], 1955. – 350 с.
231. Хиллман, Д. Архетипическая психология / Д. Хиллман. – СПб. : БСК, 1996. – 157 с.
232. Хиллман, Д. Исцеляющий вымысел / Д. Хиллман. – СПб. : БСК, 1997. – 181 с.
233. Хоркхаймер, М. Диалектика просвещения: Философские фрагменты / М.Хоркхаймер, Т.В. Адорно. – М. ; СПб. : Медиум. Ювента, 1997. – 312 с.
234. Хорни, К. Невротическая личность нашего времени. Самоанализ / К.Хорни. – М.: Издательская группа «Прогресс»-«Универс», 1993. – 480 с.
235. Хренов, Н. Зрелища в эпоху восстания масс /Николай Хренов. – М.: Наука, 2006. – 646 с.
236. Хренов, Н. Кино. Реабилитация архетипической реальности /Николай Хренов. Николай Хренов. – М.: Аграф, 2006. – 736 с.
237. Хюбнер, К. Истина мифа / К. Хюбнер ; пер. с нем. – М. : Республика, 1996. –

- 448 с.
238. Чуковский, К. От двух до пяти. Живой как жизнь / К.Чуковский. – М.: Детская литература, 1968. – 815 с.
239. Шибутани, Т. Социальная психология / Т.Шибутани. – М.: Прогресс, 1969. – 447 с.
240. Шишова, Т.Л. Страхи – это серьезно. Как помочь ребенку избавиться от страхов / Т.Л.Шишова. – СПб. : Речь, 2007. – 104 с.
241. Шпенглер, О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. 1. Гештальт и действительность / О. Шпенглер ; пер. с нем. – М. : Мысль, 1993. – 663 с.
242. Щербатых, Ю.В. Проблемы классификации экзистенциальных страхов личности / Щербатых Ю.В. // Нац. проекты как фактор созидания современной России: Сб. научн. трудов регион. межвуз. научн. конф. – Воронеж : ВФ МГЭИ, 2006. – С. 176-178.
243. Щербатых, Ю.В. Психология страха / Ю.В. Щербатых. – М. : ЭКСМО, 2000. – 512 с.
244. Шюц, А. Структура повседневного мышления [Текст] / А. Шюц //Социол. исслед. – 1988. – №2. – 129–137.
245. Эберлейн, Г. Страхи здоровых детей / Г.Эберлейн. – М.: Знание, 1981. – 192 с.
246. Эко, У. Vertigo: Круговорот образов, понятий, предметов. – М.: Слово/slovo, 2009. – 409 с.
247. Элиаде, М. Аспекты мифа / М. Элиаде ; пер. с фр. – М. : «Инвест-ППП», СТ «ППП», 1996. – 240 с.
248. Элиаде, М. Космос и история. Избранные работы / М. Элиаде. – М. : Прогресс, 1997. – 312 с.
249. Элиаде, М. Мифы, сновидения, мистерии / М. Элиаде ; пер. с англ. – М. : Рефл-бук; К. : Ваклер, 1996. – 288 с.
250. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис / Э. Эриксон. – М.: Прогресс, 1996. – 86 с.
251. Эрлихман, В. Стивен Кинг: Профессия – horror / В.Эрлихман. – М.: Вече, 2014. – 288 с.

252. Эрриен, Э. Путь четырех дорог. Архетипы воина, учителя, целителя и видящего / Э.Эрриен. – К.: София, 2003. – 208 с.
253. Юнг, К.Г. Архетип и символ / К. Г. Юнг. – М. : Ренессанс, 1991. – 304 с.
254. Юнг, К.Г. Душа и миф: шесть архетипов / К. Г. Юнг ; пер. с англ.; К. : Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. – 384 с.
255. Юнг, К.Г. Попытка психологического истолкования догмата Троицы // Собрание сочинений. Ответ Иову. – М. : Канон, 1995. – 352 с.
256. Юнг, К.Г. Проблемы души нашего времени / К. Г. Юнг. – М. : Прогресс-Универс, 1993. – 332 с.
257. Юнг, К.Г. Проблемы души нашего времени / К. Г. Юнг. – М. : Прогресс-Универс, 1993. – 332 с.
258. Юнг, К.Г. Собрание сочинений в 19 томах. Том 15. Феномен духа в искусстве и науке / К. Г. Юнг ; пер. с нем. – М. : Ренессанс, СП «ИВО-Сид», 1992. – 320 с.
259. Юнг, К.Г. Собрание сочинений. Конфликты детской души / К. Г. Юнг ; пер. с нем. – М. : Канон, 1994. – 336 с.
260. Юнг, К.Г. Собрание сочинений. Психология бессознательного. – М. : Канон, 1996. – 320 с.
261. Юнг, К.Г. Человек и его символы / К. Г. Юнг ; пер. с англ. – СПб. : Б.С.К., 1996. – 456 с.
262. Юшин, Г. К. Современные теории элиты: Критический очерк. – М.: Междунар. отношения, 1985. – 256 с.

Иностранная литература

263. Basinger, J. American Cinema: One Hundred Years of Filmmaking. – Rizzoli, 1994. – 304 p.
264. Beck, C.Th. Heroes of Horror / C.Th.Beck., – N.-Y., London, 1985. – 112 p.
265. Belton, J. American Cinema/American Culture / J. Belton // Humanities/Social Sciences/Languages. – McGraw-Hill, 2005. – 480 p.
266. Berman M. All That is Solid // The Experience of Modernity. – London: Verso, 1983. – P.15.

267. Bishop, K. *American Zombie Gothic: the rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture* / Kyle Bishop, Kyle William. – Jefferson, N.C.: McFarland&Co, 1973. – 175 p.
268. Bowman, C. *Horror's philosopher-auteurs. Heidegger, the uncanny, and Jacques Tourneur's horror films // Dark thoughts: philosophic reflections on cinematic horror* Edited by Steven Jay Schneider, Daniel Shaw. – Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2003. – P.17-35.
269. *Brian De Palma interviews /edited by Laurence F.Knapp.* – USA., 2003. P.68.
270. Brosnan, J. *The Horror People.* – London, 1972. – 176 p.
271. Carroll, N. *Philosophy of Horror, The: Or, Paradoxes of the Heart* – New York : Routledge, 1990. – XI, – 256 p.
272. Carroll N. *Movies, the Moral Emotions, and Sympathy // Carroll N. Minerva's Night Out: Philosophy, Pop Culture, and Moving Pictures.* – Wiley-Blackwell, 2013. – 386 p.
273. Childe, G. *The urban revolution // Town Planning Rev.* 1950. Vol. 21. – 315 p.
274. Daniels, L. *Fear: A History of Horror in the Mass Media / L.Daniels.* – Paladin, 1977. – 54 p.
275. Di Muzio, Gianluca. *The Immorality of Horror Films //International Journal of Applied Philosophy.* – 2006. – Vol.20. – P.18.
276. Everson, W.K. *Classics of Horror Film.* – Toronto, 1978. – 448 p.
277. Freeland, C. *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror Boulder / C.Freeland.* – Colorado: Westview Press, 1999. – P. 15-68.
278. Freeland, C.A. *Realist horror //Philosophy and film / edited and with a introduction by Cynthia A. Freeland and Thomas E. Wartenberg.* – New York: Routledge, 1995. – P. 74–86.
279. Gilmore, R.A. *Horror and death at the movies / R.A. Gilmore //Doing philosophy at the movies Albany.* – State University of New York Press, 2005. – P. 113-117.
280. Girard, R. *Le Bouc émissaire.* – Paris, 1982. – 270 p.
281. *Halliwell's Films Guide.* / 9th ed. – London, 1991. – P. 104–113.
282. *Horror Film Reader / ed. M.Jancovich.* – Routledge, 2001. – 208 p.

283. Horror film: creating and marketing fear Edited by Steffen Hantke. – Jackson: University Press of Mississippi, 2004. – 261 p.
284. Horror: The 100 Best Books // edited by Stephen Jones & Kim Newman, with a foreword by Ramsey Campbell. – Carroll & Graf, 1998. – 366 p.
285. Hunt L. A (Sadistic) Night at the Opera / The Horror Reader; edited by Ken Gelder. – London, 2000. – P. 333.
286. Hunter, J. Eros in Hell. Sex, Blood and Madness in Japanese Cinema. – Uk., 1998. – P.79.
287. Hutchings, P. Hammer and Beyond: The British Horror Film. – London, 1993. – 193 p.
288. Jung C.G. The Structure and Dynamics of the Psyche Collected Works, Vol. 8. – New York and London, 1960. – S. 338.
289. Kardiner, A. The individual and his society / A. Kardiner. – New York: Columbia University Press, 1939. – 503 p.
290. Kerekes, D. Killing for Culture. / David Kerekes, David Slater. – London: Creation Books, 1993. – 284 p.
291. Kreimeier K. From Vampire to Vamp. On the Background of a Cinematix Math //Artificial Humans. – Berlin, 2000. – P.80.
292. Marriott, J. Horror Films /James Marriott. – London:Virgin Books LTD, 2004. – 341 p.
293. Mathijs E., Sexton J. Cult Cinema. – Oxford: Wiley-Blackwell, 2011. – P.51.
294. Mayne, J. King Kong and the ideology of spectacle //Quarterly Review of Film and Video. – 1976. – Volume 1. – Issue 4. – P.15-67.
295. McNiel L., Osborne J., Pavia P. The Other Hollywood. The Uncensored Oral History of the Porn Industry. – N.Y.: Regan Books/HarperCollins, 2005. – P. 130.
296. Mora J. F. El ser y la muerte. Bosquijo de filosofía integracionista. – Barselona : PLANETA-AGOSTINI, 1986. – 216 p.
297. Motion Picture Guide (Vol.1-12). – Chickago, N.-Y., 1984-1987.
298. Muntis, B. Tako imenowani film-groze / B.Muntis. – Ekran. 1965. – № 25-26. – P. 300.

299. O'Toole L. *The Cult of Horror // The Cult Film Reader* / eds. E. Mathijs, X. Mendik. – L.; N.Y.: Open University, 2007. – P. 15.
300. Parsons, T. *The Social System* / T.Parsons. – Glence, 1951. – P. 41–42.
301. Rieff Ph. *Sacred order/Social Order. My Life among the Deathworks. Illustrations of the Aesthetics of Authoritu.* – L.: Virginia Press, 2006. – P. 198.
302. Rosenbaum J. *Movies as Politics.* – Los Angeles: University of California Press, 1997. – P.171.
303. Ryan, M., Kellner, D. *Horror Films //Camera politica: the politics and ideology of contemporary Hollywood film* / by Michael Ryan and Douglas Kellner. – Bloomington, Ind. : Indiana University Press, 1988. – 328 p.
304. Scal, D.J. *The Monster Show: A Cultural History of Horror.* – London, 2009. – 352 p.
305. Scal, D.J., Deutch A. *Hollywood Gothic: The Tangled Web of «Dracula» From Novel to Stage to Screen.* – London, 1992. – P. 243-372.
306. Schneider St.J. *Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror* / St.J. Schneider // *Horror Film Reader.* – New York: St. Martin's Press, 1976. – P.167-91.
307. Schneider St.J. *Towards an Aesthetics of Cinematic Horror* / St.J. Schneider. – New Brunswisk, 2003. – P. 63-75.
308. Schneider, St. *Manifestations of the Literary Double in Modern Horror Cinema //Film and Philosophy.* – 2001. – Vol. Special Ed. – P.51-62.
309. *Science Fiction/Horror: A Sight and Sound Reader* / ed. K.Newman. – BFI, 2002. – P. 37–44.
310. Silver A., Ursini J. *Mario Bava: The Illusion of Reality // Horror Film Reader.* – New York, 2000. – P. 333.
311. Silver, A. *Film Noir* / A.Silver, J.Ursini. – Taschen, 2004. – 248 p.
312. Sorokin P.A. *Man and Society in Calamity.* N.Y. 1968. – P. 9.
313. Strinati, Dominic. *An Introduction to Popular Culture* / D. Strinati. – New York, Londong: Routledge, 2000. – 278 p.
314. Sullivan H. S. *The interpersonal theory of psychiatry.* New York, 1956. – 393 p.

315. Todorov, T. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Concept* / T. Todorov. – New York, Londong: Routledge, 1973. – 190 p.
316. Tohill C., Tomba P. *Immoral Tales. European Sex and Movies 1956-1984.* – New York, 1995. – P.22.
317. Viatte A. *Les sources occultes du romantisme.* – Paris, 1928. P. 27.
318. Walker, G.A. *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film* / G.A.Walker. – University of Illinois Press, 1987. – P. 114-128.
319. Wiecek M. *The Ridiculous, Sublime Art of Slavoj Žižek* // Žižek S. *The Art of Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway.* Seattle. – Walter Chapin Simpson Centre for the Humanities, 2000. – P. XIII.
320. Wilson, Br. *Notes on a radical tradition: subversive ideological applications in the Hammer horror films* //CineAction – Spring. – 2007. –№72. – P.53.
321. Wood R. *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond.* – N.Y.: Columbia University Press, 2003. – P.69.