

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А. ГЕРАСИМОВА»

На правах рукописи

Бабина Анастасия Евгеньевна

**СЮЖЕТООБРАЗУЮЩАЯ ФУНКЦИЯ ПРИЕМА ГРОТЕСКА В
КИНОПРОИЗВЕДЕНИИ**

Специальность 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле- и другие экранные искусства)

Диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения

Научный руководитель:
доктор искусствоведения,
доцент Н.Е. Мариевская

Москва 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Глава 1. Связь гротеска и художественного конфликта фильма	26
1.1. Гротеск как художественный прием: проблема дефиниций.....	28
1.2. Гротеск и формирование художественного времени фильма	35
1.3. Роль гротеска в формировании художественного пространства фильма	49
1.4. Гротеск и ценностные аспекты кинопроизведения.....	57
Глава 2. Роль гротеска в построении фабулы произведения	63
2.1. Гротескный персонаж: трансгрессия и амбивалентность.....	66
2.1.1. Гротескная трансформация персонажа как основа фабулы.....	77
2.1.2. Телесность гротескного персонажа.....	83
2.2. Гротескный персонаж как временная форма. Внутренняя и внешняя трансформации.....	90
Глава 3. Гротеск между смехом и ужасом: связь приема с жанровой структурой	108
3.1. Гротеск в комедии.....	109
3.2. Гротеск в триллере и хорроре.....	123
3.3. Гротесковая политическая сатира.....	135
Заключение	145
Библиография	155
Фильмография	166

Введение

В искусстве – живописи, архитектуре, музыке, а затем и в кино – давно существовал интерес к гротеску. Искусствоведы и киноведы также не обходили его вниманием. Правда, в научных исследованиях его обычно не рассматривали как структурообразующий прием, приравнивая, скорее, к тропам, стилистическим фигурам, способным усилить образность и художественную выразительность образа, таким как метафора, аллегория, литота или гипербола, недооценивая его инструментарий при создании кинематографического произведения и, в частности, его основы – сценария. И действительно, гротеск может быть тропом, если он используется для акцентирования свойства того или иного персонажа. Однако в данной диссертации речь пойдет о гротеске как о самостоятельном сюжетобразующем приеме.

Сюжетообразующий потенциал гротеска закладывается уже в сценарии и определяет характер драматургии фильма в целом. Это не придуманные режиссером образы, рождающиеся по ходу съемок, не монтажная интонация или музыкальное сопровождение, которое может идти контрапунктом к визуальному. Прием присутствует в обусловленном жанром, стилем, формой и содержанием тексте сценария. Странные образы и аттракционы – составляющие элементы определяющего конфликт приема гротеска, в котором всё подчинено его внутренней логике. В то же время она вписывается в строгую реалистичную логику событий фильма, проистекающих из жестких мотивировок героев, их желаний и нужд.

Живая плоть, которая разлагается на глазах, но не умирает («Голод», 1983, реж. Т. Скотт); сон, врывающийся в явь и разрушающий ее («Малхолланд драйв», 2001, реж. Д. Линч); превращающийся в насекомое в результате адского эксперимента ученый («Муха», 1986, реж. Д. Кроненберг); утопленница, возвращенная к жизни с помощью пересадки ей мозга младенца («Бедные-несчастные», 2023, реж. Й. Лантимос)... На первый взгляд, гротеск в кино используется для создания зрелищности, кинематографического аттракциона. Но только ли для этого? Может ли гротеск влиять на жанр, фабулу и сюжет фильма,

на его пространственные и временные характеристики? Необходимость ответить на эти вопросы определила структуру и направленность настоящей диссертационной работы.

Значительный сюжетообразующий потенциал гротеска необходимо раскрыть, проанализировав механизм работы приема и его специфику, которая обнаруживает себя уже на уровне замысла сценария и полноценно проявляется в аудиовизуальном ряде фильма, в режиссуре. Гротескные элементы – это не отдельные декоративные детали и выбивающиеся из хода повествования аттракционы. Изучаемый прием – это основа: на нем держатся фабула, сюжет, перипетии, проистекающие из конфликта, который, в свою очередь, определяется идеей фильма.

Французский писатель А. Мальро отмечал: «Кино – это <...> самый развитый аспект изобразительного реализма, принцип которого возник в эпоху Возрождения и нашел свое наиболее полное выражение в живописи барокко»¹. Ключевое здесь – словосочетание «изобразительный реализм». Динамическая изобразительность запечатлеваемой реальности, свойственная кино, характерна и для приема гротеска.

В качестве феномена гротеск можно определить как совокупность условно-фантастических образов и их сочетаний, которые нарушают правила жизнеподобия. Подобное определение базируется на концепции М.М. Бахтина, который писал о необходимости наличия полярных элементов в образе, а также Ю.В. Манна, который представлял гротеск как особый принцип сочетания различных образных элементов и формирование определенной эстетики.

Гротеск существует с античных времен. Мифологические герои, вроде Медузы Горгоны, кентавров, Минотавра, фавнов, амуров, были порождены сознанием эпохи политеизма и пантеизма. Чтобы объяснить мир вокруг, развенчать ужасы, обусловленные трагическим столкновением с реальностью, человек задействовал силы своего воображения, и оно породило гротескные симбиотические формы.

¹ Цит. по: Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 41.

В эпоху Ренессанса, а затем барокко гротеск использовался как оформительский прием: гротескными рисунками, росписями украшали простенки в помещениях, «где в некоторых местах ничего другого не подходило, кроме парящих в воздухе предметов, и поэтому они там изображают всякие нелепые чудовища, порождённые причудами природы, фантазией и капризами художников, не соблюдающих в этих вещах никаких правил»².

Действительно, может показаться, что гротеск существует вне правил. Однако это не так. Киноискусство изобилует причудливыми образами, они делают его не прямой и холодной фиксацией реальности, но полноценным художественным высказыванием, в котором действительность пропущена через фильтр авторского восприятия. Но не все, что выходит за рамки «нормы» и производит впечатление странного, можно назвать гротеском. У этого приема есть определенные признаки, определенная структура, которые нуждаются в осмыслении и описании. Так что же именно можно признать гротеском, а что им не является? Как он формируется? И какую роль играет в кино?

Мальчик, выживающий в эпицентре ядерного гриба («Мальчик-мясник», 1997, реж. Н. Джордан); гнойник, заменяющий голову сотруднику рекламного агентства («Как преуспеть в рекламе», 1988, реж. Б. Робинсон); человекоподобные ангелы, живущие в США наших дней и стремящиеся попасть обратно в рай, уничтожая всех встречных грешников («Догма», 1999, реж. К. Смит); маньяк, чья кожа покрывается бугристым слоем жира, когда он выходит на путь злодеяний («Сальный душитель», 2016, реж. Д. Хоскин) – это не просто отдельные режиссерские находки для привлечения зрительского внимания. В появлении подобных образов и персонажей, ситуаций и символов есть проистекающие из заданного драматургом конфликта закономерности.

Предметом настоящей работы является структурообразующая роль гротеска, его функции в формировании сюжета кинопроизведения и особый конструкт приема, парадоксальный и в то же время логично выстроенный. В исследовании

² Вазари Дж. Жизнеописания наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих: В 5 т. М.: Терра, 1993 – 1994. Т.1. С.109-110.

представлены наиболее яркие примеры фильмов, в которых прием гротеска позволяет драматургу выстраивать целые миры, создавать трансгрессивную и амбивалентную реальность, где сакральное переплетается с профанным, а рождающиеся причудливые образы закономерны и оправданы в заданном дискурсе.

Гротеск может обнаруживать себя, например, в структуре героя. В этом случае ординарный персонаж выходит за пределы статус-кво, превращается в медиума-маргинала, в котором объединяются прошлое, будущее и настоящее, живое и мертвое, божественное и дьявольское, комическое и ужасное. Подчас это бывает смешно, а подчас – пугающе: гротеск порождает сложную «вибрацию» этих эмоций.

Гротескным может быть и воссоздание времени в фильме. Этот прием тесно связан с таким феноменом, как историческая травма. Гротескный мир возникает тогда, когда кинематографисты стремятся переосмыслить исторический контекст, происходящие перемены. Так как «реальность, возникающая при соприкосновении души человека с физическим миром, многослойна» и «каждый слой имеет временную характеристику», то и «эти слои оказываются плотно спаянными в новое единство, наделенное своими особенными временными свойствами»³. Трансгрессивные ситуации и герои, актуальные как для авторского, так и для массового кинематографа, гротескны уже потому, что не могут полностью «пресуществиться»⁴ (богословский термин, означающий превращение, уместен в данном контексте) в каком-то из миров по физическим или психологическим причинам. Это не несет отрицательную или положительную коннотацию, но содержит определенный эмоциональный заряд, соответствующий жанру произведения.

³ Мариевская Н.Е. Время в кино. М: Прогресс-традиция, 2014. С. 163.

⁴Шмеман А. Евхаристия. Таинство Царства. М., 1992// Христианство. Энциклопедический словарь, тт. 1-3. М., 1993-1995. URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_colier/4146/%D0%9F%D0%A0%D0%95%D0%A1%D0%A3%D0%A9%D0%95%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%9B%D0%95%D0%9D%D0%98%D0%95 (дата обращения: 09.04.2024)

В данной работе гротеск рассматривается как прием формирования кинодраматургического произведения, анализируется его роль на разных уровнях сценария. Но в то же время прием осмыслен как культурный феномен, через который задается образная система фильма.

В научном сообществе существует несколько подходов к изучению приема гротеска в аудиовизуальном произведении. В настоящем исследовании сделан акцент на неполноте трансгрессивного перехода семантических полей, на динамическом аспекте гротеска, который наиболее ярко выражен в кинематографе: событие предстает как переход через границы смысловых полей, формируя драматургию произведения.

В работе дается определение приема гротеска и рассматриваются признаки, согласно которым его можно дифференцировать именно как прием, выявить его отличия от метафоры и аллегории, гиперболы и литоты.

В отличие от гротеска, благодаря которому трансформируется сущность персонажа, а также внутренний и внешний конфликт, гипербола и литота определяют лишь количественное изменение объекта или субъекта: их использование направлено на утрирование образной выразительности характеристик. Подобные изменения если и влияют на смысловое наполнение образа, то незначительно. Возможно, у героя прибавится функционал, но это не сделает его пограничным персонажем. Так, в фильме «Дорогая, я уменьшил детей», 1989, реж. Джо Джонстон: дети становятся меньше, им приходится столкнуться с новыми обстоятельствами, к примеру, бороться с муравьями, уворачиваться от капель дождя, которые могут их убить. Однако новые свойства дети не приобретают.

С помощью аллегории и метафоры автор кинопроизведения может создать новые смыслы существования субъекта в избранной роли. Аллегория — это изображение абстрактного понятия, идеи через конкретный, чаще всего визуальный образ. Она может быть рассмотрена в качестве палимпсеста, наложения смыслов: «...в аллегорической структуре один текст читается сквозь другой, какой

бы фрагментарной, прерывистой и хаотичной ни была их связь»⁵. Так, аллегоричен образ огромного червя в «Дюне», 2021, реж. Дени Вильнев. Он являет собой силу стихии, неуправляемой необузданной пустыни. Но почему это не является частью гротескного мира? Потому что место, в котором разворачивается история «Дюны», весь нарратив и правила заданы для конкретной, представленной зрителю вселенной. В ней нет соприкосновения разных семантических пластов. Сюжет развивается согласно установленным правилам мира фильма в жанре научной фантастики.

Метафора – это скрытое сравнение, которое возникает при объектном сопоставлении, когда происходит перенос свойств одного объекта на другой. Так, философ Ф. Анкерсмит писал, что «трансформация [внешнего мира] в по-настоящему знакомое – сущность метафоры»⁶. Метафора – своего рода лингвистический инструмент. «По всей видимости, метафора, как нечто, функционирующее на основании внешнего сходства заменяемых объектов – то есть как троп достаточно визуальный, – является одной из немногих областей пересечения чисто литературных приёмов и приёмов, специфичных для изобразительного кинематографа. При этом общим является, очевидно, конечный образ в голове реципиента (читателя, зрителя), но ни в коем случае не их внешняя структура»⁷.

В качестве примера можно вспомнить фильмы П. Соррентино «Великая красота» и «Молодость». В них герои преклонного возраста обсуждают такие категории, как красота, юность, жажда жизни. Это происходит на фоне шикарных пейзажей и античной архитектуры: элементов, которые в голове зрителя ассоциируются с понятием вечного. Играя со зрителем в визуальные ассоциации, Соррентино подчеркивает метафоричность повествования, находясь в пределах

⁵ Оуэнс К. Аллегорический импульс: к теории постмодернизма. Часть 1.1. // Spectate.ru: вебзин о современном искусстве. URL: <https://spectate.ru/allegorical-impulse/#easy-footnote-6-235> (дата обращения: 05.07.2020).

⁶ Анкерсмит Ф.Р. История и тропология: взлет и падение метафоры // пер. с англ. М. Кукарцева, Е. Коломоец, В. Катаева. М.: Прогресс-Традиция, 2003. С. 16.

⁷ Филиппов С.А. Два аспекта киноязыка и два направления развития кинематографа. Прологомены к истории кино. // Киноведческие записки, №54, 2001. URL: <http://www.kinozapiski.ru:8052/ru/article/sendvalues/628/> (дата обращения: 15.10.2024).

одной реальности, не сталкивая разные смысловые пласты для создания принципиально новой формы.

Что касается приема гротеска, он помогает драматургу усилить и метафору, и аллегория, представив их в динамике развития. Это добавляет смысловые характеристики, наполняет новым значением и при этом не меняет сущность метафорических или аллегорических объектов. Гротеск сталкивает пограничные, полярные элементы из разных смысловых категорий, формируя новые понятия, слои реальности, правила мира внутри кинопроизведения. Так, одним из инструментов гротеска является двойничество: «...это не объединение, а, напротив, алогичное разъединение элементов, которые в идеале должны быть представлены в единстве»⁸. Идеальным примером подобного проявления приема гротеска может послужить фильм К. Фаржа «Субстанция». Знаменитая фитнес-тренер Элизабет Спаркл вынуждена уйти из собственного шоу по причине старения. Тогда она решается на эксперимент по созданию лучшей версии себя. Она вкалывает «субстанцию», и через какое-то время на свет появляется Сью. Это не просто двойник, а нечто, что могло бы быть Элизабет, ведь, по сути, они обе – единое, стремящееся к безграничной и вечной славе. Однако Сью начинает жить своей жизнью, питаясь соками тела своей создательницы. В кульминации картины Сью и Элизабет превращаются в целое – монструозное, уродливое. Таким образом, гротескный объект в финале фильма становится и метафорой общественного сексизма, и аллегорией на одержимость славой, и при этом происходит рождение абсолютно нового смысла и образа.

В работе рассматривается, какое влияние оказывает гротеск на художественное время и пространство фильма. В процессе анализа используются понятия вертикального и горизонтального времени, которые были сформулированы Н.Е. Мариевской. Вертикальное время – это время снов, воспоминаний, предчувствий, предсказаний. Оно не совпадает с фабульным и

⁸ Кобленкова, Д.В. Проблемы становления теории гротеска [Текст] / Д.В. Кобленкова // Новый филологический вестник. – М.: Издательство Ипполитова, 2006. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/problemy-stanovleniya-teorii-groteska> (дата обращения: 10.04.2018).

воплощается через детали, смысловые пересечения, через героев, выпадающих из «нормальной» реальности, – через символы, которые составляют ткань вертикального времени. «В визуальном образе, созданном художником, разные слои культуры могут неразличимо сливаться в нерасторжимом единстве»⁹, таким образом, если календарное, историческое время для героя образует реальность, то временная вертикаль задает сакральные смыслы.

Гротеск как эстетическая категория может быть связан с мистическим мироощущением, которое в свою очередь коррелирует с мирами сакральности и профанности. Они «могут быть определены лишь один через другой»¹⁰. Это не просто исследование и фиксация парадоксальных понятий самих по себе, а изучение их взаимосвязи и взаимопроникновения на физическом и духовном планах. Так, в сериале Р. Мерфи «Американская история ужасов» в сезоне «Нежность» (12 сезон, 2023-2024), изучается тема материнства в интересном разрезе: ребенок есть монстр, которого мать извергает из себя, принося в жертву материнству свою жизнь до родов, или мать сама становится монстром, пока вынашивает дитя? Фигура ребенка приобретает мистические характеристики, через нее бытовые страхи переходят в плоскость дьявольского, то есть сакрального, иномирного. Соответственно, происходит вышеупомянутое столкновение двух семантических полей. И на свет рождается некая промежуточная форма – ребенок, застрявший на границе этих полей.

Стиль гротеска «требует, чтобы, во-первых, описываемое положение или событие было замкнуто в маленький до фантастичности мир искусственных переживаний, и во-вторых, – чтобы это делалось не с дидактической и не сатирической целью, а с целью открыть простор для игры с реальностью, для разложения и перемещения ее элементов, так что обычные соотношения и связи (психологические и логические) оказываются в этом заново построенном мире недействительными, и всякая мелочь может вырасти до колоссальных размеров»¹¹,

⁹ Мариевская Н.Е. Время в кино. М.: Прогресс-традиция, 2014. С. 157.

¹⁰ Кайуа, Р. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003. С. 151

¹¹ Эйхенбаум Б.М. Как сделана «Шинель» Гоголя. URL: <http://www.opojaz.ru/manifests/kaksdelana.html> (дата обращения: 23.02.2021)

а значит, концепция вертикального времени, эмоционального и духовного, способна порождать гротеск. «Простор для игры с реальностью» можно увидеть в фильмах М. Гондри: «Вечное сияние чистого разума», «Наука сна», «Пена дней». В перечисленных лентах очень ярко отделен внутренний мир героя, который, проявляясь, сталкивается с реальностью, оказывающейся неприветливой, отторгающей. В тех местах повествования, где сталкиваются слои восприятия, в сценарных перипетиях: взгляд героя и взгляд мира – происходит та самая игра с формой и смыслами.

Гротеск обладает как темпоральными характеристиками, так и пространственными. Непосредственно через образ героя, прописанного драматургом с помощью приема гротеска, связываются временные и пространственные свойства в динамике постоянных изменений.

Так, под натиском времени суть пространственных вещей и явлений «обрастает» новыми идеями и значениями и создается конфликт, который раскрывается через исследуемый прием. Важная причина, способствующая появлению приема гротеска, – фактор взаимодействия событий «осуществленных» и «контросуществленных»: «Любое событие подразумевает момент собственного осуществления в настоящем, когда оно воплощается в состоянии вещей, в индивиде или личности, — момент, который мы обозначаем, говоря: «И вот пришел момент, когда...» Будущее и прошлое события признаются именно по отношению к этому определенному настоящему и с точки зрения того, что его воплощает. Но, с другой стороны, есть будущее и прошлое события самого по себе, уклоняющегося от всякого настоящего, свободного от всех ограничений состояний вещей, безличного и доиндивидуального, нейтрального, ни общего, ни частного — *eventum tantum...* Скорее, у такого события нет иного настоящего, кроме настоящего того подвижного момента, который его представляет, который раздвоен на прошлое-будущее и формирует то, что следует назвать контросуществованием»¹². Итак, по мысли Ж. Делёза: «Каждое событие подобно

¹² Делёз Ж. Логика смысла. М.: Академический Проект, 2011. С. 198.

смерти. Оно — двойник и безлично в своем двойничестве»¹³. Гротеск позволяет появиться (и проявиться) присущей событиям смысловой и временной дихотомии.

В качестве примера можно вспомнить фильм «Голубь сидел на ветке, размышляя о бытии», 2014, реж. Р. Андерссон. В картине воссозданы скетчи, которые, кажется, одновременно происходят в нашем мире и где-то еще, возможно, в прошлом (маркер – внезапно появляющиеся солдаты Карла XII и сам король Швеции), а может, в настоящем. Хаотичность повествования, нарочитое отсутствие морали фильма и смысла происходящего достигаются автором при соприкосновении осуществленных и контросуществленных событий, переплетения временных пластов, которые делают ленту гротескной.

«Добро, зло, правда, преступление, долг, смерть, любовь, подвиг и т.д., – вне этих и подобных им идеологических величин нет сюжета, нет мотива»¹⁴. В работе анализируется то, как в конфликте аудиовизуального произведения меняются ролями добро и зло, при каких обстоятельствах одно становится другим. Невозможно однозначно определить, что в гротескном мире есть добро и что зло, что страшное и что смешное, а «за субъективной игрой противоположностями стоит объективная амбивалентность бытия»¹⁵. В такой реальности мертвые могут оказаться симпатичнее живых, как, например, в фильме «Варвар» (2022) – сатирическом хорроре, раскрывающем проблему созависимых отношений.

В первой главе делается вывод, что гротеск в драматургии начинает работать при условии жестких мотиваций, обусловленных желаниями и целями героев. Для этого необходимы две составляющих – ясная, прозрачная идея и продуманность характеров, которые определяют конфликт как внешний, так и внутренний.

Вторая глава посвящена роли гротеска в построении фабулы произведения и, в частности, тому, в каких случаях и с какой целью драматург обращается к гротеску и какие сценарные механизмы при этом использует.

¹³ Там же. С. 199.

¹⁴ Бахтин М.М. Формальный метод в литературоведении. Нью-Йорк: Серебряный век, 1982. С. 29.

¹⁵ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 274.

Особое внимание уделяется созданию героя как гротескного субъекта, который, проходя через перипетии ключевых моментов сценария, «застревает» на границах этапов инициации, оказываясь чужим в новом мире. Это «залипание», связанное с невозможностью преодоления семантических полей, возникает благодаря трансгрессии – элементу приема гротеска, для которого неосуществимо установление «магистральной бытийно-смысловой перспективы»¹⁶. В концепции Ж. Батая и М. Бланшо, трансгрессия – понятие, фиксирующее феномен перехода границы между возможным и невозможным, «движение оспаривания, пронизывающее всю историю и завершающее себя в потустороннем»¹⁷. То есть трансгрессия – это динамическая попытка выйти за пределы установленного смысла, статуса-кво.

Архетипические образы, устоявшиеся в кинематографе героические схемы переворачиваются с ног на голову. К примеру, обращенные в вампиров любовники Мириам (Катрин Денев) из фильма Тони Скотта «Голод» (1983), переходя границу между смертностью и бессмертием, обретя вечную жизнь, получают не вечную молодость, а бесконечно длящееся старение, становятся в результате живыми трупами – рассыпающимися, но все-таки чувствующими, страдающими. Душа, действующий разум, управляющий прахом, – это одновременно страшный и комичный гротескный образ.

Благодаря использованию драматургами приема гротеска момент перехода границы фиксируется, закрепляется. Между возможным и невозможным стирается грань. «Застревание» на границе двух миров – важная гротескная черта – сообщает героям и сюжету характер маргинальности.

Маргинальным прием гротеска, помимо трансгрессии, делает и амбивалентность, присваиваемая гротескному субъекту – герою драматургической структуры. Амбивалентность – это свойство вещи или события, означающее

¹⁶ Фаритов В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма / В.Т. Фаритов. Ульяновск: УлГТУ, 2012. С. 46.

¹⁷ Цит. по: Ткаченко Р.В. Проблема трансгрессии в философии постмодернизма. // Общество: философия, история, культура. 2015. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-transgressii-v-filosofii-postmodernizma/viewer> (дата обращения: 20.02.2023)

двойственность, заложенный в объект или субъект дуализм. Амбивалентность – это одно из ключевых понятий М.М. Бахтина, которое он рассматривает в труде «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» (1965). В приеме гротеска амбивалентность — важная составляющая. Амбивалентным можно охарактеризовать героя или ситуацию, которые балансируют на грани смешного и страшного, сакрального и профанного, бытового и возвышенного. Двойственность эта антагонистична. Так, в «Твин Пикс», 1-3 сезоны, реж. Д. Линч, амбивалентны пространства черного и белого вигвамов. В фильме «Неуместный человек», 2006, реж. Й. Лиен герой вроде умер, а вроде нет – и обрел амбивалентные свойства, как бы застряв в лимбе. В ленте «Битлджус», 1988, реж. Т. Бертон биоэкзорцист Битлджус зависает между миром мертвых и живых, соответственно, имеет амбивалентные характеристики.

Таким образом, гротеск рождается там, где пересекается «объектность» и «субъектность», где появляется амбивалентность, при которой герой, физически пребывая в одном мире, стремится попасть в другой, но полной его трансформации не происходит.

В данной диссертационной работе исследуется роль гротеска в разных жанрах, в формировании эмоционального строя кинематографического произведения. Как уже говорилось, гротеск строится на сочетании ужасного и комического, чудовищного и прекрасного. Через него транслируется «смех сквозь слезы», «смешное до боли». В кинематографе этот прием встречается в таких жанрах, как черная комедия и трагикомедия, фильмы ужасов, к которым можно отнести слэшеры, эксплуатационное кино (очень популярное в восьмидесятые годы), ленты с использованием низменного юмора, психологические триллеры с элементами ужасов и множество поджанров. Жанровые ответвления и стилистические направления формируются благодаря сюжетообразующему потенциалу гротеска, позволяющему скрещивать мертвое и живое, сакральное и профанное, мечту и явь, «жонглировать» стилями на уровне и драматургии, и режиссуры, и музыкального сопровождения, и актерской игры, при этом не уходя в пошлость и бессмысленный китч. Может показаться, что в данном случае

определение гротеска приближается к парадоксу, но это не так. Парадокс не имеет динамических и темпоральных свойств, в отличие от гротесковой фактуры. Парадокс есть запечатленный факт противоречия, а в приеме гротеска парадоксальные, конфликтные понятия могут выступать в едином поле повествования и постоянно подвергаться трансформации.

Неестественный образ может восприниматься зрителем как пугающий и смешной одновременно, а также актуализировать скрытые страхи. Гротеск – это психологически точный приём исследования визуального восприятия мира, который помогает создать паутину реальности. Он позволяет особенно глубоко проникнуть в сознание героя и максимально пластично и выразительно отобразить его мысли и переживания. Герой, сталкиваясь с проявленной благодаря гротеску проблемой, вступает в схватку с потаенным и либо одерживает победу, приручая «демонов», либо проигрывает, расплачиваясь за свои ошибки жизнью – ни больше ни меньше.

Исследование опирается на изучение драматургической основы фильмов, в котором гротеск использован на уровне замысла, сюжета, структуры и фабулы. Анализ включает в себя подробный разбор явления гротеска в теории искусства и как драматургической основы кинопроизведений, и его эстетического содержания, ведь прием следует рассматривать в комплексе.

Преимущественное внимание в диссертации уделено анализу фантастических и трагифарсовых картин, фильмов ужасов, триллеров, черных комедий, поскольку именно эти жанры чаще всего строятся на пронизывающем все киноповествование приеме гротеска, позволяющем передать пограничные состояния героя и мира и вызывающем сильные, полярные по своему эмоциональному заряду переживания.

Актуальность диссертационного исследования

Актуальность диссертационного исследования состоит в том, что прием гротеска в нем исследуется в разных жанрах как авторского, так и массового кинематографа. Гротеск любят и пытаются реализовывать его потенциал как в

артхаусе, так и в кассовых и студийных работах. В научной работе произведена попытка выяснить, какие эмоции он сообщает зрителю, а также в каких именно жанрах гротеск эксплуатируется чаще и более интенсивно.

Благодаря «слипанию» семантических полей рождаются необычные, причудливые образы, возникают различные неожиданные возможности и варианты прохождения персонажем перипетий. Через них драматург может представить такие сложные процессы, как инициация и внутренняя и внешняя трансформация героя, что открывает значительный простор для диссертационного анализа. В работе рассмотрен значительный пул фильмов, и это позволяет уверенно выявить основные черты гротеска как приема и таким образом четко дифференцировать его, что, в свою очередь, дает возможность сформулировать практические советы для сценаристов и режиссеров по использованию этого приема в кинопроизведении.

В настоящем исследовании осуществлен целостный анализ художественных возможностей гротеска как одной из составляющих киноязыка, что до сих пор не было сделано ни в одной киноведческой работе на русском языке. Чтобы осмыслить структурообразующий потенциал изучаемого приема, необходимо выяснить, как, в каких случаях и каким образом возникает гротеск на экране. Методологические подходы к исследованию гротеска отличаются друг от друга. Одни исследователи разрабатывают поэтику гротеска, то есть изучают его исключительно в качестве приема, как, к примеру, М.М. Бахтин. Другие рассматривают гротеск как эстетическую категорию, связанную с романтическим и мистическим мироощущением. И, наконец, третьи видят в гротеске образы, возникающие на основе комплексов и страхов человека и призванные их компенсировать. Гротеск здесь – «вторичная условность», которая подчеркивает алогизм обыденного. В данной диссертационной работе будут проанализированы все вышеперечисленные методологические подходы к исследованию гротеска, чтобы наиболее полно охватить значение этого явления для драматургии кино.

Яркие примеры гротескного стиля можно обнаружить в разных сферах искусства – не только в кино. Например, он встречается у современных художников, чье творчество связано с видео-артом, например у группы AES+F, у

М. Барни, М. Абрамович, Б. Виолы и т.д. Они, как и кинематографисты, основывают драматургию работы и визуальный ряд на исследуемом приеме.

Вопреки обилию примеров использования гротеска в качестве приема в области драматургии он мало изучен, хотя его тесная связь с пространственными и временными характеристиками сценария и конфликтами героя, его подавленным, темным «Я» – это благоприятная почва для анализа. Соответственно, актуальность исследования обусловлена неиссякающим интересом деятелей искусства, в частности – кинематографистов, к приему, который начинающие авторы нередко используют интуитивно.

Степень разработанности темы исследования

В процессе работы над диссертацией был произведен широкий обзор теоретических источников, отечественных и иностранных, включающих исследования по кинематографу, литературе, философии, психологии, искусствоведению. В научно-познавательном плане диссертация опирается на труды Бахтина, который ближе всех подошел к раскрытию гротеска как приема и чей метод исследования оказался наиболее плодотворным для анализа драматургической структуры кино. В книге «Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса» ученый вводит понятие «гротескный реализм», главной особенностью которого «является снижение, то есть перевод всего высокого, духовного, идеального, отвлеченного в материально-телесный план, в план земли и тела в их неразрывном единстве»¹⁸. При этом «снижение и низведение высокого носит в гротескном реализме вовсе не формальный и вовсе не относительный характер. «Верх» и «низ» имеют здесь абсолютное и строго топографическое значение. Верх – это небо; низ – это земля; земля же – это поглощающее начало (могила, чрево) и начало рождающее, возрождающее (материнское лоно)»¹⁹. Таким образом, гротеск, снижает, то есть хоронит, и

¹⁸ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 26.

¹⁹ Там же. С. 27.

возвышает, то есть сакрализирует, перерождает явления одновременно. Нельзя было также не учесть подход к теории гротеска Ю.В. Манна, который в книге «О гротеске в литературе» относит этот прием к художественному познанию мира. Как и Бахтин, Манн считает, что гротеск тяготеет к совмещению форм комического и трагического, юмора и сарказма. Ученый рассматривает гротеск как самостоятельный прием, подчеркивая, что не он служит фантастике, а, скорее, фантастика – ему. Преимущественное внимание Манн уделяет рассмотрению поэтики гротеска. В диссертации также учтены идеи А.Ф. Лосева, который в масштабном исследовании «Диалектика мифа» анализировал явления мифа, чудесного и реального; В.Я. Проппа, рассматривавшего в «Морфологии сказки» структуру сказки и функции ее действующих лиц; Ю.М. Лотмана, исследовавшего в книге «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» кино через призму структурализма, а в работе «Культура и взрыв» – проблему времени, а также концепции таких крупных ученых, как Е.Р. Меньшикова, Е.Я. Басин, Л.С. Выготский, Б.М. Эйхенбаум. Примечательна работа О.В. Шапошниковой, которая в диссертации «Гротеск и его разновидности» скрупулезно проанализировала исследуемый прием.

Среди источников, использованных в диссертации, – работы таких зарубежных авторов, как Х. Ортега-и-Гассет, А. Базен, А. Мальро, Р. Барт, Ж. Лакан, Ж. Батай и др., в которых так или иначе затрагивается проблема гротеска в искусстве.

В диссертации задействованы многочисленные киноведческие источники. Фундаментальные труды французского философа Делеза «Кино» и «Логика смысла» позволяют глубже проанализировать суть таких феноменов, как событие и его структура, образ-движение и образ-время, трансгрессия, парадокс. Их осмысление необходимо, чтобы углубить теорию гротеска и доказать, что это не просто эстетическая категория или понятие, не имеющее точной дефиниции, но прием, обладающий формотворческим потенциалом, который раскрывается в определенных обстоятельствах, связанных с конфликтом и пространственно-временными характеристиками произведения.

Отражены в работе идеи Р. Альтмана («Семантический/синтаксический подход к жанру фильмов»), Н. Кэрролла («Философия Ужаса»), Р. Вуда («Введение в Американский хоррор»), К. Дж. Кловер («Мужчины, женщины, бензопилы: гендер в современном фильме ужасов») К. Родригез («Фильмы ужасов в Аргентине: производство, прокат, кинорынок»), Э. Вильярехо («Фильм: теория и практика»).

Из новых научных исследований, проанализированных в диссертации, необходимо упомянуть монографию Н.Е. Мариевской «Время в кино», в которой рассматривается художественная категория времени, процессы формирования «временной ткани» кинопроизведения; книгу «Из(л)учение странного» О.А. Ковалова, который исследует категорию «странности» на материале отечественного кино первой половины XX века, анализируя суггестивные эффекты, детали, выпадающие из логики повествования и т.д.; работу «Динамика слизи» Б. Вударда, в которой философ, представитель спекулятивного реализма, рассматривает аморфные формы жизни, трансгрессивность «маргиналий жизни», темный витализм, «грибовидный ужас», «полуживые-полумертвые» структуры в произведениях медиа и утверждает, что существует некое Оно, обладающее «грибным характером».

Важной для диссертации стала научная публикация Д.В. Кобленковой «Проблемы становления теории гротеска», в которой определяются различные виды анализа изучаемого приема. Исследователем была произведена попытка полноценно рассмотреть гротеск как способ создания образов, как эстетическую категорию, отражающую постоянное движение и изменчивость, как эмоциональную доминанту, как психологическую призму, через которую воспринимаются художественные образы.

В процессе работы также были задействованы тексты узкоспециальных статей, научных публикаций, диссертаций, кинорецензий.

Объектом диссертационной работы являются художественные фильмы, в том числе сериалы и анимационные картины, в которых роль приема гротеска является сюжетообразующей.

Предмет исследования – сюжетообразующий потенциал гротеска и его роль в формировании фабулы и сюжета фильма, его особый конструкт, позволяющий «вытаскивать», «овеществлять», «отелеснивать» конфликты, идущие из глубины характеров персонажей или из противоречивости внешних обстоятельств, исторического времени, социокультурной среды.

Целью работы является исследование структурообразующего потенциала гротеска при разработке как замысла, фабулы и сюжета, так и схемы персонажа в кинопроизведении. Прием гротеска позволяет создавать такие миры, которые балансируют на границе реальности и фантастики, живого и мертвого, временного и вечного – при этом полного перехода одного в другое не происходит никогда. В эти обстоятельства помещается персонаж с его внутренними противоречиями, страхами, перверсиями. Благодаря тому что гротеск связан с глубинными структурами сюжета, происходит формирование художественного пространства и времени фильма: конфликты героев становятся визуальными, осязаемыми, что делает повествование в фильме эмоционально плотным, динамичным, насыщенным визуальными «якорями».

Для решения поставленной цели исследования были определены **следующие задачи**:

1. Выявить сюжетообразующую роль гротеска, обнаружить его связь с художественным конфликтом кинематографического произведения;
2. Выявить значение приема гротеска в формировании сюжета и фабулы кинопроизведения;
3. Дифференцировать различные варианты использования приема гротеска в драматургии на уровне персонажа как динамической структуры кинопроизведения, соответственно, дать характеристику перипетиям, в которые интегрирован исследуемый прием;
4. Раскрыть влияние приема гротеска на жанр и эмоциональный заряд кинопроизведения.

Главное, что требуется доказать в работе, – это наличие глубинной связи

гротеска с художественным конфликтом через выявление структуры приема.

Научная новизна исследования состоит в том, что впервые в данной диссертации прием гротеска рассматривается как основа построения сюжета в кинодраматургии, в котором гротеск «сплавляет» оппозиции, лежащие в основе конфликта, и таким образом выявляет качества среды и героя.

В работе рассматриваются особенности гротеска, позволяющие создавать целые миры; исследуются условия, необходимые для того, чтобы гротеск появился и раскрылся в драматургическом тексте; устанавливается, возможно ли существование этого приема на основе физических метаморфоз, телесном уровне героя и без тотального изменения реальности вокруг него. Впервые будет проанализирована связь гротеска и тех жанров кино, в которых прием выглядит уместно, работает на динамику и развитие характера персонажа и не нарушает логику построения фабулы и сюжета.

Одной из задач диссертации было определить, при каких условиях возникает антропоморфность и зооморфность персонажа, в каких точках сценария это разумно использовать, а также как через прием гротеска изменяется вертикальное и горизонтальное время повествования кинопроизведения, в соответствии с какими принципами существует историческое линейное время.

В работе исследуется, в сценариях каких фильмов наиболее ярко выражены гротескные паттерны. Спектр их очень широк: выборка не ограничивается странами, континентами и временными промежутками. Это позволяет продемонстрировать универсальные свойства гротеска, которые переходят из ленты в ленту. В свою очередь, универсальность свойств дает основание утверждать, что предмет исследования есть прием, позволяющий усиливать конфликт произведения и выполняющий сюжетобразующую функцию.

Методы исследования

При проведении диссертационного исследования применялись следующие методы:

1. Индуктивный, направленный на углублённое изучение использования

приема гротеска в фильмах и киносценариях для выявления определённых структурных закономерностей, которым следуют авторы кинопроизведений, обращаясь к исследуемому приему;

2. Компаративно-аналитический, способствующий дифференциации и типологизации приема гротеска в драматургической структуре фильма;

3. Аксиологический, позволяющий в ходе теоретического анализа драматургической основы фильмов выявить смысловое и структурное значение изучаемого приема;

4. Синтетический, благодаря которому рассматриваются темы с различных ракурсов для выявления определённых функциональных закономерностей использования приема гротеска в контексте сложного анализа.

В выборе методов работы автор настоящего диссертационного исследования опирался на наиболее авторитетные труды российских и зарубежных ученых (см. раздел «Степень разработанности темы исследования»).

Теоретическая и практическая значимость работы

Практическая значимость диссертации обусловлена тем, что прием гротеска в кино мало изучен, его свойства при формировании структуры сюжета никогда раньше не были описаны и осмыслены в одном научном тексте. Таким образом, благодаря объединению в работе полученных данных, драматургам и режиссерам, обращающимся к гротеску, будет легче понять, как с помощью него можно определить жанр создаваемого фильма и каким будет воздействие подобной картины на зрительскую аудиторию.

Работа может быть полезна для расширения научного представления об особенностях приема гротеска в драматургии фильма. Полученные результаты могут быть использованы в учебном процессе при изучении дисциплин, связанных со сценарной и режиссерской работой и историей кино. Аналитические сведения можно учитывать при создании собственных сценариев, они могут служить методической основой для людей, причастных к созданию или анализу кино.

Основные положения, выносимые на защиту

1. Гротеск обладает амбивалентными и трансгрессивными свойствами, которые позволяют формировать фабулу и сюжет. Эти неотъемлемые свойства изучаемого приема могут быть реализованы в рамках драматургических задач сценария для усиления саспенса, эмоциональной вовлеченности зрителя и поддержания зрительского интереса при просмотре фильма.
2. Прием гротеска обладает сюжетообразующей функцией. Динамический прием гротеска формирует телесность и визуализирует внутреннюю конфликтность персонажа, а также определяет героя как временную и пространственную конструкцию.
3. Различные жанры, в которых используется гротеск, подразумевают и различные функции исследуемого приема. Гротеск позволяет подчеркнуть рассогласованность персонажа с заданным миром. Это формирует как событийный ряд, так и идейно-смысловой и стилистический уровень кинопроизведения.

Апробация исследования и степень достоверности

Исследовательская работа проведена самостоятельно. На основании анализа игровых фильмов, сериалов, анимационных лент, их сценариев были сделаны выводы, соответствующие теме диссертации. Также была проведена работа с литературными источниками по драматургии, философии, филологии, психологии, культурологии, искусствоведению и киноведению и с Интернет-ресурсами. Важно отметить, что работа велась также и практическая: автор данного научного исследования приняла участие в разработке и создании многосерийного фильма «Пищевлок» (2 сезон), где смогла апробировать положения, которые выносятся на защиту. Тема диссертации освещалась на научно-практических конференциях:

1. Бабина А.Е. Гротеск между смехом и ужасом: связь приема с жанровой структурой. XI Научно-практическая конференция «Это не смешно» Смех в сюжете фильма», ВГИК, 25-26 апреля, 2024;

2. Бабина А.Е. Прием гротеска в драматургии фильма как ответ на кризисные этапы новейшего времени. XLIX Международная научная

филологическая конференция, посвященная памяти Людмилы Алексеевны Вербицкой (1936-2019). КИНО | ТЕКСТ. Санкт-Петербургский государственный университет. СПб. 16-24 ноября 2020;

3. Бабина А.Е. Прием гротеска в искусстве российского кино 1990-х. Научная конференция «Трансформация старого и поиски нового в культуре и искусстве 90-х годов XX века». Музей искусства Санкт-Петербурга XX-XXI веков. 28-29 января 2020;

4. Бабина А.Е. Иммерсивное и VR-кино как форма гротескной реальности. VI ежегодная научно-практическая конференция «Инновационные технологии в кинематографе и образовании». РГГУ. Москва. 16-18 октября, 2019;

5. Бабина А.Е. Гротеск в драматургии фильма: зрительский аттракцион или формообразующий прием? Научно-практическая конференция «Драматург и зритель: допустимые стратегии диалога». ВГИК. 17-18 декабря, 2019.

По теме диссертации Бабина Анастасия Евгеньевна опубликовала статьи в журнале ВАК «Вестник ВГИК»:

1. Бабина А.Е. Гротеск как формообразующий прием в драматургии игрового фильма // Вестник ВГИК. 2020. №2 (44). С. 62 – 72.

2. Бабина А.Е. Историческая травма как источник гротескной образности в кинематографе // Вестник ВГИК. 2021. №2 (48). С. 40 – 54.

3. Бабина А.Е. Прием гротеска в черной комедии: пространство, время и персонаж // Вестник ВГИК. 2022. №3 (53). С. 120 – 134. // ИФ-0,151.

Результаты исследования

В ходе исследования определены функции гротеска как динамического приема в построении драматургии кинопроизведения. В работе сформулированы основные структурные особенности гротеска, которые задаются сценаристами уже на начальном этапе работы, то есть на этапе замысла. Определены характеристики приема гротеска внутри различных жанров и эмоциональный контекст, который

возникает при использовании изучаемого приема.

Структура исследовательской работы

Диссертация состоит из введения, трех глав (первая глава – 4 параграфа, вторая глава – 2 параграфа и 2 подпараграфа, третья глава – 3 параграфа), заключения, библиографии (137 наименований) и фильмографии (85 наименований). Общий объем диссертации – 171 страница. Таким образом, структура данной работы обусловлена целями и задачами, а также направлением исследования.

Глава 1. Связь гротеска и художественного конфликта фильма

Ученый, медленно превращающийся в муху. Девушка, ощущающая себя стулом и плавно принимающая его формы. Пионер, таящий в себе древнюю силу вампирской крови. Примеры персонажей и ситуаций, в которых авторы задействуют прием гротеска, можно перечислять очень долго. Из года в год, по мере развития визуальных средств и технологического прогресса, популярность исследуемого приема только растет. Потенциал его безграничен, и кинематографисты испытывают огромный соблазн задействовать его в своих работах.

«Причудливый» – так переводится слово «гротеск» с итальянского. Как было описано ранее, прием гротеска, согласно синтезу концепций Бахтина и Манна, можно определить как возможность сочетать условно-фантастические образы, нарушающие правила жизнеподобия, и сталкивать явления, которые конфликтны по своей внутренней и нередко внешней сути. В этой ситуации причудливо, противоречиво, часто противоестественно комбинируются разнообразные объекты: художественные планы, детали, пластические формы. Романтизм породил идею использования гротеска как художественного приема. Он противопоставлял его выразительность и образность «мертвому», «головному» искусству классицизма, которое считалось устаревшим. «Гротеск появляется <...> в качестве формы, способной уравновесить эстетику прекрасного и возвышенного, заставить осознать диалектику эстетического суждения. С одной стороны, он создает уродливое и ужасное, с другой – комическое и шутовское»²⁰.

В искусстве кино гротеск позволяет модифицировать и качественно изменять привычные, знакомые зрителю образы. Гротеск способен менять форму предмета, который находится в кадре. Следует утверждать, что прием является сюжетообразующим: меняется не только облик персонажей в кадре, но и образ пространства, конфликт внутренний и внешний, драматические перипетии, на которых зиждутся фабула и сюжет.

²⁰ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 58.

Следует рассмотреть понятие художественного конфликта, чтобы понять, как в него интегрируется гротеск. Базовое понятие конфликта проистекает из мысли, что человеческая природа – дуальна, а следовательно, приверженность к материальному и забвение идеального конфликт провоцирует²¹. Несмотря на то что у Аристотеля в «Поэтике» не было такого термина, как «конфликт», отчасти все же философ его касался, рассуждая о том, что трагедия строится на характере, выражающем мысль или мнение, которые приводят к коллизии, действиям. Таким образом, понятие конфликта восходит к характеру. Л.В. Кулешов определяет конфликт как борьбу нового со старым, «где новое развивается и побеждает, а старое сопротивляется и погибает»²². Персонажи – это и есть носители новых и старых убеждений, вступающих в противодействие.

В современной практике кинодраматургии конфликт – это двигатель классической структуры, которая, по определению Р. Макки, «завершается полным и необратимым изменением, в центре которой находится активный главный герой, противостоящий внешним силам и добивающийся желаемого на протяжении длительного времени в рамках постоянной и причинно-обусловленной вымышленной реальности»²³. В этом определении присутствует несколько составляющих, в которые может быть встроен прием гротеска – это время и реальность, то есть заданное автором пространство аудиовизуального произведения.

Л. Эгри, автор одного из первых учебников по драматургии, считает, что «возникновение любого конфликта можно проследить, изучив среду и социальные условия, в которых живет конкретный человек»²⁴, и выделяет четыре типа конфликтов: статичный, скачкообразный, медленно нарастающий и «предчувствие конфликта». По мнению исследователя, какой бы ни был конфликт, он зиждется на

²¹ Титаренко И.Н. Античная философия о конфликте и способах его разрешения: Платон, Аристотель, Цицерон. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/antichnaya-filosofiya-o-konflikte-i-sposobah-ego-razresheniya-platon-aristotel-tsitseron/viewer> (дата обращения: 16.02.2024).

²² Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. М.: ВГИК, 1999. С. 231.

²³ Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. М.: Альпина нон-фикшн, 2014. С. 53.

²⁴ Эгри Л. Искусство драматургии. Творческая интерпретация человеческих мотивов. М.: Альпина нон-фикшн, 2020. С. 191.

«атаке и контратаке»²⁵. Гротеск на уровне конфликта может усилить эти составляющие, вывести внутреннюю борьбу героя на внешний план через «отелесненные» образы его страхов, сомнений и чаяний.

Поскольку художественный конфликт фильма задается драматургом уже на этапе замысла произведения, то и прием гротеска закладывается в ткань повествования им же, а не творческой группой, получающей сценарий для непосредственного производства аудиовизуального произведения. Гротеск становится полноценным художественным приемом, который позволяет выразить задуманный конфликт, какую бы тему он ни раскрывал. Гротеск позволяет оживать мертвому, молодеть старому, претворяться в реальность фантастическим мирам. Согласно В.Б. Шкловскому, «относительно быта искусство обладает несколькими свободами: 1. свободой неузнавания, 2. свободой выбора, 3. свободой переживания»²⁶. Гротеск предоставляет авторам возможность обрести такого рода свободы, возможность взглянуть на привычные конфликты под новым углом, раскрыть их с новой стороны, внутреннее вывести на территорию внешнего. Сценарист получает большую свободу, но вместе с ней и большой груз ответственности, так как гротеск требует подробнейшего продумывания нового мира, его правил, которые были бы понятны зрителю.

1.1. Гротеск как художественный прием: проблема дефиниций

Принято выделять несколько признаков, которые отличают гротеск от гиперболы, литоты, аллегорий и метафор, так как эти художественные приемы тоже являются частью процесса изменения объекта или же субъекта. Важно обозначить, что гротеск обеспечивает качественное изменение сущности персонажа или конфликта, а не количественное, как это происходит в случаях применения в художественном тексте гиперболы и литоты. Они направлены на усиление, утрирование выразительности характеристик героя.

²⁵ Там же, С. 196.

²⁶ Цит. по: Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы/ под ред. С.А. Ушакина. М: Кабинетный ученый, 2016. С. 87

Аллегория и метафора обеспечивают полноценное существование субъекта в роли, данной ему драматургом или режиссером, завершенное его стилистическое становление, причем иногда метафора является частью аллегии. Фильм «Жертвоприношение», 1986, реж. А. Тарковский, пронизан метафорами и аллегиями. Самая яркая – это дом, метафора и одновременно аллегия корней, родины, ведь на него и переносятся свойства субъекта, который не упоминается, но имеется в виду, так и через символ дома и его сожжение происходит выражение главной мысли фильма, которая представлена зрителю в иносказательной форме: «...человек может восстановить свои связи с жизнью посредством обновления тех оснований, на которых зиждется его душа».²⁷

По мнению американского критика и искусствоведа К. Оуэнса, аллегия – это своего рода палимпсест, наслоение смыслов: «...в аллегорической структуре один текст читается сквозь другой, какой бы фрагментарной, прерывистой и хаотичной ни была их связь»²⁸. Выражение идеи в конкретном образе – свойство аллегии, которая «постоянно тянется к фрагментарному, неидеальному, неполному, ее предрасположенность наиболее полно выражается в руинах, которые Бенъямин назвал аллегорической эмблемой *par excellence*».²⁹ Гротеск, не изменяя первоначальный смысл объекта, позволяет удерживать его в стремлении к динамическому состоянию трансгрессии, то есть выхода за границы «статуса-кво».

Метафора есть скрытое сравнение, которое возникает из сопоставления объектов. Анкерсмит считал, что «трансформация [внешнего мира] в настоящему знакомое – сущность метафоры»³⁰. Метафора – лингвистический инструмент, способный адаптировать окружающую действительность под цели и задачи человека, указывающий «направление для отыскания множества образов»³¹.

²⁷ Землянухин С., Сегида М. Домашняя синематека. Отечественное кино 1918-1996. М.: Дубль-Д, 1996. С. 145.

²⁸ Оуэнс К. Аллегорический импульс: к теории постмодернизма. Часть 1.1. // Spectate.ru: вебзин о современном искусстве. URL: <https://spectate.ru/allegorical-impulse/#easy-footnote-6-235> (дата обращения: 05.07.2020).

²⁹ Там же. URL: <https://spectate.ru/allegorical-impulse/#easy-footnote-6-235> (дата обращения: 05.07.2020).

³⁰ Анкерсмит Ф.Р. История и тропология: взлет и падение метафоры. С. 16.

³¹ Там же. С. 163.

Прием гротеска усиливает метафору, делает аллегория убедительнее, придает большую выразительность, наполняет их новыми значениями, при этом не меняя суть объектов, но сопрягая несовместимые элементы из разных смысловых категорий.

По мысли М.Б. Ямпольского, знаковыми признаками гротеска являются невообразимость и парадоксальная несовместимость телесных фрагментов³². Сознание индивидуума обращается к нему тогда, когда в культуре возникает потребность в недостающей мере хаоса, при этом «гротеск выступает как прием адаптации его, эстетическая и психологическая сублимация»³³. Гротеску присущи такие характеристики, как трансгрессия и невозможность полного перехода семантической границы; амбивалентность – балансирование на грани смешного и страшного, сакрального и профанного, бытового и возвышенного. При использовании приема гротеска происходит вымещение страхов в пространство физического, реального, осязаемого конфликта, а также его диффузия. Герой никогда не вернется в точку, с которой начинается история повествования и его линия.

Усилия режиссеров, использующих гротеск, обычно направлены на то, чтобы показать через персонажа кризисные моменты истории человечества, а также *попытку* становления личности. Попытку, потому что гротеск способствует частичному переходу из одной реальности в другую и дящемуся превращению одного состояния в другое. В данном контексте уместно рассуждать о грани между сном и явью, реальностью и фантазией, жизнью и смертью. В итоге можно сделать вывод, что гротеск имеет свою функциональную специфику. Его использование помогает драматургу и режиссеру создать уникальный мир своего героя. Для того чтобы показать переживания персонажа, его эмоциональное состояние, можно использовать прием гротеска. Он помогает более четко обозначить перипетии, границы ситуаций, с которыми герой сталкивается в процессе развития действия.

³² Ямпольский М. Б. Жест палача, оратора, актера // Ежегодник Лаборатории постклассических исследований ИФ РАН. М.: Ad Marginem, 1994. С. 32.

³³ Юрков С.Е. Под знаком гротеска: антиповедение в русской культуре. СПб.: Летний сад, 2003. С. 20.

По мнению Бахтина, «преувеличение, гиперболизм, чрезмерность, избыток являются, по общему признанию, одним из самых основных признаков гротескного стиля»³⁴. Он ссылается на книгу «История гротескной сатиры» немецкого ученого Г. Шнееганса, крупного исследователя гротескного образа, определившего гротеск как вид смеха, предполагающего «осмеяние определенных социальных явлений <...> путем их крайнего преувеличения»³⁵. Иначе говоря, отрицательное явление высмеивается и преувеличивается до границ невозможного, чудовищного, страшного, танатического (от др. греч. «thánatos» – смерть). Неудивительно, что гротеску сопутствует сатира. Говоря об амбивалентности приема гротеска, Бахтин полемизирует с немецким исследователем, утверждая, что гротеск порождает не только злой смех, но и смех веселый, добрый, победный. «Гротеск входит в сеть близкородственных феноменов, к которым, в первую очередь, относятся такие, как страшное и das Unheimliche (термин едва ли переводимый на русский язык, но имеющий точное соответствие в английском: «uncanny»))»³⁶. Это значение стоит пояснить: английское слово «uncanny» переводится как «сверхъестественный» или «зловещий», что не обязательно является непосредственно страшным. Отрицательное может выражаться позитивно и с долей иронии. Например, как в анимационном фильме «Труп невесты», 2005, реж. Тим Бертон. Мир мертвых – зловещ, но в какой-то момент поющие и танцующие трупы кажутся более теплыми и душевными, чем живые мертвецы, живущие по строгим правилам эпохи королевы Виктории.

По утверждению немецкого литературоведа В. Кайзера, гротеск – форма выражения «оно» сродни нечеловеческой силе, управляющей миром. Это положение он обосновывает в книге «Гротескное в живописи и литературе» (1975). Гротеск пробуждает дьявольские и потусторонние силы, позволяя контрастировать с божьим, сакральным, человеческим и бытовым. Прием затрагивает различные

³⁴ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 337.

³⁵ Там же. С. 339.

³⁶ Цит. по: Смирнов И.П. О гротеске и родственных ему категориях. / И.П. Смирнов // Семиотика страха / под ред. Н. Букс, Ф. Конт. М.: Русский институт: «Европа», 2005. С. 205.

нравственные аспекты, творит образ остраненной реальности, то есть такой, где происходит «создание особого восприятия предмета, создание видения его, а не узнавания»³⁷.

Смешное, пугающее, трагическое и комическое нередко сочетаются в приеме гротеска. Наиболее часто данный прием используется в комедиях и производных от этого жанра видах художественного творчества, например, в трагифарсе, то есть гиперболизированной версии трагедийной истории с усиленными элементами гротескной реальности, в черных комедиях, драмеди, в фильмах ужасов, к которым можно отнести, например, слэшеры или триллеры с элементами хоррора. Стоит заметить, что не существует такого жанра, в котором было бы столько сюжетных вариаций, как в названных выше жанрах. Прием гротеска, использующийся при создании пугающе-смешного образа, помогает жанрам хоррора раскрыться, позволяя сочетать мертвое и живое, сакральное и профанное, мечту и реальность.

Зрители, сталкивающиеся с гротеском, испытывают что-то между страхом, отвращением и любопытством, у них возникает реакция, близкая к трансгрессивному опыту: гротескные образы могут восприниматься как пугающие и смешные одновременно и обнаруживать скрытые в подсознании страхи. Этот прием является психологически верным и точным, он препарировывает визуальный опыт. Гротеск, проникая в глубинные слои реальности, помогает выразить ее скрытые аспекты, которые невозможно обнаружить в повседневной жизни. Прием нередко работает так: контраст вызывает у наблюдателя ужас, а остранение – недоумение.

Амплитуда чувственных «качелей» зрителя при восприятии гротеска велика. Она может колебаться от эмоции ужаса до сатирического смеха, и, как правило, прослеживается четкая взаимосвязь – безобразное переходит в возвышенное, смешное – в пугающее, живое – в мертвое, человеческое – в животное. Таким

³⁷ Шкловский В.Б. Искусство как прием / В.Б.Шкловский // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы/ под ред. С.А. Ушакина. М.: Кабинетный ученый, 2016. С. 141.

образом, возникает явление амбивалентной трансгрессии, символизирующей попытку перехода непреодолимой границы.

Действительно, приему гротеска сопутствуют трансгрессия, в режиме которой «дискурс неизбежно продуцирует множество гетерогенных, не имеющих онтологического приоритета друг перед другом перспектив»³⁸, и амбивалентность – двойственность, возникающая при трактовке события.

«Важно отметить, что сам термин «трансгрессия» заимствован из биологии, в частности, из теории наследственности и означает преодоление индивидами (метисами) некоторых родительских черт»³⁹. Трансгрессия – это одно из ключевых и важных понятий постмодернизма. Она позволяет обнаружить качественно новое содержание конфликтов.

В современной философии трансгрессия – понятие, фиксирующее феномен перехода границы между возможным и невозможным. Батай определяет ее существование следующим образом: «Трансгрессия существует только с момента, когда искусство начинает проявляться само по себе; рождение же искусства почти совпадает в Верхнем Палеолите с сумятицей игры и праздника»⁴⁰. Также определение трансгрессии дает М. Бланшо, французский писатель-эссеист: «...движение оспаривания, пронизывающее всю историю и завершающее себя в потустороннем»⁴¹.

Таким образом, можно утверждать, что трансгрессия является попыткой выхода за пределы обозначенных границ, и, чтобы выявить промежуточную форму, между определенными, обусловленными рубежами, авторы сценария задействуют гротеск, сопрягающий пласты реальности и смыслы.

Амбивалентность, если следовать мысли Делёза, есть «тождество формы и пустоты. Событие – не объект как обозначаемое, а, скорее, объект как выраженное

³⁸ Фаритов В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма / В.Т.Фаритов. Ульяновск: УлГТУ, 2012. С. 46.

³⁹ Там же, С. 173.

⁴⁰ Батай Ж. Запрет и трансгрессия. URL: <http://vispir.narod.ru/bataj2.htm>, (дата обращения 12.11.2018).

⁴¹ Цит. по: Ткаченко Р.В. Проблема трансгрессии в философии постмодернизма. // Общество: философия, история, культура. 2015. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-transgressii-v-filosofii-postmodernizma/viewer> (дата обращения: 20.02.2023)

или то, что может быть выражено. Оно – не настоящее, а либо то, что уже произошло, либо то, что вот-вот произойдет. Как у Малларме: событие значимо своим отсутствием или отменой, ибо отсутствие (*abdicatio*) как раз и является его положением в пустоте в качестве чистого События (*dedicatio*)»⁴². Также стоит отметить, что трансгрессия предполагает «самостоятельность субъекта с одной стороны, и наличие границы, которую он нарушает, – с другой»⁴³. И если объект как бы застревает между одной и другой реальностью, возникает внутреннее конфликтное напряжение, саспенс и гротеск.

Поскольку гротеск используется как попытка выразить трудно объяснимое в форме иносказания, можно предположить, что этот прием бывает востребован не в периоды исторической стабильности, а в эпохи кризисов – как попытка объяснения происходящего, а иногда – как путь спрятаться от действительности. Сложным языком иносказания через гротескные формы оказывается возможным говорить на запрещенные и неоднозначные темы, спорные и табуированные.

Отечественное кино также изобилует гротескными формами. «Покаяние», «Город Зеро», «Господин Оформитель», «Про уродов и людей», «Гонгофер», «Нога» – мрачные фильмы о сломе эпох, о сумятице и неразберихе на улицах и в умах, о смене культурных парадигм, о разрушении нравственных норм, об исторической травме, о кризисе, из которого, кажется, не выйти. Мы слышим отголоски кризиса и сегодня. Авторы продолжают пересматривать ценности, обращаясь к вечным темам жизни, смерти, святого и дьявольского, бытового и мистического в новом ракурсе.

Итак, для гротеска как приема характерно наличие разноименных, антагонистических семантических полей, на границе которых возникают новые формы реальности под влиянием таких составляющих приема, как трансгрессия и амбивалентность. Гротеск как прием формирует полноценную новую реальность, при восприятии которой зритель испытывает серьезные чувственные колебания.

⁴² Делёз Ж. Логика смысла. С. 180-181.

⁴³ Цыркун Н.А. Американский кинокомикс. Эволюция жанра. М.: ВГИК, 2014. С. 164.

1.2. Гротеск и формирование художественного времени фильма

Прежде чем говорить о том, какую роль играет гротеск в художественном времени, следует охарактеризовать эту категорию.

Художественное время произведения – это параметр динамического процесса, относящийся к поэтике фильма. Конструируется художественная реальность, в которую погружен герой, реальность из грез, воспоминаний, фантазий, мистических явлений и т.д. Художественное время может быть основано на прошлом или настоящем, может быть линейным и нелинейным в зависимости от целеполагания драматурга и необходимой смыслообразующей последовательности раскрытия конфликта. Делез связывает временной образ с «образом-кристаллом», в котором происходит «слипание некоего актуального образа и его виртуального образа»⁴⁴.

Нередко вдохновением для переосмысления в русле приема гротеска становятся сюжеты прошлого. Кинематографисты часто находятся в процессе поиска острых конфликтов и желая создать эмоциональную реакцию человека на сюжетную линию фильма. Именно поэтому достаточно часто появляются фильмы, в которых есть обращение к истории человечества, к прошлому.

Драматурги и режиссеры часто используют прием гротеска, когда стремятся отразить ситуацию, случившуюся на самом деле. Они ищут источник конфликта в исторических событиях. Бесконечный пересказ и анализ реально произошедшего оказываются тесно связаны с модификациями пространства и времени, трансгрессией, амбивалентностью, то есть дуальностью смыслов и образов, обладающих динамикой, направляют зрительское внимание.

Благодаря этим свойствам гротеска на экране рождаются нестандартные схемы и герои, «преодолеваются социальные запреты, культурные традиции, моральные регуляторы, переживается опыт “абсолютной негативности”» (экстаза, безумия, смерти)⁴⁵.

⁴⁴ Делез Ж. Кино. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. С. 385.

⁴⁵ Цит. по: Шлыкова С.П. Трансгрессия в арт-хаусном кинематографе: монография. – Саратов: Саратовская государственная консерватория (академия) им. Л.В.Собинова. С. 73.

Под натиском времени суть вещей и явлений «обрастает» новыми смыслами: создается конфликт, реализуемый через гротескную форму. Взгляд на реальные события может быть двояким. Их переосмысление и рождение значений с помощью новых семантических форм порождает качественно иные, невиданные смыслы. Категория исторического в данном случае есть «эксперимент, который ставит перед собой ученый с тем, чтобы обнаружить неизвестные еще ему самому закономерности»⁴⁶. Таким образом, категория исторического в данном случае рассматривается как совокупность феноменов, при анализе которых время обретает новую закономерность и варианты трактовки. Ввиду того что исторический факт трансформируется, его значение меняется, воспоминания, знания и представления подвергаются воздействию сил гротеска, образуя взаимопроникновение реального и выдуманного.

В основе события, которое интерпретируется в кино, лежат две «реальности»: авторская и историческая. В момент их соприкосновения актуальное и прошлое находятся на разных уровнях действительности. Когда они пересекаются, возникает гротеск. Важно понимать, что сознание того, кто интерпретирует то или иное событие, не может быть источником истины. И ввиду невозможности получения объективного взгляда на событие, особенно если речь идет о творческом анализе и синтезе, историческое явление может быть осмысленно через гротескную призму и стать частью гротескной реальности.

В исследовании «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» Бахтин, размышляя о точке соприкосновения прошлого, настоящего и будущего, в которой зарождается гротеск, так описывает парадоксальную сущность гротеска: «Среди знаменитых керченских терракотов, хранящихся в Эрмитаже, есть, между прочим, своеобразные фигуры беременных старух, безобразная старость и беременность которых гротескно подчеркнуты. Беременные старухи при этом смеются. Это очень характерный и выразительный гротеск. Он амбивалентен; это беременная смерть, рождающая смерть. В теле беременной старухи нет ничего завершенного, устойчиво-спокойного. В нем

⁴⁶ Лотман Ю.М. Культура и взрыв. М.: Гнозис; Издательская группа «Прогресс», 1992. С.29.

сочетаются старчески разлагающееся, уже деформированное тело и еще не сложившееся, зачатое тело новой жизни. Здесь жизнь показана в ее амбивалентном, внутренне противоречивом процессе. Здесь нет ничего готового; это сама незавершенность»⁴⁷. Исходя из слов именитого ученого, гротеск — это соединение двух противоположных аспектов (молодость-старость, смерть-рождение) и их взаимодействие, которое является ярким примером конфликта.

Историческое событие, как правило, антагонистично по отношению к герою и воспринимается как нечто, провоцирующее психологическую травму. Проходящее через призму авторского сознания, оно фиксируется с помощью гротеска, благодаря которому приобретает форму антропоморфную, зооморфную или аморфную⁴⁸. Примерами могут служить такие образы, как ящер, который норовит уничтожить целую страну; ученый, превращающийся в муху из-за неудачного эксперимента; железный Молох, человеко-машина, требующая крови; контора, воссоздающая для бедняков добрые воспоминания о жизни... Все это – субъекты, воплотившиеся из переосмысления исторического контекста авторами таких фильмов, как «Метрополис» (1927), «Годзилла» (1954), «Муха» (1986), «Вспомнить все» (1990). Изучение этих фильмов в неожиданном ракурсе позволяет рассмотреть изучаемый прием в красочном и ярком многообразии.

Исследователями гротеск рассматривается и как «крайняя форма стилизации, неожиданная конкретизация, и поэтому он в состоянии осмыслить актуальные проблемы и даже нашу эпоху»⁴⁹. Кроме того, гротеск выступает как «вид условной фантастической образности, демонстративно нарушающий принципы правдоподобия, в котором причудливо и алогично сочетаются несочетаемые в реальности образные планы и художественные детали»⁵⁰. Вновь нужно

⁴⁷ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 33

⁴⁸ В первом случае это субъект, приобретающий черты человека, во втором – черты животного, в третьем – лишаящийся определенных характеристик живого существа, существующий в качестве субстанции, неопределенной материи, например, вируса. – Прим. авт.

⁴⁹ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 59.

⁵⁰ Николюкин А.Н. Литературная энциклопедия терминов и понятий. М.: НПК «Интелвак», 2001. С. 95.

подчеркнуть, что гротеск в драматургии в качестве приема изучен недостаточно, хотя его взаимосвязь с пространственными и временными характеристиками сценария является плодотворной почвой для анализа возникающих образов и конфликтов, которые появляются благодаря взаимопроникновению семантических полей в исторических перипетиях. Герой не может перейти семантические поля полностью, на этом строится его арка. Персонажи с такими арками оказываются частью гротескной реальности, которую драматург создает в кинопроизведении.

Одной из наиболее значимых вех в истории Европы считается Первая мировая война. Значимо и время после ее окончания, этап восстановления и преодоления потерь. Германия переживала этот период с особой остротой: послевоенный быт был отравлен безработицей, а также высокой смертностью новорожденных. Тогда в стране наблюдались гиперинфляция, кризис в сфере здравоохранения и резкие колебания в ценах на медицинские услуги.

В 1927 году на экраны выходит фильм «Метрополис» Ф. Ланга, вершина немецкого экспрессионизма, снятый по сценарию Т. фон Харбоу. Создание фильма пришлось на «золотые двадцатые», то есть тот период в истории Германии (1924 – 1929 годы), когда страна восстанавливала экономику после войны, стремилась достичь уровня стабильности. Однако пережитая нацией психологическая травма не исчезла. Лента Ланга – это попытка зафиксировать ее, используя при этом механизмы приема гротеска, для того чтобы расставить акценты внутри всех основных перипетий конфликта.

В городе Метрополис (от др.-греч. *Metropolis* – «главный город») между теми, кто «сверху», в Новом Вавилоне, и теми, кто «снизу», на Дне, существует ложный посредник – Машина, страшный Молох. Он обеспечивает процветание волшебному городу и несет смерть тем, кто на него работает. Его топливо – человеческие жизни. Чудовищная сцена открывается перед Фредером, главным героем фильма. Он, влекомый любовью к таинственной незнакомке, спускается в обитель железного бога и видит, как жрецы приносят в жертву толпу молодых людей, чтобы задобрить его. Живое умерщвляется, чтобы задобрить нечто, никогда не бывшее живым. Алогичность и оксюморонность – черты гротеска. Фредер

возмущен подобной несправедливостью, о чем сразу же сообщает отцу, главе Метрополиса.

Рабочие со Дна готовят восстание – и это тоже выясняет главный герой. Нищие находятся в поисках истинного Посредника, который должен стать «сердцем, объединяющим голову и руки» (похожим образом звучит слоган фильма, его основная идея). Мария ведет людей на баррикады, та сама таинственная незнакомка, возлюбленная Фредера. Девушка считает, что он может справиться с ролью Посредника, однако силы антагониста вмешиваются в ход событий. Руководитель Метрополиса боится бунтовщиков и решает нарушить их планы. На авансцену выходит одержимый изобретатель – образ архетипический. Он создает антропоморфный механизм, имитирующий Марию до мелочей. Киборг убеждает рабочих разрушить механизм, от жизнеспособности которого зависит весь Новый Вавилон, его райские сады и машинные отделения.

Заявляется мотив двойничества. Гротескное двойничество проявляется не только на физическом плане, визуальном, но и на идейном. В «Метрополисе» фальшивые и настоящие ценности меняются местами. Рабочие, опьяненные свободой, не понимают, что, уничтожая Машинный цех, ставят под угрозу собственное существование. В мотивацию героев включается алогичность действий, также свойственная приему гротеска. «Золотая молодежь», оказывающаяся под влиянием лже-Марии, относится к происходящему как к празднику, не понимая, что приближает конец.

Фильм Ланга амбивалентен драматургически и визуально: в сценах фигурируют верхний и нижний город, волшебный поднебесный сад и тесные катакомбы подземелья, Мария настоящая и Мария ложная, богатые и бедные, угнетающие и угнетенные. Подобные противопоставления позволяют острее прочувствовать конфликт фильма, главное содержание которого передано через гротескный объект – машину, которая заменяет Метрополису сердце и душу.

На протяжении всего сюжета авторы фильма реализуют мысль о том, что не стоит перекладывать ответственность за благополучие человека на железо, которое

сегодня приносит пользу обществу, а завтра может стать причиной его уничтожения.

О разрушении, надвигающемся на мир извне, повествует также фильм И. Хонды «Годзилла», увидевший свет в 1954 году.

По сюжету из недр океана выходит радиоактивный монстр, разбуженный ядерными бомбами. В правительстве быстро собирают совет из видных деятелей, ученых, политиков, которые предполагают, что это чудище, спавшее более двух миллионов лет, проснулось, чтобы изолировать Страну восходящего солнца от целого мира, а то и вовсе стереть ее с лица Земли. В течение всей завязки фильма зритель не видит, что собой представляет пробудившееся существо. Возникает саспенс и чувство обеспокоенности в преддверии появления Годзиллы, создаваемое рядом деталей. Авторы нагнетают: сначала мистическим образом корабль терпит крушение, затем выжившие моряки поперебой рассказывают о встрече с неким «зверем», потом ученые находят причудливые гигантские отпечатки лап на песке, а внутри них – окаменелости морских гадов, живших более двух миллионов лет назад. Необъяснимым образом неизведанное доисторическое прорывается в настоящее – в пространство современной Японии. Конечно, это вселяет ужас.

Примечательно, что в реальной жизни японцы не сразу поняли, что в 1945 году именно США сбросили на Хиросиму и Нагасаки атомные боеголовки. Так и в фильме «Годзилла» «ужас от этого Ничто-Нечто создается неопределенностью»⁵¹. Она становится важной частью трансгрессии, свойственной гротеску.

Благодаря ему страхи мирного населения корпорализуются⁵². Этот термин, означающий «о-телеснивание», приобретение аморфным четких физических контуров, принадлежит философу Б. Вударду, который изучает «темный витализм». В данном случае страхи принимают форму чудовища, телесное воплощение, против которого нет оружия.

⁵¹ Ямпольский М.Б. Сквозь тусклое стекло: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 390.

⁵² Вудард Б. Динамика слизи. Пермь: HylePress, 2016. С. 42.

В итоге оружие, правда, находится. Монстр повержен, убит, вопреки протестам ученого-зоолога, призывающего людей подумать о том, как чудовище смогло выжить после мощнейшего ядерного удара, а не о скорейшем уничтожении существа. В этой ленте страх трансформируется в мифическое чудовище – проекцию скрытых опасений японцев. Образ Годзиллы берет исток в отношении создателей фильма к исторической травме целой нации.

Понятие исторической, или культурной, травмы тесно связано с коллективной памятью, в которой она отражается. «Культурная травма означает драматичную утрату идентичности и смысла, прореху в ткани общества, которая воздействует на группу людей, достигших определенной степени сплочённости»⁵³, а сама травма есть не что иное, как «рефлексивный процесс, связывающий прошлое с настоящим с помощью образов и воображения»⁵⁴. Таким образом, реконструкция событий, совершающаяся в памяти народа, формирует искаженную реальность, в некотором роде продиктованную аффектом, который постепенно оседает в нарративах. Со временем память о травматическом событии стирается, и, соответственно, стираются границы между прошлым, настоящим и будущим, и заново начинается процесс самоидентификации народа.

Фильм «Годзилла» примечателен тем, что в нем препарируется этот механизм: нам демонстрируют психологию народа, который, застряв в кризисе смысла и идентичности, оказывается не готов к новой реальности, к движению вперед. Время движется, а коллективный герой, столкнувшийся с ужасным «чудовищем», Годзиллой, продолжает жить в страхе. Неполнота трансгрессивного перехода, в состоянии которого обнаруживает себя целая нация, не дает вырваться за пределы основанного на предчувствии смерти страха.

⁵³ Айерман Р. Культурная травма и коллективная память // Новое литературное обозрение, 5'16. URL:

https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/141_nlo_5_2016/article/12171/
(дата обращения: 11.07.2021).

⁵⁴ Там

же.

URL:

https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/141_nlo_5_2016/article/12171/
(дата обращения: 11.07.2021).

В фильме «Годзилла» фактически ставится вопрос о том, сможет ли население адаптироваться к новым условиям существования – бок о бок с чудовищем? Конечно, нет. Жизнь никогда не будет прежней, после того как «монстр» опознан. Согласно логике фильма, только насилием возможно реагировать на насилие, злом на зло. Необходимо убить того, кто принес смерть. Да, нельзя убить прошлое, но, придав ему вид и образ живой, из крови и плоти, антагонистичной силы, можно частично закрыть гештальт, уничтожив ее... Однако только в кино.

И в «Метрополисе», и в «Годзилле» через прием гротеска создается некий миф, в котором осмысляется и выражается историческая травма прошлого, непосредственно связанная с переживанием смерти, которая, как и сама жизнь, оказывается большой загадкой, и, чтобы осмыслить ее, необходимо облечь ее в осязаемую, визуально воспринимаемую форму. В «Метрополисе» – это лже-Мария, бездушная жестянка, сталкивающая людей из разных социальных слоев, провоцирующая гражданскую войну, разрушения, вражду, ненависть. В «Годзилле» – это рептилия, изолирующая народ от всего мира, который идет вперед, движется навстречу прогрессу, в то время как Япония застревает в кошмарной реальности, суровой яви, где надо научиться жить с ящером бок о бок.

Травмы, которые осмысляются в фильмах, имеют отношение не только ко глобальным потрясениям, но и к частным, бытовым. Травмы могут быть связаны с простым течением жизни. Огромную роль в ней играет научно-технический прогресс. То, что он собой представляет, безусловно, волнует современных режиссеров и драматургов. В понятие «историческое» можно включить как свершившиеся исторические факты, так и фантазии о возможном будущем, которое тревожит людей из-за непонимания происходящих процессов. Будущее и тревоги относительно него могут травмировать не меньше, чем то, что уже произошло. Грядущее является предметом пристального внимания современных драматургов и режиссеров. Кинематографистов, в частности, интересует все, что связано с интенсивным изучением космоса, созданием новых видов связи, развитием нейрокибернетики, и эта проблематика также неизбежно приводит к использованию гротеска в кинопроизведениях.

В восьмидесятые годы прошлого века как ученые, так и деятели искусства начали активно говорить о перемещении человека сквозь время и пространство. В 1983 году выходит книга П. Николса «Проект Монток: эксперименты со временем», в которой рассказывается о сверхсекретной деятельности правительства США в городе Монток, штат Нью-Йорк. Он был направлен на исследования электромагнитных полей, благодаря которым человек мог бы перемещаться во времени, телепортироваться и создавать физические объекты силой мысли. В 1984 году философ Д. Парфит в книге «Причины и личности» описал парадокс телепортации: если машина расщепляет человека на планете Земля, перенося его на Марс, будет ли телепортированный тем же человеком, что вошел в аппарат на Земле?

Вокруг этой темы построен сюжет фильма «Муха» Кроненберга. Он и соавторы сценария «Мухи» – Ч. Пог и Д. Лангелаан – закладывают прием гротеска в структуру ленты.

Фильм относится к поджанру ужасов – боди-хоррору (body-horror), который является источником гротескной фактуры. Для этого жанра характерно внимание к человеческому телу, его изменениям, пугающим трансформациям, вызванным мутациями, болезнями, паразитами.

По сюжету ученый Сет Брандл изобретает телепорт буквально на глазах зрителя. Сначала он может телепортировать только неодушевленные предметы: например, чулок журналистки Вероники, которая приходит в квартиру Сета, чтобы поговорить с ученым о его новейшей разработке. Именно Вероника способствует тому, что Сет продолжает свои эксперименты в области телепортации – ведь до ее появления у него не получалось перемещать «одушевленные» материи. Сет и Вероника влюбляются друг в друга, и только после этого ученый понимает, что надо научить любить и телепорт. Компьютер должен «полюбить» живую плоть, так считает изобретатель, чтобы удачнее справляться с установленными перед ним задачами.

Эксперименты выходят на новый уровень: Сет решает протестировать свою разработку на себе. Телепорт Брандла действительно учится любить живую плоть,

но не может различать частности, потому он и не считывает муху, случайно залетевшую в камеру телепорта во время перемещения ученого. Она оказывается слита воедино с телом Брандла. И когда в эксперимент вмешиваются силы хаоса, неконтролируемая натура в виде низшего существа – мухи, сюжет начинает развиваться в трансгрессивном русле, где «единый центр отсутствует <...> Невозможно установление иерархических отношений между элементами, невозможно установление магистральной бытийно-смысловой перспективы, строго детерминированной единым центром»⁵⁵. Происходит сочетание разнородных элементов в новую, неведомую комбинацию – одна из черт гротескного реализма. На последующей физической трансформации персонажа будет построена его драматургическая арка.

Сперва Брандл ощущает лишь прилив сил и возможность постоянно тренироваться, не спать ночами и выполнять много работы. Однако со временем его тело претерпевает изменения: от мяса отслаиваются ногти, тело покрывается жесткой щетиной и серыми буграми, желудочная жижа произвольно течет изо рта, отваливаются уши. Еще немного – и члены тела станут похожи на лапы мухи. Ученому ничего не остается, кроме как признать поражение и быть убитым своей возлюбленной. В сценарии Сет так и не преодолевает границу между человеком и мухой, застревая в промежуточной, парадоксальной форме получеловека-полунасекомого. Явный алогизм двух форм, видов существования, подчеркнутый как визуально, так и на уровне смысла – механизм приема гротеска. Гротескная метаморфоза ученого, в которой есть слияние двух полярностей, не приводит в его к замершей форме существования, к точке развития. Она все время приводит его на новый этап трансформации, которой в приеме гротеска нет конца. Все новые и новые формы существуют в подобной драматургии в вечном движении, в динамике, что характерно для изучаемого приема. Оттого конец персонажа – его смерть – сходится в одной точке с концом фильма.

⁵⁵ Фаритов В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма. С. 46.

В картине фигура ученого, его эксперименты, попытки преодоления времени и пространства являются гротескными элементами, раскрывающими суть и структуру приема. Сет Брандл очень хочет сыграть роль Бога, но у него ничего не выходит, опыт не удается. Ученый не способен постичь все тонкости человеческого тела и духа и научить компьютер распознавать их, и в результате он расплачивается жизнью за эксперименты с природой.

Еще один фильм, который относится к научной фантастике и отчасти боди-хоррору, – это «Вспомнить всё» (1990) П. Верховена. Картина, сегодня признанная культовой, получила премию «Оскар» за визуальные эффекты. Фильм отразил дух времени, страхи людей, связанные с быстрым освоением космоса и очередным кризисом в США, который усугубил социальное неравенство.

Согласно сюжету, люди, наконец, получили возможность перемещаться по Галактике. Мечта главного героя, строителя Дага Куэйда, – отправиться в отпуск на колонизированный Марс. Но это слишком дорого для простого работяги. Кроме того, жена Дага отказывается ехать с ним. Тогда он обращается в компанию «Реколл»⁵⁶, занимающуюся формированием воспоминаний. С помощью аппаратов, похожих на модифицированные электрические стулья, сотрудники «Реколла» посылают в мозг клиента импульсы, создающие иллюзию того, что он действительно бывал в том месте, которое хотел бы посетить, причем можно создать такое воспоминание, в котором будет присутствовать конкретный человек. Более того, клиент может стать тем, кем в реальности не является, то есть прожить вымышленную жизнь, полную приключений, а затем без вреда для здоровья вернуться обратно к привычному существованию. Даг желает отправиться на Марс в роли спецагента с горячей брюнеткой, которая регулярно ему снится. Ученые центра «Реколл» задают желаемые вводные данные компьютеру и...

Первый драматургический поворотный пункт, перипетия, которая ведет зрителя от завязки к основному действию фильма, выстроен по принципу флешбэка наяву. Внезапно происходит «внештатная» для ученых история: вместо

⁵⁶ Реколл (от англ. «recall» – воспоминание), также называется фильм на языке оригинала – «Total Recall». – Прим. авт.

того, чтобы подгрузить в мозг героя новые воспоминания, ему их возвращают. Оказывается, некогда из его памяти нарочно стерли воспоминания о том, что он реальный спецгент, разведчик, которого сделали строителем, чтобы он забыл дорогу на Марс и прекратил расследования против алчного бизнесмена, буквально приватизировавшего весь воздух на планете – господина Кохаагена. Но цепкое подсознание Куэйда возвращает ему запечатленные события в сумбурных, запутанных снах, которые он и пожелал воспроизвести в компании «Реколл».

Фантазии оказываются ушедшей реальностью, пласты смыслов слипаются. «Драматургия фильма может включать в себя процедуру сложного динамического взаимодействия пластов реальности, обладающих разной темпоральностью»⁵⁷, – отмечает исследователь Мариевская. В ленте «Вспомнить всё» динамически сливаются поля сновидений и реальности: фантазии оставляют в герое чувства кратковременного блаженства, даже несмотря на то что он всякий раз погибает в конце этих воображаемых приключений, а жизнь наяву тяготит Дугласа монотонностью.

Далее по сюжету Даг все-таки отправляется на Марс и встречает там толпу мутантов – это первое поколение людей, рожденных на планете. Они уродливы: очертания их внутренних органов видны на поверхности кожи, у кого-то огромные головы с сочащимися мозгами, кто-то рожден лилипутом, у кого-то вываливаются из орбит глаза, как при базедовой болезни. У проводника Дага Куэйда, чернокожего таксиста Бенни, вместо левой руки – клешня, которая образовалась вследствие адаптации на новой планете. Все они – люди, чьи образы строятся на переходе границ телесности. Их внутреннее становится частью внешнего облика буквально. Они все еще не ассимилированы на Марсе, но при этом – уже чужие на Земле.

Зрителя медленно погружают в гротескный мир, где «фантастическое является элементом фабульной конструкции, то есть условием и даже предметом изображения»⁵⁸. Эти персонажи выстроены в художественной логике гротескного образа, который «игнорирует замкнутую, ровную и глухую плоскость

⁵⁷ Мариевская Н.Е. Время в кино. С. 182.

⁵⁸ Ковалов О.А. Из(л)учение странного. СПб.: Мастерская «Сеанс», 2016. С. 11.

(поверхность) тела и фиксирует только его выпуклости — отростки, почки — и отверстия, то есть только то, что выводит за пределы тела, и то, что вводит в глубины тела»⁵⁹.

Главный герой, хоть и не мутант, но его образ тоже строится по гротескной формуле, где сочетаются трансгрессивность его сознания и амбивалентность его личности – это раскрывается в финальной перипетии, ведущей к кульминации. Гротескность его сложнее, чем уровень визуальных телесных трансформаций. Куэйд делают «трансплантацию» мыслей и чувств, что влияет на его временную форму. Каждый день вокруг него разыгрывается спектакль под названием «стабильная жизнь», правда, кажется, он по-настоящему не любит ни красавицу-жену в исполнении Шерон Стоун, ни свою обыкновенную работу. И только сновидения возвращают украденные реалии, которые он вспоминает.

Наконец Даг Куэйд, добравшийся до логова антагониста, того самого бизнесмена Вилоса Кохаагена⁶⁰, узнает, что в прошлом, до потери памяти и обретения жизни на Земле в роли рабочего-строителя, он не был не только разведчиком, но и поделщиком, правой рукой главного злодея, жестоко подавлявшим восстание на Красной планете. С этого момента начинается трансформация Дага. Удивительная перипетия: как у зрителя, так и у главного героя меняется отношение к собственной сущности. Правда воспоминаний становится относительной.

Лента выполнена как «путешествие героя» к самому себе: проходя через все элементы, указанные Джозефом Кэмпбеллом в книге «Герой с тысячью лицами», персонаж претерпевает фантастическую внутреннюю трансформацию, как будто остающуюся за рамками экранного времени. Кульминация фильма сравнима с имплозией, взрывом, направленным внутрь, когда главное действие – решение оставаться на стороне света и бывших повстанцев, которых Куэйд когда-то подавлял, – осуществляется в сознании Дугласа.

⁵⁹ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 352.

⁶⁰ Его имя на английском пишется как Vilos и происходит от слова “villain” – «злодей». – Прим. авт.

В этом научно-фантастическом фильме исследуется кризис сознания и вопросы доверия собственным воспоминаниям и чувствам. Реально существующее и былое невозможно отделить от вымышленного, так чему доверять? Как распознать правду? Герой, оказываясь в запутанных обстоятельствах, между сном и явью, мучимый вспышками и обрывками былой реальности, ложных и истинных воспоминаний, обязан собрать паззл своей жизни, чтобы пройти инициацию, чтобы обрести себя, самоидентифицироваться.

По сути, век интернета, когда в информации, которую мы получаем, отделить зерна от плевел, истину от лжи практически невозможно, оказывается подтверждением гротескного конфликта, который рассмотрен в картине Пола Верховена. Можно считать, что автор заглянул на пару десятилетий вперед и его страшные предсказания только сейчас воплощаются в реальности.

Несмотря на то что фильм заканчивается хорошо и в нем много юмора и сатиры на современное американское общество с его ярко выраженным социальным неравенством, он отражает тревогу, связанную с развитием технологий, экспериментирующих с мозгом. Что если подобное может произойти? Что если власть имущие будут подавлять менее защищенные слои общества с помощью влияния на сознание? Что если введут налог на воздух? Эти вопросы затрагивает фильм «Вспомнить всё», открывший зрителю актерский талант Арнольда Шварценеггера. Чтобы дать на них ответы, создатели фильма прибегают к приему гротеска – он позволяет сделать это выпукло, наглядно, осязаемо. Ведь кино – это не просто повествование, это плотность визуального наполнения. Прием гротеска, на котором построена картина «Вспомнить всё», помогает отразить как актуальную реальность, так и сконструировать вариант будущего.

В представленных кинолентах проживается травма возможного будущего. Оно не наступило, никто не знает, каким оно будет, какие события принесет, но ужас вероятного ощущается уже сейчас. Если человек – венец творения, то что такое искусственный интеллект и какие вызовы человеку он может бросить? Как, например, в фильме «Муха». И что, если достижения научного прогресса окажутся в руках недостойной личности, как это происходит в картине «Вспомнить всё»?

Через прием гротеска здесь исследуются технологии и их влияние на мир человеческого тела и души. Смена мироощущения героев – Сета Брандла и Дага Куэйда – показана через невозможность отринуть старое до конца и принять настоящее. В первом случае персонаж оказывается не готов тягаться с божественным замыслом, во втором – столкновение с консервативной, унылой реальностью порождает бунт, протест героя, который хочет строить «дивный новый мир», но не может, поскольку ему препятствует мощный антагонист – его собственная память.

Итак, кино позволяет прожить травмы прошлого и настоящего и становится средством адаптации к актуальному состоянию мира, и гротеск, являясь инструментом для восприятия времени, дает «тело» конфликту, начинающему представлять реальную угрозу для героя, который внезапно может застрять в трансгрессивном переходе. Историческое время будет дальше идти без него, и разрыв между персонажем и хронотопом будет только расти, что усилит гротескную сущность переживания. Киноязык, в который интегрирован прием гротеска, становится средством ретрансляции боли, которую облачают в форму чудовищ, мутантов, уродов, киборгов. Гротескная телесность оказывается метафорой событий, нуждающихся в осмыслении. Гротеск, который позволяет искажать и модифицировать субъекты, может быть связан с фактором времени и пространства в фильмах. Он возникает, когда сценаристы и режиссеры стараются переосмыслить исторический контекст, травму народа или происходящие, на первый взгляд незначительные, перемены.

1.3. Роль гротеска в формировании художественного пространства фильма

К художественному пространству кинематографического произведения можно отнести локацию, то есть физическое измерение истории и конфликта, разворачивающегося в нем. Прием гротеска в художественном пространстве аудиовизуального произведения работает как формообразующий.

В гротескной реальности возможно показать метаморфозы героя и его окружения, чтобы точнее выразить внутренний конфликт, заявить надмирное,

потустороннее и невыразимое, неосязаемое в реальном мире. В гротескном пространстве обнаруживается гротескная форма, рождающаяся в результате пересечения семантической границы.

В фильме «Битлджус» Т. Бертон через прием гротеска проводится черта «междумирья» мертвых и живых. В ленте «Окно в Париж» Ю. Мамина через гротеск и сатиру слепляется две реальности – разрушенной страны и капиталистического идеального мира мечты. В «маме!» Д. Аронофски предпринимается попытка рассказать, как талант сжигает себя снова и снова, предлагая свой труд на растерзание толпы, и эти умозрительные категории выражены в антропоморфных формах женщины и мужчины. И, наконец, в картине «Дом, который построил Джек» Л. фон Триера гротескная граница проводится между мечтой и опустошающей невозможностью претворить ее в жизнь, в результате чего рождается уродливая реальность в виде дома, который строит главный герой из тел своих жертв.

Ярким примером в кинематографе, который позволяет выявить и дифференцировать прием гротеска как формообразующий, служит фильм «Битлджус» (1988) режиссера Т. Бертон. Драматургия сюжета держится на инверсии: мир мертвых пытается избавиться от живых, а не наоборот, а также на невозможности полного пресуществления⁶¹ героев среди живых или мертвых.

В начале картина повествует о паре молодоженов, въезжающей в новый дом, где они собираются жить долго и счастливо. Однако случается трагедия и разрушает их идиллию. Теперь Адам и Барбара мертвы и находятся в «распыленном» состоянии, будто между небом и землей. Ни в рай, ни в ад они попасть не могут. Так в киноленте появляется дихотомия, свойственная гротеску: дом в мире живых, где в экспозиции поселяется пара, и тот же дом в пространстве мертвых – качественно разные миры, хотя место действия остается единым,

⁶¹ Пресуществление – это богословский термин, используемый для объяснения таинства Евхаристии – превращения хлеба и вина в тело и кровь Господа; здесь используется в значении – физическая перемена сущности объекта. – Прим.авт.

неизменным и узнаваемым.

После первой перипетии, автокатастрофы, в которую попадает пара в завязке, в дом въезжает другая семья – мать, отец и их дочь Лидия, мрачная девочка, которая видит явления потустороннего мира. Она первая узнает о том, что в доме живут духи прошлых хозяев, успевшие вызвать био-экзорциста Битлджуса, чтобы выгнать из дома семью Лидии. Появление этого персонажа, способного из мира мертвых досаждать живым, – важная сюжетная линия, которая гротескно обостряет внешний конфликт кинопроизведения.

Американский режиссер работает с «гротескным реализмом» (термин М.М. Бахтина, уже упомянутый в тексте), который снижает, приземляет и материализует страх смерти, высмеивая его, переводя его в низкий смысловой «регистр» зрительского восприятия. Например, на «том» свете пара только что умерших Адама и Барбары встречается в очереди на регистрацию собственной смерти людей, почивших разными способами: мужчину-лепешку, который был раздавлен грузовиком, Мисс Аргентину со вскрытыми венами за стойкой регистрации смертей, девушку в костюме танцовщицы, которую переехал грузовик, мужчину в больничном халате с зияющей дырой в грудной клетке, видимо, после неудачной операции на сердце.

Что касается био-экзорциста Битлджуса, то он может превращаться в огромную гремучую змею и уменьшаться до размера муравья, иначе говоря, делать все, лишь бы выжить назойливых людей из дома, который принадлежит обитателям потустороннего мира. Все персонажи, заявленные в фильме, обладают позитивным настроением: шутят, смеются над самими собой и собственной смертью, которая очень похожа на жизнь, просто в другом измерении.

Тема конца жизни у Бертона идет бок о бок с приемом гротеска: с его помощью возникает двоемирие и телесная амбивалентность. Сценаристы усиливают прием во втором акте картины. О его качественном изменении свидетельствуют сюжетные и смысловые перевертыши: все тот же био-экзорцист Битлджус, изгоняющий живых из мира мертвых; страшная пустыня, которая может символизировать геенну, на месте, где прежде был цветущий сад; домашний очаг,

который становится источником ужаса; «потусторонняя» бюрократия, выглядящая страшнее, но и смешнее той, что принята у живых людей.

В фильме «Битлджус» авторы применяют гротеск, чтобы присущий людям страх смерти был бы нейтрализован, смягчен. Он замещается гомерическим, «праздничным» смехом. Неполная декорпореализация главных героев (от англ. «decorporealization») означает «растелеснивание», то есть переход к растворенному или распыленному⁶² состоянию, что позволяет говорить о трансгрессивности, то есть постоянной смысловой и физической динамике внешнего конфликта всех героев фильма и переходности границ, при преодолении которых и возникает гротеск, характеризующий невозможность взаимопроникновения двух миров.

Этот фильм – пример того, как прием гротеска помогает создать качественное столкновение сущностей и неполное превращение устоявшихся форм. Таким образом, создается конфликт на всех уровнях восприятия – от внешних визуальных до внутренних психологических.

На переходе главного героя из одной реальности в другую построен сюжет картины «Окно в Париж» режиссера Ю. Мамина (1993), занявшей восьмое место в списке ста двадцати главных русских фильмов по версии «Афиши»⁶³. Здесь не только персонаж, встроенный в установленный и достаточно мрачный, переходный миропорядок, получается гротескным по своей сути (он музыкант, а такие в мире филистеров не нужны), но и конфликт менталитетов – «нашего» и «чужого», «родины» и «чужбины», который выражен автором через физический переход волшебной границы между разными пространствами – Петербурга и Парижа.

Главный герой фильма, Николай Чижов, преподает музыку. Он поселяется в петербургской коммуналке, ничем не примечательной с виду и не отличающейся от многих других подобных коммуналок Петербурга 1990-х гг. Есть одно «но»: в комнате, куда он заселяется, обнаруживается настоящий портал, который открывается раз в тридцать лет и только на месяц. Наверное, такой промежуток

⁶² Вудард Б. Динамика слизи. С. 42.

⁶³ 120 главных российских фильмов // Редакция «Афиши». URL: <https://www.afisha.ru/selection/120-glavnyh-russkih-filmov/> (дата обращения: 16.02.2024).

обусловлен тем, что тридцать лет назад случилась оттепель, а теперь наступило время якобы свободы, слома старой системы и ощущения предстоящих открывающихся новых возможностей. В первый раз портал обнаружила бабка, которая в этой комнате жила и какое-то время назад бесследно пропала. Когда Чижов поселяется в комнате, бабка объявляется, чтобы забрать своего кота.

Чижов и его друг Горохов, сосед по коммуналке, проходят сквозь портал и сначала бродят по Парижу, попадают в череду нелепых и смешных ситуаций. Позже ушедшему Горохову приходит в голову идея показать Париж всей своей семье, начать там торговлю, открыть бизнес (сюжет для девяностых совсем не нов). Гороховы продают парижанам русские сувениры, играют на шарманке и т.д. Чижов тем временем влюбляется во француженку-соседку, чье окно располагается рядом с волшебным порталом. Она попадает в Петербург. Так, по воле случая капиталистические ценности «загнивающего запада», которые транслирует девушка, сталкиваются с разрушившейся и уходящей в прошлое коммунистической системой. Надо сказать, Петербург 90-х – это не то место, где хочется находиться, и доблестному Чижову приходится девушку выручать.

Стоит проанализировать значение портала в гротескной структуре чуть подробнее. Драматургия анализируемого фильма строится вокруг символа окна, которое обозначает движение в будущее, смену парадигмы, «двух правд, старой и новой, умирающей и рождающейся»⁶⁴. С помощью этого символа подчеркивается амбивалентность пространства с заданными полюсами изменения: мир вчерашнего Советского Союза и волшебный мир будущего, куда страна стремится, но никогда не придет – мир Европы. Арка персонажа строится между этих двух полюсов, и если сам персонаж не застревает на смысловой границе, то пространство оказывается подчеркнуто вневременным, без возможности стать завершенным в какой-либо точке повествования.

На смысловом уровне эта незавершенность подчеркивается появлением такого персонажа, как русский эмигрант в Париже, блестяще сыгранный Андреем

⁶⁴ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 95.

Ургантом. Он готов «всё отдать» только за то, чтобы оказаться в родном городе на Неве. Чижов помогает другу, предоставляя ему желанную возможность – отправляет его на родину. Конечно, выясняется, что песни о любви к родине, которая переживает кризис, сладко звучат только на значительном от родной земли расстоянии.

Юрий Мамин – это режиссер, обладающий выдающимся талантом фиксировать «высокую комедию»: как Зощенко или Тэффи в литературе, как Аркадий Райкин в театре и т.д. Она строится на тонком и аккуратном фарсе, интеллигентной иронии и, конечно, невозможности героев вписаться в «дивный новый мир», который дарует за граница. Смех зрителя оказывается вызван приемом гротеска, который режиссер встраивает в пространственное повествование. «Комедия получается лишь тогда, когда снимаешь серьезно. Пожалуй, это меня и связывает с нашими комедиографами-классиками: рассматриваем дурацкие ситуации, в которые втянуты герои, абсолютно серьезно»,⁶⁵ – признается сам создатель «Окна в Париж».

Через пространство и символизм дома в фильме «мама!» Д. Аронофски (2017) затрагивается противостояние жестокого, ничего не смыслящего социума и творца, который создает «шедевр» и представляет его на суд публики, готовой растерзать и создателя, и создание. Здесь трансгрессия и амбивалентность гротеска присущи дому, в котором разворачивается катастрофа, толпе, которая атакует этот дом, должный быть местом силы и спокойствия, а также главной героине, которую зовут Грейс (имя, означающее в переводе «милость», «благодать»), буквально сгорающей от собственной любви и восстающей из пепла вновь и вновь.

«мама!» – это экспериментальное кино, маркированное как хоррор. По сюжету, как сказано в официальном логлайне, отношения супружеской пары проходят проверку на прочность после того, как в их уютное и уединенное на лесной опушке жилище вторгаются незнакомцы: доктор, страдающий смертельной болезнью, его жена, вечно поучающая хозяйку дома, их скандальные сыновья.

⁶⁵ Мамин Ю. Сломанная телефонная будка – портрет эпохи 90-х.// 90-е. Кино, которое мы потеряли. Сост. Л.Л. Малюкова. М.: Зебра Е, 2007. С. 212.

Однако все не так просто. В этом фильме библейские мотивы получают новое звучание, проецируясь на жизнь писателя-демиурга, на его жену, в которой угадывается образ Девы Марии, на ее ребенка, принесенного в жертву толпой. Притчевое, библейское начало трафаретом ложится на героев, на их дом – образ мира. В нем на первый взгляд последовательные и хаотичные события на самом деле живут одновременно в едином пространстве, оттого у зрителя возникает эффект сумбура и легкого головокружения. Как раз через гротескный реализм и его потенциал «рождать и хоронить» раскрывается главная тема кинопроизведения: творец есть Бог и жертва в одном лице. Он живет тем, что всякий раз умирает, принося себя и свое пространство на растерзание толпе.

Автор фильма и сценария рефлексировать с помощью гротескных образов, корпорализованных⁶⁶, «отелесненных» идей на тему вдохновения и непомерного груза таланта, а также того, как много вынужден приносить в жертву художник, чтобы создать шедевр, вслед за тем «обнулиться» и начать все заново – для этого использована кольцевая композиция: фильм начинается с пробуждения женщины, этим он и кончается. Повтором задается цикличность жизни автора: пробуждение – вынашивание идеи – рождение произведения – отчуждение его, вынос на суд публики. И так снова и снова.

Если фильм «мама!» повествует о бремени таланта, то в «Доме, который построил Джек» Л. фон Триера речь о неосуществимости мечты, напрасном стремлении к идеалу. Герой не может достичь ни того, ни другого в силу отсутствия творческого потенциала. Триер и автор идеи Халлунд рассказывают мрачную историю неудачливого инженера, мечтавшего быть великим зодчим, но ставшего чудовищным убийцей.

Действие фильма разворачивается в Америке 70-х. Возможно, время и место действия выбраны намеренно: США в это время переживают войну во Вьетнаме, разгул хиппи и невероятный всплеск культуры, как артистической, так и кинематографической. Неслучайно герой среди всего этого чувствует себя безвестной бездарностью, не умеющей высказаться, преподнести свой талант миру

⁶⁰ Вудард Б. Динамика слизи. С. 42.

так, чтобы мир был вдохновлен, а не ужасался – при виде дома из трупов. Впрочем, и дом из трупов мир не ужасает. Ему абсолютно безразлично.

На протяжении всего повествования Джек рассказывает о своих предпочтениях в архитектуре, готических соборах, о том, что материал, обладающий «собственной волей», диктует изысканный результат (поэтому Джек всегда убивает разным способом, как пазл укладывая тела), говорит об искусстве, берет себе псевдоним, отправляет фотографии трупов в местную газету – делает всё, чтобы его заметили. Но мир (или сам Бог) опять отказывается внимать ему.

И при разговоре о фотографиях появляется еще одна важная, ключевая для этого кино семантическая граница – свет и тьма. Джек говорит, что открыл «демоническое свойство света», когда рассматривал негативы фотографий. По его мнению, существует «темный свет». Потом он приводит пример с фонарями: «Прямо под фонарем его [человека] тень темнее и меньше всего. Когда он идет дальше, тень впереди него растет, но она бледнеет, а тень позади него, возникающая из-за следующего фонаря, становится всё короче и короче, пока не достигнет предельной концентрации». Джек приходит к выводу, что человек, стоящий под фонарем со сгущенной тенью – это он и есть сразу после убийства. То есть в этот момент он чувствует себя наиболее освещенным божественным источником, выхваченным пучком света. Но тогда почему, будучи силён во славе, он её не получает? Потому что, споря с Богом за славу, никогда не обретишь желаемое. Тени для Джека – это боль и удовольствие. И только в момент кульминации, совершения акта «творчества», персонаж чувствует себя в нирване. Герой переживает нечто похожее на то, что чувствует любой творец, который ощущает себя освещенным божественным светом в момент творческого экстаза. До и после – тени, несущие то радость, то печаль, то отчаяние, то ликование. Попытка построить Вавилонскую башню из человеческого мяса и катастрофических деяний – вот дерзкий план Джека. Он хочет быть творцом, но только «читает ноты». Бог не дает Джеку посягнуть на Его место.

Гротеск наиболее ярко раскрывается внутри камерного пространства художественного произведения. В четырех предложенных выше фильмах – это

дом, который может быть как крепостью, так и тюрьмой в зависимости от мира, в котором находятся герои. Дом – это родина, которую можно покинуть, но она останется с тобой. Дом есть символ личных границ, которые приносятся в жертву бремени таланта, и благодаря приему гротеска эти понятия получают визуальное решение, «овеществляются». А также дом может быть порождением дьявольским, зловещим, негодным для жилья, эдаким бездушным гомункулом, если в сердце архитектора нет любви – и воссоздать такой символ тоже помогает прием гротеска с его алогичным двойничеством и внутренней оксюморонностью.

1.4. Гротеск и ценностные аспекты кинопроизведения

Как было отмечено ранее, гротескный мир отличается зыбкостью границ: переходы от зла к добру, от смеха к страху, от мертвого к живому и наоборот необходимы движению конфликта к кульминации и развязке. С помощью использования исследуемого приема в аудиовизуальном произведении ставятся под вопрос конформные ценности, и взгляд зрителей на них меняется.

Особенно любопытно наблюдать, как авторы с помощью гротеска рассматривают темы человеческих отношений, связанных с перверсией – психологической и физической. Фильм «Варвар» (2022) З. Креггера, комика в прошлом, снявшего один из лучших хорроров года, эксплуатирует прием, чтобы продемонстрировать не только разрушительность абьюза⁶⁷, но и их спасительную силу. Иногда умение встать в позицию жертвы и не сопротивляться может помочь сохранить жизнь: именно так спасается главная героиня, оказываясь в ловушке монстра.

Тесс приезжает в Детройт на собеседование. Она только что ушла от парня, навязчивого преследователя, готового удушить «любовью», и готовится начать новую жизнь в новом городе. Заблаговременно арендовав дом, Тесс добирается до нужного адреса только к ночи, как вдруг выясняет, что в доме уже кто-то живет. Дверь ей открывает симпатичный парень, и зритель уже в этом моменте начинает

⁶⁷ Абьюз (от англ. «abuse» – злоупотреблять) – это отношения, в которых превалирует насилие, физическое или эмоциональное, направленное от агрессора к жертве. Часто оно приводит к обоюдной эмоциональной зависимости. – Прим. авт.

думать, что «варвар» – именно он, ведь роль случайного соседа Тесс исполняет хорошо знакомый любителям хорроров Билл Скарсгард, он же Пеннивайз из нового «Оно» (2017). Персонажа зовут Кит. Тем неожиданнее и успешнее получается твист на его линии, когда с ним расправляется истинное зло. Но пока зритель не знает о том, что случится, и саспенс держится на взаимодействии Тесс и Кита, который уж как-то слишком заботливо относится к девушке, которую увидел пять минут назад.

Утром Тесс понимает, что оказалась не просто в странном жилище со странным сожителем, но в проклятом районе: все дома в нем разрушены, никто не обитает поблизости, и только чернокожий бездомный то и дело гоняется за героиней, чтобы о чем-то ее предупредить. Его она не слушает, зато слушает работодательницу, которая прямо говорит Тесс: уезжай из этого района. Но ехать некуда, в городе нет свободных квартир или домов, а за проживание в нынешнем месте уже заплачено. Тесс решает исследовать свое странное место жительства, двигаясь по вертикали вниз – от комнат к подвалу, и, чем ниже она спускается, тем более страшные тайны ей открываются, и подозрения, конечно, падают на Кита. Однако Кит... погибает от рук чудовища, живущего в лабиринтах дома. Этот удачный поворот разрешает напряженный саспенс первого акта сценария и переворачивает жанр: из триллера он превращается в хоррор с пока что необъяснимым монстром, похищающим Тесс.

Второй акт начинается с истории разбитного актера, которого лишают работы из-за того, что коллега по съемкам обвиняет его в харассменте⁶⁸. Оказывается, дом принадлежит этому актеру, и, конечно, парень едет туда. Сначала ему кажется, что дом взломали и ограбили. Он точно так же, как и Тесс, спускается в подвал, попадает в странные катакомбы и натывается на чудовище – женщину с искаженными пропорциями и чертами лица, полностью обнаженную, которая держит в заложниках Тесс. Та говорит вновь прибывшему: чтобы это существо тебя не тронуло, делай вид, будто ты младенец. Она послушно играет эту роль, когда

⁶⁸ Харассмент (от англ. «harassment» – домогательство) – это вид сексуализированного насилия. Поведение человека, нарушающее физическую неприкосновенность другого. – Прим. авт.

чудовище дает ей сосать молоко из серой и разбухшей груди. Актер же бунтует и решает бежать, пытаясь спасти и Тесс, но в кульминации подставляет ее под удар вырвавшегося из своего подвала монстра. Героиня чудом остается жить. Выжить ей помогает... монстр.

Однако до кульминации Зак Креггер прописывает вставную новеллу. В ней район, в котором стоит этот мрачный дом, выглядит живым и приветливым. Мужчина из этой новеллы, мрачный работяга, закупается памперсами в супермаркете. Зритель узнает чуть позже, что, оказывается, он и его семья были теми людьми, кто отказался покидать умирающий район Детройта, потому что в этом доме герой новеллы устроил странный биологический эксперимент, основанный на бесконечной череде инцестов с собственными дочерьми и дочерьми своих дочерей. Что и привело к рождению монстра, терроризирующего героев из настоящего времени повествования. Здесь момент «дублирования», стремление породить двойников является механизмом гротесковой реальности, где сочетание элементов в новые комбинации, в данном случае генетические, являет на свет монстра. «Нечто» рождено в процессе повторяющегося вновь и вновь акта насилия. Однако именно оно несет в себе спасительный заряд любви, который в кульминации спасает главную героиню. Эта оксюморонность – также является элементом приема гротеска, который в данной ленте умышленно использован автором, чтобы подчеркнуть удивительную, нарушающую привычный шаблон в голове зрителя мысль: инфантильная позиция в абьюзивных отношениях может спасти жизнь.

Таким образом, фильм делится на три новеллы, и объединяет их тема физического и психологического насилия, которое иногда оказывается спасительной силой, *deus ex machina*, как в случае с главной героиней. Мораль у фильма простая: позиция жертвы – это зона комфорта. А позиция автора насилия, как принято говорить в правозащитных кругах, оказывается более губительной и проигрышной. Выражается эта мысль через прикосновение героев в разных новеллах к субъекту, таящему в себе силу зла. От взаимодействия персонажей с гротескной фигурой женщины, оказывающейся монстром, появившимся на свет в

результате продолжительного инцеста, которую не берет ни падение с высоты, ни пуля, раскрывается сюжет о зыбких понятиях человеческих психологических границ.

О гротескной победе зла над добром и обретении в этом потомственном зле силы и гармонии повествует фильм, вошедший в 2016 году в программу фестиваля Sundance: «Сальный душитель» (2016) Д. Хоскина, сценарий для которого был написан в соавторстве с Т. Харвардом. С первых минут фильма зритель попадает в гротескный мир черной комедии. Более того, вся детективная интрига, к которой обычно кинематографисты подводят постепенно, плавно, «продается» уже в экспозиции – такое неожиданное драматургическое решение подчеркивает прием гротеска, а финал картины вызывает одновременно и недоумение, и одобрение. Соответственно, гротеск играет не только с героями, но и спекулирует на чувствах смотрящего.

Согласно сюжету, Лос-Анжелес терроризирует серийный убийца, которого называют Сальный душитель. Маньяк не скрывается: это пожилой Большой Ронни, который вместе со своим великовозрастным сыном Брейденом водит диско-туры по городу, а по ночам, когда у него просыпается аппетит, тяга к «жирной пище», идет убивать людей. Сальным душителем он зовется не только из-за специфических гастрономических предпочтений, но и потому что его костюм – это слой жира, мерзкой коркой налипший на кожу. Сначала он ослепляет своих жертв, выдавливая или вырывая им глаза под очень забавную музыку, а потом – душил до тех пор, пока пульс не перестает биться. Создатели не объясняют мотивы Душителя, его террористические акты – это банальная, слепая жажда крови. Большой Ронни – фигура смерти, которой все равно, кого отправить на тот свет. Поэтому его и не разыскивают, за ним не охотятся детективы и вокруг его персоны нет саспенса – раскроют ли его, посадят ли. Сальный душитель – это фигура, объединяющая мифологическое начало и бытовую реальность.

Однако главным героем ленты является вовсе не маньяк-убийца, а его сын – Брейден. Для него Сальный душитель – и отец, которого он вроде бы любит, и препятствие на пути к самостоятельной, свободной жизни. С Брейденом связан

первый сюжетный поворот в картине: во время экскурсии на него обращает внимание девушка, у них завязывается разговор, в результате которого пара договаривается о свидании. Большой Ронни негодует: его сын – неказистый тюфяк, кому он вообще мог пригласиться? И кто будет ухаживать за Большим Ронни, если Брейден уйдет от него к девушке? Заявляются темы привязанности и конкуренции между отцом и сыном. Именно они будут составлять основу главного конфликта произведения: пойдет ли Брейден по стопам родителя или сумеет сепарироваться и жить счастливой жизнью. Отсюда начинается гротескная трансформация героя, которая отличается тем, что полного перехода к нормальной жизни случиться не может. Борясь со своей истинной, унаследованной сущностью, Брейден только больше сливается с отцом. Гротеск запускает процесс «антисепарации» и «антиинициации», алогичного и тотального слияния родителя и ребенка. Вместо привычной арки инициации, которая приводит героя в новый качественный статус, зритель наблюдает возвращение полное поглощение отцом своего сына.

С появлением Джанет в жизни Брейдена и Большого Ронни все меняется: то один, то другой пытаются склонить ее на свою сторону, и она не сопротивляется, более того – начинает крутить роман с каждым мужчиной по очереди. Ее фигура в этой истории скорее аллегорична, нежели реалистична: она нужна как триггер, как объект. У этого персонажа нет четко прописанного характера, нет внятной цели, мотивации. Она – декорация, необходимая для раскрытия потенциала взаимоотношений мужчин. Зато в кульминации именно она играет важную роль. Внушая Брейдену, что тот должен убить отца, маньяка-душителя, она, сама того не ведая, наставляет возлюбленного на путь родителя.

Отец и сын изначально даны в оппозиции друг к другу как на физическом, так и на смысловом уровнях. Большой Ронни – худой, волосатый старичок маленького роста, всегда суровый и неприветливый, ворчливый и довольно социальный. Брейден – тучный, высокий детина с пробивающейся плешью, меланхоличный и замкнутый, подавленный властью предка.

Весь фильм – попытка главного героя пройти обряд инициации через развенчание фигуры отца. Однако Брейден проигрывает в схватке с демоном, становясь таким же Сальным душителем, как и его родитель.

Получается, что линия странных убийств, которые совершает гротескный Сальный душитель, оказывается необходимой только для того, чтобы в финале картины показать, что «яблочко от яблони» падает недалеко, и дети, как бы они не сопротивлялись, идут по стопам своих родителей.

В картине «Сальный душитель» прием гротеска необходим для того, чтобы подчеркнуть двойственность отеческой любви, визуализировать проблему преемственности, семейственной предопределенности.

Итак, прием гротеска с присущей ему амбивалентностью и пресечением смысловых оппозиций помогает пересмотреть конформные ценности, поменять взгляд зрителя на понятия «плохо» и «хорошо», переосмыслить современные явления, будоражащие общество.

Глава 2. Роль гротеска в построении фабулы произведения

В данной главе речь пойдет о гротескном персонаже, который может быть динамичным и статичным. К динамичным персонажам относятся герои фильмов «Муха» Кроненберга, вампир-пионер Валерка из сериальной дилогии «Пищеблок», Фиона из серии анимационных фильмов о злом зеленом огре. К статичным – Джек из фильма «Дом, который построил Джек» Триера, Джон Мэррик из «Человека-слона» Линча, Перл из одноименной ленты Т. Уэста. Характеры персонажей являются частью фабулы.

Фабула – это базис каждой истории. «Фабулой называется совокупность событий... о которых сообщается в произведении... Фабуле противостоит сюжет: те же события, но... в той связи, в которой даны в произведении сообщения о них... Фабула – это то, «что было на самом деле», сюжет – то, «как узнал об этом читатель»». ⁶⁹ Сюжет позволяет пересобрать события фабулы, а фабула помогает зрителю выстроить линейную логику, важную для постижения смысла аудиовизуального произведения.

Прием гротеска закладывается уже на уровне идеи, а значит, должен быть отражен в структуре фабулы, в синопсисе будущего кино. Также исследуемый прием влияет и на сюжет, который складывается по ходу создания поэпизодного плана фильма и даже – в монтаже. Фабула строится, в первую очередь, от героя, соответственно, сначала драматургу необходимо придумать главного действующего персонажа, за которым зритель будет наблюдать.

Уже при продумывании персонажа автор закладывает два уровня конфликта – внутренний и внешний. Их пересечение рождает сюжет, который «часто определяется пространственными и временными эллипсами... Также его могут характеризовать манипуляции со временем (флешбеки и флешфорварды) или не принадлежащий диегетическому миру материал (титры, закадровый голос и музыка)» ⁷⁰.

⁶⁹ Томашевский Б. В. Теория литературы. Поэтика. М.; Л.: Госиздат, 1925. С 137.

⁷⁰ Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 95.

Гротеск – это прием, который позволяет сделать явным то, что скрыто, и скрыть за визуальными превращениями, монтажными склейками, временными промежутками, музыкальным рядом (тем, из чего состоит сюжет) то, что изначально кажется лежащим на поверхности, то есть в идее, в фабуле. Для этого у приема гротеска есть два инструмента – трансгрессия и амбивалентность. Они позволяют «извлечь героя из естественной среды и... показать, насколько резко она контрастирует с новым миром, в который ему предстоит отправиться»⁷¹. Гротеск делает явной границу, которую герою (и зрителю вместе с ним) предстоит перейти: «...граница всегда устанавливается путем наблюдения»⁷². Важно отметить также и то, что, несмотря на то что все эти элементы мономифа присущи и приему гротеска, в исследуемом приеме они существуют и сами по себе, не только в рамках структуры фабулы инициации.

Невозможность преодоления семантических полей возникает благодаря трансгрессии – элементу приема гротеска, из-за которого становится невозможным установление «магистральной бытийно-смысловой перспективы»⁷³. Трансгрессия выворачивает культурные и социальные формы наизнанку. Благодаря трансгрессии формулируется переход границы, который через прием гротеска, используемый драматургами, закрепляется, обозначается. Между возможным и невозможным стирается грань. Главное здесь – «застревание» на границе двух миров – важная гротескная черта, то, как герой и сюжет становятся маргинальными. «Темы, присущие явлениям трансгрессии в искусстве: безумие, абсурд, танатография эроса, смерть, понимаемая в качестве трансгрессивного перехода, деконструкция христологического аспекта и преломление архетипа матери сквозь призму трансгрессивных устремлений искусства»⁷⁴.

Маргинальным прием гротеска, кроме трансгрессии, делает и амбивалентность, присваиваемая гротескному субъекту – герою драматургической

⁷¹ Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. / Кристофер Воглер; М.: Альпина нон-фикшн, 2015. С. 49.

⁷² Эльзессер Т., Хагенер М. Там же. С. 83.

⁷³ Фаритов В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма. 46.

⁷⁴ С.П. Шлыкова. Трансгрессия в арт-хаусном кинематографе: монография. С. 73.

структуры. Амбивалентность персонажа в драматургии – это не просто создание «двуликого» героя, но и расщепление его стремлений, целей. Раздираемый внутренним и внешним конфликтом, он не может разрешить ни один и потому погибает, не всегда физически, иногда метафорически – умирают его старые убеждения и воззрения, вместе с ними – личность из статуса-кво, которую зритель наблюдает в начале кинопроизведения. Это не просто парадокс: заостренная амбивалентность гротескного персонажа строится на алогичности и подчас содержательном несоответствии. В амбивалентности гротескного персонажа намечены полюса развития, которые задают его внутреннее и внешнее движение по арке.

Хороший пример подобного героя есть в комедийном хорроре «Я иду искать» (2019), режиссеры М. Беттинелли и Т. Джиллет. Героиня, выходящая замуж за своего друга из привилегированной семьи, не может поверить, что она вот-вот окажется жертвой страшного культа. Ей необходимо одновременно обороняться, играть в прятки и уничтожать охотников за ее головой – членов семьи жениха. Амбивалентность ее подчеркнута: она и охотник, и жертва, и «агнец», и борец с дьявольской силой. Беззаботная и улыбчивая блондинка Самара Уивинг в начале фильма, не верящая в страшное проклятье, нависающее над семьей, и хладнокровная убийца в конце – такова арка персонажа. Героиня проходит через ряд перипетий: бросает жребий и моментально становится жертвой – это запускает движок фильма; далее героиня с каждым новым эпизодом прятков и убийства становится все опаснее для преследователей, трансформируясь из жалкой и беззащитной девушки в убийцу, хищника; и, наконец, кульминация картины совпадает с рассветом, и так как героиня осталась жива, то, согласно семейной сделке с дьяволом, погибают те, кто вел на нее охоту. Гротеск в этой ленте закладывается создателями непосредственно в фабулу фильма. Прием вписывается в фабулу как элемент, структурирующий развитие повествования, запускающий движок (зритель следит за игрой-жертвоприношением) и приводящий к кульминации, связанной с потусторонними силами. Гротеск нужен создателям,

чтобы буквально перевернуть жанр: от слешера к мистическому хоррору – и через такой перевертыш прийти к яркому, запоминающемуся, аттракционному финалу.

Помимо организации фабулы, гротеск помогает авторам выбрать жанр аудиовизуального произведения. Об этом подробнее будет рассказано в третьей главе, а в первом параграфе второй главы будут рассмотрены герои, чья маргинальность заложена в идее фильма. В первом случае – игрового, во втором – анимационного.

2.1 Гротескный персонаж: трансгрессия и амбивалентность

Пример конфликтной амбивалентности персонажа можно увидеть в фильме «Дом, который построил Джек» (2018) Л. фон Триера, анализ пространства которого был произведен раньше. В этом фильме гротескно не только место, в котором разворачиваются события, но и главный герой, его внутренний конфликт, который заложен на уровне концепта: что есть истинное творчество и кто такой творец?

Фабула фильма построена так, что зритель четко понимает мечту Джека, стремление героя к идеалу и невозможность достичь ни того, ни другого. Л. фон Триер и Й. Халлунд, совместно писавшие сценарий картины, создают мрачную историю неудачливого инженера, мечтавшего быть великим зодчим, но ставшего среднестатистическим, пусть и очень извращенным, убийцей.

Джек убивает расчетливо и хладнокровно, верша правосудие над своими жертвами, но это всегда оказывается невероятно комично, ведь филистера, погрязшего во грехе, не так-то просто уничтожить, и без эксцессов не обходится. Болтливая попутчица, представляющая образцовый средний класс, которую Джек и не хочет вовсе убивать, безработная, которая надеется на двойную надбавку к пенсии, мать с двумя детьми, любовница Джека – все они становятся жертвами Мистера Изощренности (Mr. Sophisticated, что с английского лучше даже перевести как мистер Утонченность). «Твоему нарциссизму нет предела», – говорит Джеку второй голос, с которым он постоянно ведет диалог. Зритель узнает, кто это, только в самом конце фильма, и тогда становится ясно, что всё происходящее –

условность, миф, функционирующий в наше время. Появляются гротескные границы яви и сна, мифа и реальности. Джек рассказывает о себе и жизни так, будто он находится на приеме у психотерапевта, либо даёт интервью – весьма тщеславно, либо исповедуется. «Те, с кем я имею дело, раскаиваются вовсю», – говорит неизвестный слушатель главного героя.

Для Джека процесс убийства – это «своего рода освобождение» от бесславия. Герой одержим чистотой – окружения, таланта, души. Но в погоне за ней он теряет то, за чем бежит. Избавляя землю от пошлости и филистерства, он сам становится пошлым, жалким и упавшим на дно: одновременно страшная и комичная метаморфоза. В конце Джека ожидает чудовищное наказание – забвение. Почему так? Почему его жестокие преступления не были преданы человеческому суду? Потому что Бог его осудил более жестоко, обделив персонажа умением любить. «Любовь, Джек, тоже искусство», – говорит ему Вёрдж (Вергилий, который выслушивает откровения убийцы). Однако тот не знает, что такое любовь. Ни к себе, ни к окружению, ни к миру. И мир платит ему сполна. Появляется еще одна граница – между любовью и ненавистью. Между ними – безразличие, что для персонажа фильма, застревающего в нем, совершенно невыносимо. Этот тезис подтверждает эпизод, когда Джек приходит к своей любовнице Жаклин, перед этим репетируя яркие эмоции – страх, жалость, радость, однако ничего внятного у него сделать не получается. Он, страдающий обсессивно-компульсивным расстройством, не может изобразить яркие эмоции. Его лицо выдает ту самую индифферентность, которую главный герой боится. Итак, Джек приходит к своей любовнице, чтобы, конечно, её убить. Перед этим он спрашивает девушку: в чем разница между львом и тигром, архитектором и инженером. Однако Жаклин не может ответить. Тогда отвечает Джек: инженер читает ноты, архитектор – творит музыку. Он признается, что является серийным убийцей. Но собеседнице плевать. Она улыбается и не может в это поверить. Она – частное проявление безразличия всего мира. Она – творение Бога, которому всё равно. Постепенно Жаклин осознает, что оказалась в ловушке, выбегает на улицу и просит помощи у какого-то водителя авто, рассказывает ему о признаниях Джека. И сам Джек признается

водителю в этом. Но последнему также все равно. Девушка кричит, зовет на помощь, однако никто не слышит ее зов. Мир слеп и глух. Но таков ли Бог? Вечный спор с Ним, попытка построить Вавилонскую башню из человеческих тел – вот дерзкий план Джека. Он хочет быть творцом, но только «читает ноты». Бог не дает Джеку посягнуть на его место.

Нельзя не обратить внимание на звуковой ряд, также способствующий раскрытию характера героя и подчеркивающий его гротескную суть. Ларс фон Триер выбирает композиции Антонио Вивальди, Дэвида Боуи, Иоганна Себастьяна Баха и Луи Армстронга. Поп-культура, бессмертная в своей мгновенности, и классика, как две стороны одной медали, пронизывают ткань произведения, становясь маркерами реальности, в которой существует Джек.

Таким образом, основная гротескная граница, на которой застревает Джек – это любовь/ненависть. Она оказывается более фундаментальной, чем такие дуальности, как слава/забвение, мечта/реальность, чистота/грязь. От ненависти исходит демонический свет и «пахнет кислотой», разрушающей жизнь. Бог наказал Джека бесчувствием, эмоциональной атрофией. Он «одарил» его безразличием, соответственно, и миру вокруг него ничего не осталось, как быть безразличным к темному свечению, исходящему от героя. Комические, нелепые, сумбурные убийства – отражение глубокой трагедии человека, лишённого любви.

Амбивалентными и трансгрессивными могут быть, конечно же, персонажи не только игрового кино, но и анимации, тем более что анимация – это вид кинематографа, работающий с разными техниками. Для анимации возможно буквально все, в том числе сказочные превращения. Представленный далее герой действительно стоит того, чтобы о нем поговорить, ведь драматургия рассматриваемого мультфильма очень четко отражает понятие «границы» и гротескного перевертыша на разных уровнях конфликта.

В 2001 году на большие экраны вышел мультфильм «Шрек». Впервые в истории премии «Оскар» он получил статуэтку в номинации «Лучший анимационный полнометражный фильм». Конечно, после этого сказка про огра могла запросто пропасть со зрительских радаров.

Однако уже долгое время Сеть изобилует картинками с зеленым великаном, а трансляции «Шрека» по телевидению гарантируют телеканалу огромные рейтинги. В чем причина такой популярности? Мультфильм не просто опередил время, в котором был создан. Он отразил тенденции, которые в далеком 2001 году только намечались, а сегодня составляют повестку дня.

Именно гротескный реализм задает динамику мультфильма, плюрализм идей и образов, их диаметрально противоположность, отсылающую к фольклору. Так, персонаж, живущий на болоте (низ), дает возможность перерождения принцессе из высокой башни (верх), и эта бинарная оппозиция, пересечение двух «параллельных прямых» истории, оказывается наиболее плодотворной для динамики сюжета мультфильма, ставшего легендарным.

Как сделан персонаж Шрека? В лучших традициях мачизма: дурно пахнущий, грубый, невоспитанный. Согласно системе Проппа, Шрек создан по канонам героя-искателя: он все-таки отправляется на поиски принцессы Фионы, которую необходимо доставить лорду Фаркуаду, антагонисту из первой части. Еще один признак искателя – именно за его путем все время следит рассказ⁷⁵.

Шрек – закоренелый холостяк, который, по логике ширпотребных ромкомов, должен бы превратиться из чудовища в принца, особенно после встречи с принцессой. Правда, встреча эта оказывается отнюдь не самой приятной: влечения с первого взгляда не происходит, зато и Шрек, и Фиона осыпают друг друга взаимными упреками, суть которых состоит в том, что первый вообще желал бы держаться подальше от всяких изнеженных принцесс (в его представлении все они одинаковые), а вторая ждала принца, а не чудовище с болота. Фиона даже позволила заточить себя на «самый высокий верх самой высокой башни» ради того, чтобы её спас златокудрый романтический красавец.

Кстати, «зачатки» романтики есть и у самого Шрека: он принимает джакузи, в котором пузырьки – это его собственные газы, ужинает при свечах, сделанных из ушной серы. Кажется, он принимает себя таким, какой он есть, но... мир не принимает его. Не проходит и дня, чтобы жители близлежащих деревень не

⁷⁵ Пропп В.Я. Морфология сказки. Л.: Academia, 1928. С. 48.

атаковали огра в надежде сорвать за диковинного урода большой куш, однако герой не мстит им, а только припугивает – и это продолжается ровно до следующих покушений на его покой.

Главный герой, не зависящий от общества, от мнений толпы и общепринятых стандартов, от человеческих грехов, вроде сребролюбия, честолюбия, сладострастия (тех, которыми будут наделены персонажи-антагонисты), оказывается честным и искренним и потому – симпатичным зрителю.

Практически в самом начале первой части к Шреку примыкает Осел, впоследствии становящийся его лучшим другом. Осел – такой же отверженный, но в отличие от Шрека он жаждет общения и не может жить без социальной коммуникации. Он помогает Шреку спасти принцессу Фиону, одолеть лорда Фаркуада, а после – жуткую Фею-крестную и её сына, принца Чарминга, разрушая укоренившееся мнение о том, что ослы – глупы.

В мультфильме столкновение двух характеров, таких непохожих, усиливает динамику повествования и делает завершенной гротескный перевертыш, рожденный из стереотипа: «принц на белом коне». Шрек и Осел обладают абсолютным потенциалом принца и прекрасного белого скакуна, что будет обыграно во второй части, но потенциал этот не физический. Он кроется в идеалах и воззрениях персонажей – честности, порядочности, ответственности. Авторы призывают зрителя смотреть не на «обложку», а на суть персонажей, их фундаментальные качества. Происходит обращение ко внутреннему плану героев, с точки зрения эстетики – уродливых, но с точки зрения духа – просто прекрасных.

Позже к Шреку и Ослу присоединится Кот в сапогах, кажущийся самовлюбленным ловеласом, но на деле – страшно неуверенный, не мыслящий себя без внешних атрибутов – рапиры, шляпы, сапог, приближающих его к образу мечты. Смелый, самоотверженный, остроумный герой, запертый в теле милого котика, – это противоречие создает напряжение и внутренний конфликт, что психологически располагает зрителя к персонажу.

Главный антагонист первой части, герой-антипод Шрека – лорд Фаркуад. Он – полная противоположность главного героя, как и принц Чарминг из второй части.

Низкий, хрупкий, эгоистичный, великолепно образованный, фантастически богатый, по-настоящему злобный. Он живет в каменных джунглях, где нет места ничему живому и волшебному.

В нем воплощены черты, которые сегодня особенно жестко пресекаются и осуждаются: во-первых, принцесса ему нужна исключительно из корыстных побуждений. Волшебное Зеркало сообщает ему, что он сможет стать королем, только если женится на знатной особе. Во-вторых, он совершенно не задумывается об экологии болота Шрека, когда ссылает всех сказочных персонажей в лес. Событие кажется «притянутым за уши», но, в частности, и это заставляет Шрека покинуть свое место обитания. В-третьих, наконец, перед нами – типичный представитель абьюзеров: он идеализирует Фиону, думая, что она – абсолют, не желая слушать предостережения Волшебного Зеркала. Зато, как только выясняет её маленький секрет, он тут же приказывает арестовать её. Лорд – эгоцентрик и трус (уже хотя бы потому, что не сам освобождает Фиону из высокой башни), склонный все держать под контролем. Сегодня мы знаем, что это абьюз. В 2001 году о таком едва ли было широко известно.

Другой персонаж, принц Чарминг, появляющийся во второй части, является репрезентацией людей, которых активно порицают только последние года 2-3 – нарциссов. Он очень переоценивает собственные таланты (масла в огонь подливает его мамаша – Фея-крестная), будучи уверенным в собственной непревзойденности. Он нуждается в бесконечном восхищении, а также считает, что все вокруг только завидуют ему. Конечно, он заносчив, высокомерен и самовлюблен. В эпизоде, когда он описывает, как скачет за принцессой, преодолевая «снег, ветер, жуткий холод», продемонстрированы все вышеперечисленные черты.

Сегодня, когда Интернет переполнен статьями в духе «как вычислить нарцисса», «как понять, что ты живешь с нарциссом», «как вылечить нарцисса от нарциссизма», принц Чарминг кажется зрителям совсем родным. И разоблаченным.

Параллельно с историей Шрека развивается история Фионы, и начинается она с её отца. По большому счету, посеял все то, что происходит с ней король

Гарольд – её отец. Он, прибегающий к услугам Феи-крестной, чтобы скрывать свою истинную сущность, даже жене не признается, что на самом деле является лягушкой. Не обращенным в лягушку человеком, а самой настоящей большой жабой. Опять гротеск: не под маской уродства скрывается красота, а наоборот – под маской красоты прячется антропоморфное земноводное. Нам рассказывают сказку так, что она попадает в суть сегодняшнего дня, проблему нашего века – глубинное неприятие самих себя. Гарольд настолько не принимает себя истинного, что не принимает и свою дочь, препятствуя её развитию. Эрих Фромм в труде «Искусство любить» писал: «Любовь отца – это любовь на определенных условиях. Ее принцип: “Я люблю тебя, потому что ты оправдываешь мои надежды, потому что ты исполняешь свой долг, потому что ты похож на меня”». Конечно, Фиона не оправдывает надежды родителя, ведь она такая же «отошедшая» от нормы, как и он сам. Здесь обнажается вечный конфликт отцов и детей: первые знают, как им кажется, что лучше для вторых, но ни одна сторона не хочет слушать другую. Так и в мультфильме «Шрек-2», Гарольд прикрывается соображениями о «счастье»: он думает, что старается ради блага дочери, но на самом деле он боится Феи-крестной, которая шантажирует его, угрожая превратить обратно в жабу, если тот не избавится от Шрека и не позволит её сыну, принцу Чармингу, жениться на принцессе и стать наследником престола Тридевятого королевства.

Принцесса Фиона и Дракониша – как два «инья» для двух «яней», Шрека и Осла. Молчаливая и большая, но тоже очень нуждающаяся в любви Дракониша, чудовище с сильным, как позже выяснится, материнским инстинктом, оказывается идеальным спутником жизни для говорливого и мельтешащего Осла. Она охраняет высокую башню, на которую предстоит забраться Шреку, чтобы освободить красавицу, наследницу Тридевятого королевства.

«Красотка днем, в ночи – урод» – самое запоминающееся описание принцессы Фионы, в котором узнать себя может любая женщина.

Башня Фионы, в которую она заточена, с одной стороны есть мужское представление о женщине (отсюда башня, которая может быть трактована как фаллический символ или символ женственности и недоступности как одной из её

проявлений), с другой – женское представление об идеале внутри своего же гендера. Стоит помнить, что под стражу Драконихи Фиону посадила Фея-крестная, убедив родителей девушки в том, что с подобными отклонениями на публике лучше не появляться. В образе принцессы и её заточении отражается дихотомия сегодняшней борьбы за «моё тело – моё дело», где на одной чаше весов – желание быть собой, на другой – мысль о социальном принятии и одобрении.

Создатели «Шрека» показывают нам принцессу, которую мы не ожидаем увидеть. Эта героиня замечательна (и примечательна) тем, что изображена с веснушками, морщинами, невысоким лбом – она обычная.

Фиона далека от «принцесских» стандартов: умеет постоять за себя, в состоянии добыть пропитание (эпизод с птицей и гнездом: девушка прекрасно поёт, пернатая ей вторит, но, не справляясь со слишком высокой нотой, взрывается от напряжения), прекрасно готовит. Она умеет всё не хуже, а то и лучше самого Шрека. Зачем ей он или принц? При этом Фиона злится на то, что её спас великан, а не какой-нибудь королевич, демонстрируя, что сама живет во власти ложных убеждений.

Конструкт этого персонажа развивает тему, которую начали популяризировать сравнительно недавно: необходимость – это отношения с собой. Необходимость – это гармония внутри, а не внешние черты благополучия, которые долгое время определялись наличием мужчины в жизни женщины.

Проклятье Фионы должен был разрушить поцелуй любви. Она была уверена, что останется в теле прекрасной принцессы, но почему-то превратилась в огра. Потому что любовь, утверждают создатели «Шрека», это синхронизация тебя реального с внешним миром вопреки стереотипам глянцевого мира. Любовь – это позволение себе быть собой, без стеснения, без страха.

Во второй части мультфильма появляется Фея-крестная – реальная причина того, почему Фиона так долго не могла поверить в себя, выйти из башни и начать жить своей жизнью. Этот персонаж олицетворяет проблему права на идентичность для принцессы. Именно она убеждает родителей девочки спрятать её от мира. Именно она восстает против «долго и счастливо» двух огров, потому что «огры не

живут долго и счастливо». Символизм образа этой героини в том, что эта фея вместо осуществления мечты навязывает мечту, подавляя настоящее главного женского персонажа. Она представляет мир идеальной рекламной картинки, в которой есть только красивые, богатые, знаменитые, здоровые.

Итак, авторы серии мультфильмов «Шрек» Э. Адамсон, В. Дженсон, а также К. Эсбери и К. Вернон, присоединившиеся при создании второй части, настаивают на том, что у каждого персонажа – человека – есть право выбора: вписываться ли ему в рекламные стандарты или быть собой, развивая душу. Зрителя призывают к терпимости, показывая с помощью приема гротеска, переворачивающего клише, что все имеют право на существование и заслуживают любви. Именно её ищут герои – как положительные, так и отрицательные, ведь даже власть, которую они жаждут, есть скрытое желание быть любимыми.

Гротескные формы характерны и для отечественного кинематографа, особенно изобилует ими эпоха «девяностых» – переходное, маргинальное время. Страна, оказавшись потерянной на рубеже тысячелетий, переживает всплеск бандитизма и... искусства. Творцы откликаются на царящий вокруг хаос. Андеграунд выходит на авансцену.

Л. Л. Малюкова, кинокритик и сценарист, в книге «90-е. Кино, которое мы потеряли» пишет: «Весь кинематограф расставался с романтизацией героя, отрезавшим от себя прошлое»⁷⁶, чтобы затем, на самом пике излома возникли «фильмы – истории болезни, переходящие в философские эпитафии»⁷⁷. В новых фильмах исследуется слом эпох: рассматривается частная жизнь на фоне больших исторических перемен. Так или иначе прослеживается тема портала и героя, который проходит сквозь него, но не может полностью стать частью нового мира, принять его, «зависая» в неопределенности. На экранах появляются образы зла и нечисти, обманывающей простых честных жителей, правда, и они оказываются не без греха.

⁷⁶ Малюкова Л.Л. Кинематограф 90-х – энциклопедия русской жизни последнего десятилетия последнего столетия...// 90-е. Кино, которое мы потеряли. Сост. Л.Л. Малюкова. М.: Зебра Е, 2007. С. 226.

⁷⁷ Там же, С. 227.

Так получается в «Гонгофере» (1992) – дебютной режиссерской работе Б. Килибаева.

Открывающий кинокартину кадр – это титр: «Жил-был на свете казак Колька Смагин — высокий, красивый, глаза карие. До двадцати пяти лет глаза карие были, а потом ему их поменяли на голубые. Вы спросите, как на голубые? Как поменяли? Про то и история». Он полноценно описывает сюжет, ведь действительно это история о том, как молодой казак Колька едет в Москву вместе с родным дядькой, чтобы купить быка, но попадает под действие колдовских чар и влюбляется, в результате чего теряет свои глаза. Беда в том, что чужие глаза совершенно не нравятся главному герою. Тогда он и его дядька принимают решение найти Колькины глаза во что бы то ни стало и поскорее уехать из Москвы – города порока, в который изначально с радостью окунается Смагин.

Глаза в истории искусства – это символ. Пожалуй, самое известное изображение глаза реплицируется в масонстве. Этот символ можно встретить в декоре буквально каждой масонской ложи. Означает он сокрытую истину, мудрость, совесть. Можно полагать, украденные глаза – это символ украденных души и честности, правды и совести, даже своего собственного пути развития. Казак Колька Смагин никак не может жить без всего этого – иначе он не казак. Да и стыдно как-то возвращаться обратно в родную деревню и без быка, и без души, без своего «Я», индивидуальности.

Чудесные превращения, сюжетные фантазмагии, колдуны и ведьмы, зачарованный город, из которого нет выхода, само название – «Гонгофер» – ничего не означающее и ни к чему не привязанное – перечисленные элементы принадлежат приёму гротеска, который усиливает динамику повествования и затягивает зрителя в этот страшный, пугающий карнавал зла.

Колька Смагин, околдованный ведьмой, при этом не желающий быть частью колдовского мира, пытающийся сопротивляться и все-таки разыскать глаза – зеркало собственной души, которую у него забрали, висит между двух миров: сказочным, с существующим в нем неким иномирным Гонгофером, чудовищным кабаном, и реальным, бытовым, в котором надо купить обычного быка в деревню,

чтобы было мясо, чтобы не умереть от голода в непростую годину (на дворе нищие «святые девяностые»).

Кульминационная сцена в конце фильма сделана как американский боевик, чем и примечательна: Колька и его дядька попадают в жилище ведьмы, сделанное как бесконечный лабиринт, из которого нет выхода. Добрые, простые казаки, оказываются в эпицентре нечисти и пытаются побороть её по-молодецки: кулаками. В подобного рода кульминации гротескно всё: начиная с обстановки – московская квартира как портал в ад, заканчивая методами возвращения Колькиных глаз. Происходит драка в голливудском стиле: с прыжками, бросками и замедленной камерой, или рапидом.

Фильм замечателен еще и музыкой, которую написал Ф. Чистяков, лидер группы «Ноль»: его крикливый вокал и скрипучий аккордеон прекрасно дополняют атмосферу мрачного торжества зла и нечисти, служа как усиливающий прием гротеска, пронизывающий фильм, инструмент.

«Гонгофер» можно рассматривать как развернутую метафору событий первого года жизни «без совка»: герои пьют, чтобы забыться, стоят в очередях, чтобы не упустить что-то важно-неважное, воруют друг у друга, потому что законов нет, а значит, красть можно всё, что угодно, даже глаза, которыми нужно бы видеть весь воцарившийся хаос и покончить с ним, но разве это возможно, когда обретенные глаза – чужеродные? У целого народа был украден путь и выдана новая, диковинная оптика, в которой ничего, кроме наваждения, не видать.

Итак, чтобы создать гротескного персонажа, необходимо соблюсти главное условие – внятно обозначить границы между пластами оппозиционных слоев реальностей. Персонажу просто необходимо перейти из одного слоя в другой, но он «залипает» на границе смыслов, конфликтов. Также гротеск может дать «тело» внутреннему конфликту, который начинает представлять реальную, физическую угрозу герою. Конфликт, порожденный из нужд героя, становится антагонистом персонажа. Через появление гротеска и следующих вместе с ним ситуаций и образов, амбивалентных, пограничных, в сюжете происходит его становление, а в результате – разрешение. Это не режиссерское визуальное решение, но сценарный

ход: за счет внутреннего конфликта героя автор получает возможность создавать разнообразные коллизии, перипетии, а также образы, формы и, наконец, смыслы.

2.1.1. Гротескная трансформация персонажа как основа фабулы

Все чаще гротескную трансформацию персонажа кладут в основу фабулы кинопроизведения, потому что благодаря ей поддерживается необходимая для любого фильма динамика, особенно это важно для жанрового кино, о чем будет сказано в третьей главе.

В последнее время гротескная трансформация невероятно популярна у отечественных кинематографистов, особенно у тех, кто создает сериалы, ведь прием гротеска и его инструменты позволяют поддерживать динамику и саспенс длительное время: в течение 8, 10 и более серий. Авторы таких сериалов, как «Пищеблок» («Кинопоиск»), «Волшебный участок» («Окко»), «Вампиры средней полосы» («Старт»), «Конец света» («Кинопоиск») эксплуатируют прием гротеска, чтобы в динамическом аспекте показать трансформацию героя под давлением внешних обстоятельств и внутреннего конфликта. Так, в «Пищеблоке» тема вампиров раскрывается через идеологию, а в «Вампирах средней полосы» рассказывается о бытовых тяготах современных кровопийц. В «Волшебном участке» переосмысляются сказочные персонажи, помещенные в условия современной Москвы. В «Конце света» князь тьмы пытается убедить своего только что прошедшего обряд крещения и принявшего православие сына устроить Армагеддон. В сериалах «Закрывать гештальт» («Кинопоиск») и «Предпоследняя инстанция» («Окко») неуспокоенные души изгоняются из мира живых медиумами, которые, обладая даром слышать и видеть ушедших, решают вопросы своей внутренней трансформации. Новые сериалы «Очевидное невероятное» («Окко») и «Иные» («Кинопоиск») посвящены сверхъестественному: в первом случае создатели обращаются к советской научной фантастике, экранизируя Кира Булычева, во втором – создают альтернативную историю времен Великой отечественной, внедряя в это пространство супергероев-мутантов. Сериалы «Лучше, чем люди» и «Два холма» (оба – эксклюзивный контент платформы

«Старт») проливают свет на далекое будущее, создавая антиутопии. Очевидно, интерес к таким противоположностям, как живое-мертвое, сакрально-профанное, бытовое-сверхъестественное, а также к неполному трансгрессивному переходу и «залипанию» в пограничном состоянии в российской киноиндустрии велик.

В этом подпараграфе будет уделено внимание российскому сериальному феномену: буму на производство платформенного контента, качество которого последнее время не уступает западному. На примере нескольких сериалов будет рассмотрено, как трансформация персонажа закладывается непосредственно в фабулу произведения. В каких случаях это работает, а в каких – нет.

В первую очередь, любопытно рассмотреть прием гротеска на примере сериала «Пищеблок» (второй сезон), так как автор данной диссертации имел возможность проследить, как создается сериал, в который интегрирован прием гротеска, с самого начала, то есть с момента придумывания сценаристом С.В. Калужановым фабулы и сюжета истории. Сложность состояла в том, что первый сезон «Пищеблока» был создан на основе одноименного романа А.В. Иванова, а второй сезон было необходимо придумывать сценаристу и креативной команде практически с нуля. Были не тронуты правила мира, заданные создателями в первом сезоне, но и добавлены новые, чтобы драматургически усилить перипетии.

Согласно сюжету, пионер Валерка Лагунов уже в конце первого сезона перенимает стратилатскую силу, то есть силу вампира-предводителя, способного создавать кормильцев для себя – пиявцев. Пиявцы пьют кровь тушек, безвольных жертв вампирского голода, а стратилат раз в месяц, в полнолуние, выпивает самих пиявцев, насытившихся прежде тушками. После этой ритуальной кормежки пиявцам остается жить ровно год. Валерка уничтожает предыдущего стратилата, главу детского лагеря, в котором Валерка оказался, и теперь должен «активировать» свою силу, доставшуюся от Серпа Иеронова. Однако Валерка не хочет причинять вред окружающим. Поэтому он пьет сцеженную кровь своего товарища Игоря Корзухина, который таким образом подкармливает Валерку каждое полнолуние. Пока Валерка не укусил человека, древняя вампирская кровь

не активируется. Плата за это – чудовищный голод, который Валерка испытывает постоянно.

В начале истории главный герой – абсолютный противник силы, доставшейся ему против воли. Он просто спасал возлюбленную от беды, не догадываясь, что все это обернется еще большей бедой, теперь уже для самого мальчишки. На протяжении всего сериала Валерка и внутренне, морально, и физически борется с собственной натурой. Пока он духовно отвергает свое новое состояние, физически вампирская кровь все больше одолевает его. Гротеск здесь заключается в том, чтобы показать промежуточное состояние Валерки: он еще не стратилат, но уже не обычный пионер. Это подчеркивается не только через речевые, диалоговые стратегии героя, в которых он и второстепенные, окружающие его герои постоянно указывают ему на притаившуюся в подростке разрушительную силу, но и через соматический аспект. Голод, который постоянно испытывает Валерка, делает его агрессивным и опасным для других героев. Персонаж обретает сверхсилу, сверхскорость. Вампирское преобразование обнаруживается и во внешнем виде: трансформируется тело, проступают яркие вены, глаза буквально наливаются кровью.

Немало отсылок в этом «Пищевлоке» можно найти к фильму «Блэйд»: главный герой там также получеловек-полувампир, мстящий за смерть возлюбленной. Но в «Пищевлоке» гротескная трансформация подчеркнута еще тем, что Валерка – подросток. Эта динамическая фаза становления человека сама по себе является неким промежуточным звеном формирования тела и характера.

У Калужанова получилось создать аллюзию на переход ребенка во взрослого через вампирскую природу, которой свойственен гротеск, так как вампир – это получеловек-полумертвец, застрявший на границе цикла жизнь-смерть, мучимый жаждой крови, не спящий по ночам, вынужденный скрываться от солнечного света и т.д.

Соответственно, весь второй сезон вампирской саги о пионерах рассказывает о непростом периоде в жизни каждого человека, который переживается трудно, мрачно, ощущается погранично.

К концу сезона, чтобы спасти своих любимых и родных от вновь одолевающего зла в лице отца Глеба, знахаря и лекаря, чья «церковь», а на деле секта, норовит стать новой идеологией, мимикрируя под божью обитель, Валерка принимает свою темную сторону, используя зло, которое дремлет в нем, во благо. Таким образом, ярость и гнев в реальности, замаскированные под вампиризм в кино, иногда могут стать инструментами борьбы – и такова мораль сезона, а также основа фабулы. Прими себя со своей темной стороной и сможешь спасти и спастись. Прием гротеска помогает авторам продолжения вампирско-пионерской истории в формулировании подобной мысли-метафоры.

Интересно, как символика солнечного света помогает приему гротеска раскрываться в перипетиях двух сезонов «Пищеблока». Солнце – самый очевидный символ жизни. Вампирам – стратилату, пиявцам, тушкам – его свет причиняет боль, оставляя сильные ожоги. Этот неновый вампирский паттерн, существующий во многих культурах, где есть миф о вампире, родился из фольклорных представлений о том, что упыри, будучи мертвецами, чья душа после смерти не нашла успокоения, продолжают свое посмертное существование на границе двух миров. Им нет места среди живых, но и к мертвым они не принадлежат.

В «Пищеблоке», поскольку вампиризм является метафорой советского строя в первом сезоне и приверженности идеологии в принципе – во втором, солнце не приносит вреда, если персонаж, наделенный вампирскими характеристиками, носит значок комсомола. В свете дня становится понятно, кто обращен в стратилатского приспешника, по внезапно строгому хрестоматийному пионерскому виду: красный галстук и значок – это одновременно делает вампира неуязвимым и выделяет его из толпы тех, кто не был укушен. Если копнуть немного глубже в историю, а именно в славянское мифосложение, упырями считались не просто неуспокоенные души, но тела самоубийц, которые встают из могил⁷⁸. Получается, что изначально автор романа «Пищеблок» Вячеслав Иванов, умышленно или неумышленно, беря тему и фактуру упырей, приравнивает тех, кто

⁷⁸ Баркова А.Л. Славянские мифы. От Велеса и Мокоши до птицы Сирин и Ивана Купалы. М.: МИФ, 2024. С. 119.

слепо следует системе, к самоубийцам. Такой простой ход может показаться зрителю забавным, но и здесь пролегает фактура гротеска: то, что на первый взгляд кажется смешным, на деле оказывается страшным. Любая идеология противопоставляется жизни и становится источником ужаса. В первом сезоне эта амбивалентность и граница «смешное-страшное» определенно прослеживается. Подобную линию продолжают создатели и второго сезона сериала.

Занятно следить за гротескной трансформацией персонажа в сериале «Конец света» (2022). Это история о том, как дьявол приходит на землю, чтобы найти своего сына, который не знает о том, что является наследником самого князя тьмы. Сюжетно сериал нередко отсылает зрителя к «Мастеру и Маргарите», роману М.А. Булгакова, в этом, как говорят создатели, одна из основных причин его высоких рейтингов. Таким образом, важной чертой сериала «Конец света» стала узнаваемость материала, который осмысляется через гротеск. Подобному тексту, знакомому со времен школьной программы, публика доверяет, а потому заранее дает одобрение на происходящие волшебные, фантастические повороты, даже если они заканчиваются гэгом или вообще остаются подвешенными, ни к чему логически не приводя, как, например, история с воскрешением возлюбленной Демьяна, ставшей в итоге зомби, и продажей души матерью Демьяна.

Все восемь серий зритель наблюдает за стадиями развития причудливого детско-родительского конфликта: отец хочет устроить конец света, а сын, недавно прошедший обряд крещения, не хочет присягать на верность «нечистому» родителю.

Интересно, что в сериале телесной гротескной трансформации подвержены герои, окружающие молодого Демьяна: убитая невеста становится живым трупом, зомби, бабушка возвращается с того света как неуязвимый ангел, бывший начальник превращается в существо, у которого из задницы торчит голова, а отчим Жорик буквально срывается с диваном, преобразаясь в получеловека-полусофу. Главный герой, Демьян, переживает внутреннее изменение через мир, наполненный гротесковой динамической фактурой. Меняющиеся силой гротеска линии второстепенных персонажей, оказываясь пограничными, зависающими

между жизнью и смертью, адом и раем, влияют на динамику внутреннего конфликта главного героя. Он строится вокруг вопроса: в чем сила – в божьем или дьявольском?

Линии всех персонажей, а также их главные перипетии строятся на использовании амбивалентности природы приема гротеска: бывший блогер оказывается рогатым приспешником сатаны и не может продолжать земную карьеру в облики чертенка; Григорий и Даниэль, новозаветный и ветхозаветный ангелы, вынуждены мириться с человеческим бытом, пытаюсь остановить конец света; мама главного героя продает душу за счастье в личной жизни. Каждый герой так или иначе связан с границей жизнь-смерть, добро-зло. Герои, несущие сакральный смысл, сталкиваются с профанным, бытовым. Бытовое сталкивается с надмирным.

Динамически проявляется прием гротеска в линии следователя Серафимовой, которая пытается поймать сатану. Драматургически каждый новый поворот сюжета, связанный с узнаванием скрытой информации, поддерживается психосоматическим проявлением у героя: Серафимову тошнит, когда подозреваемые врут ей, – и так она выводит преступников на чистую воду.

Гротеск сталкивает противоположности, задавая динамику драматургическому конфликту – внутреннему и внешнему.

В любом случае, гротескная трансформация – это мощный инструмент, смысл которого должен быть для зрителя максимально понятным. То есть в кульминации зритель должен понимать, зачем гротескная фактура интегрирована в повествование. Например, создатели сериала «Закреть гештальт» (2022) не продумали концовку, и поэтому странное падение с высоты и воскрешение главного героя, который научился общаться с мертвыми, быть медиумом, их проводником в мир живых, чтобы закрывать гештальты неупокоенных душ, оказывается ничем не оправдано и не объяснено в кульминации сериала. Конечно, в финальной, седьмой, серии авторы пытаются словесно сформулировать, зачем фокус с «наставничеством» для мертвых был нужен: Федор, так зовут главного героя, учится на ошибках тех, кто уже почил, и пытается, закрыв свои

прижизненные гештальты, оставить мир навсегда. Он меняется, чтобы преодолеть кризис в браке, и тогда этот дар у Федора пропадает. Но также внезапно появляется снова. Якорь на второй сезон – появление Ленина и просьба закрыть его «хвосты», оставшиеся после смерти вождя мирового пролетариата. Такой поворот зрителя сбивает с толку: при чем тут Ленин? И все-таки почему Федор, упав с высоты 20 этажей, выживает и вдруг обретает дар, в чем его избранность? Создатели ответа не дают.

Авторы используют гротеск в повествовании как самостоятельный аттракцион, толчок для развития событий, но не подкрепляют его смысловой нагрузкой. Таким образом, можно утверждать, что внешние атрибуты исследуемого приема не работают в отрыве от полноценной фабулы, включающей в себя не только внешний конфликт героя, но и внутренние противоречия, которые в кульминации кинематографического произведения должны быть объяснены и оправданы. Если гротеск использовать как аттракцион, игнорируя его влияние на мир повествования, на глубинную проблему главного героя, зритель почувствует себя обманутым. Гротеск в подобной схеме выглядит, скорее, как кривой костыль, нежели как элемент усложнения и усиления перипетий.

2.1.2. Телесность гротескного персонажа

Гротескная телесная фактура, в которой проявляют себя трансгрессия, амбивалентность и ирония, может быть очень плодотворна для сценаристов. Она является значительным источником внутреннего и внешнего конфликтов, освобождает язык фильма от формальных и традиционных ограничений, способствует нарушению законов жанра и всегда находится в динамическом развитии, что помогает авторам строить визуально понятные и эффектные перипетии.

Для начала следует определить, что есть персонаж в кинематографическом произведении. «Создание персонажа начинается с выяснения двух главных

аспектов: речь идет о характеристике и истинном характере»⁷⁹, то есть о совокупности характеристик, относящихся ко внешним проявлениям, а также наборе желаний и стремлений, проявляемых через выбор персонажа при столкновении с дилеммой, поставленной перед ним драматургом. Итак, «существование в окружении образов состоит в том, что мы располагаем определенным привилегированным образом, который нам знаком не только снаружи при наблюдении, но и внутри – через чувства, и этим образом является наше тело»⁸⁰. Соответственно, телесность персонажа – прямое следствие его характера. Телесность определяется характером.

Гротескная телесность наиболее ярко проявляет себя в цирковом пространстве. Выбор такой фактуры является плодотворным для полноценного раскрытия приема гротеска, который строится на соединении смешного и страшного, маргинального и традиционного. Цирковые уродцы должны смешить зрителей, однако именно их природа оказывается также источником ужаса. Сам цирк – пограничное пространство. Смертельно опасные развлекательные номера намеренно или нет вызывают к древнему человеческому инстинкту – почти хищному желанию смотреть на нечто противоестественное. Через телесность цирковых уродов кинематографисты предпринимают попытку изучить физическую природу зла.

В короткий промежуток между Первой и Второй мировыми войнами происходит мощный экономический рост, а следом – такое же стремительное падение. В 1929 году в США рушится биржа, что вызывает мировой экономический кризис. Для Штатов это стало настоящей трагедией: людям негде было работать, нечего есть. В этих условиях развивалась индустрия зрелищ, призванных развлечь людей, помочь им пережить тяжелые времена. Создавались передвижные цирки, где главным аттракционом становились уроды, завораживающие и отталкивающие одновременно. «Вообще в каждом несчастье

⁷⁹ Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. – М.: Альпина нон-фикшн, 2014. С. 378.

⁸⁰ Квятковская П. Соматография. Тело в кинообразе. / Пер. с польск. – Х.: Изд-во Гуманитарный Центр, 2014. С. 21.

ближнего есть всегда нечто веселящее посторонний глаз – и даже кто бы вы ни были»⁸¹, – писал Ф.М.Достоевский. Этот тезис, в некотором смысле объясняющий основной принцип вуайеризма, точно описывает замысел фильма Т. Браунинга «Уродцы», вышедшего на экраны в 1932 году.

В «Уродцах» эксплуатируется человеческая фетишистская склонность к наблюдению в сочетании с отчаянными попытками игнорировать духовные дефекты, отдавая предпочтение физическим, внешним проявлениям человеческой личности. «Лента начинается с акта вуайеризма, в котором мы жадно подглядываем за уродцами, а заканчивается демонстрацией нам группы зрителей, напуганных чудовищным зрелищем, которое они видят: перед ними предстает некогда прекрасная артистка цирка по имени Клеопатра с культями вместо рук и ног, словно тушка бройлера»⁸².

«Монстры», гонимые в обычной жизни и предстающие на цирковой арене как «звезды», на которых смотрят через призму эмоции отвращения, по природе своей трансгрессивны, потому что не вписываются в реальный мир, зависая в пограничном состоянии. Материал фильма является гротескным: циркачи Тода Браунинга противостоят здоровому обществу, завидуют ему, ненавидят его, но при этом очень хотят быть его частью, поэтому демонстрируют себя публике, чтобы усладить ее низменное желание зрелища: «...у Браунинга перед нами предстает отнюдь не рефлексия о театре или цирке, <...> а двуличие актера, и это может уловить лишь кинематограф»⁸³.

В ленте совмещены жанры, редко увязывающиеся друг с другом, – мелодрама (основная линия – история любовного треугольника Клеопатры, карлика Ганса и силача Геркулеса) и боди-хоррор, в котором эксплуатируются физические отклонения, пугающие зрителя. На контрасте тем любви и уродства, как телесного, так и душевного, на стыке жанров рождается гротескный реализм, в котором

⁸¹ Достоевский Ф.М. Бесы. – СПб.: Лениздат, 2013. С. 350.

⁸² Perlmutter R. The Cinema of Grotesque – *The Georgia Review*. Vol. 33, No. 1, Focus on the Imagination (Spring 1979) // URL: <https://thegeorgiareview.com/shop/issues/spring-1979/> (дата обращения: 01.01.2021)

⁸³ Делез Ж. Кино. С. 326.

«гротескный образ характеризует явление в состоянии его изменения, незавершенной еще метаморфозы, в стадии смерти и рождения, роста и становления. Отношение к времени, к становлению — необходимая определяющая черта гротескного образа... в той или иной форме даны (или намечены) оба полюса изменения – и старое и новое, и умирающее, и рождающееся, и начало и конец метаморфозы»⁸⁴. Преображается красавица Клеопатра, которая насильственно проходит обряд инициации среди уродцев, делающих ее «одной из них», напевая при этом жутковатую песенку: “We accept her, we accept her. One of us, one of us. Gooble-gobble, gooble-gobble”⁸⁵. Уродство ее характера и поступков начинает соответствовать уродству внешнему. Оскверненное, обезображенное тело становится следствием ее подлых деяний: она соблазняет богатого карлика Ганса ради денег, параллельно мечтая избавиться от него и жить с силачом Геркулесом, которого постигает не менее ужасная участь. Уродцы оскоряют его, тоже принимая его в «свой круг».

Лента построена так, что мы, свидетели разворачивающейся драмы, в кульминационной сцене свадьбы Клеопатры и Ганса должны осознать, что «монстры из фильма «Уродцы» являются такими лишь потому, что их вынудили сыграть их настоящую роль, и они обретают себя в темной мести, обнаруживая странный свет, сполохи которого вынуждают их эту роль прервать»⁸⁶.

Линч обращается к теме уродства в фильме «Человек-слон». Сам режиссер описывает идею ленты следующим образом: «Человеческие существа похожи на небольшие фабрики. Производят столько скромного продукта. Идея о чем-то растущем изнутри, всех этих текучих субстанциях, циклах и переменах, и всей этой жизни, которая каким-то образом зависит от химии, выходит наружу, расслаивается, преобразуется в нечто другое»⁸⁷. Это пример использования

⁸⁴ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 31

⁸⁵ «Мы принимаем ее, мы принимаем ее. Одна из нас, одна из нас». – Пер. авт.

⁸⁶ Делез Ж. Кино. С. 325.

⁸⁷ Линч Д. Интервью: Беседы с К. Родли. СПб.: Издательская Группа «Азбука-классика», 2009. С. 160.

гротеска в мелодраме, в которой герой добродетелен, и сам режиссер описывает Джона Меррика как «чудесного, невинного человека»⁸⁸.

Эксплуатируя потребность человека в наблюдении, Линч создает драматичную, ясную и пронзительную арку главного героя. Добивается он этого через «рассогласованность между реальностью, наблюдаемой с безопасного расстояния, и абсолютной приближенностью Реального»⁸⁹, то есть бессознательное зрителя, которое находится за пределами осязаемого опыта.

Фильм «Человек-слон» начинается с последовательности кадров: фотопортрет красивой девушки, живое лицо этой же девушки, смотрящее прямо в камеру, толпа разъяренных слонов, бегущих как бы на зрителя, лицо этой девушки уже с эффектом степ-принтинга, или длинной выдержки. Зритель ассоциативно считывает подобную последовательность кадров как насилие, свершаемое над нежной, прекрасной девушкой, глядящей с фотографии. Причем свершаемое слонами. Таким образом, и драматургически, и визуально поддерживается ощущение, что герой картины, Джон Мэррик, это ребенок, появившийся в результате какой-то неестественной, уродливой и совершенно невообразимой связи.

Однако его уродство, такое отвратительное и пугающее, оказывается совершенно бессильно против настоящего зла – общества, которое готово продать душу за вуайеристские увеселения.

Интересно проследить, как меняется восприятие телесности Мэррика в сюжете ленты. Сначала зритель видит его в грязной клетке, где его демонстрируют за деньги как «величайшего уroda в мире». Затем во время его первого посещения больницы и зритель, и сами персонажи фильма воспринимают уродство Мэррика как нечто отталкивающее. «От него так воняет», – замечает один мальчик, который встречает человека-слона в приемном покое. Но в первом же значительном драматургическом повороте – переходе на второй акт – случается перевертыш:

⁸⁸ Там же, С. 160.

⁸⁹ Жижек С. Киногид извращенца: Кино. Философия Идеология: сборник эссе. Екатеринбург: Гонзо, 2014. С. 318.

оказывается, Мэррик не имбецил. Он все понимает, умеет разговаривать, тонко чувствовать и воспринимать жизнь и впечатляет врачей тем, что читает наизусть двадцать третий псалом Давида: «Неповинный руками и чистый сердцем, кто не предал суете душу свою и не клялся с коварством ближнему своему». Затем мы видим Мэррика в гостях у главного героя картины, доктора Фредерика Тривза. Оказывается, Джон восприимчив к красоте (он обращает внимание на красивые фотографии семейства доктора) и сердце его умеет любить. В этой точке зритель воспринимает телесность уroda через призму его души. Герой влюбляет в себя. Сочетание страшного облика и сильного, чуткого духа – это граница, на которой застревает Мэррик. Отныне он не может вернуться в цирк, да и «величайшим уродом в мире» его больше невозможно назвать. Однако и среди людей благородных ему нет места. Джон Мэррик для всех – объект вуайеризма. Меняются условия, обстановка, с ними меняется и ощущение его уродства, но не меняется суть общества, в котором он вынужден жить.

Особенность сюжета «Человек-слон» в том, что телесность персонажа там – это статус-кво. Здесь гротеск используется как эстетическая категория, и пласты реальности тут – виртуальные, между зрителем и героями кино, его повествованием. Соответственно, строго утверждать, что здесь гротеск в полной мере раскрывается как прием – нельзя.

Более современный пример использования изучаемого приема в теме цирковых уродов и телесного уродства можно найти в четвертом сезоне сериала «Американская история ужасов», неизменный продюсер и сценарист которого Р. Мерфи. Сезон так и называется – «Цирк уродов», или «Фрик-шоу». Первоначальным источником ужаса являются тела артистов, однако он не является истинным.

Настоящим кошмаром оказываются физически здоровые персонажи, например мечтающий стать артистом бесшабашный и взбалмошный Денди Мотт, воспитанный такой же жестокой, но при этом болезненно обожающей своего единственного сына матерью. Из Денди рождается не артист, но монстр, обладающий мощным ресурсом денег, а значит, имеющий возможность творить

чудовищные бесчинства. Тело Денди не является гротескным, но обстоятельства, в которых он оказывается, подчёркиваются именно через прием гротеска и его трансгрессивность: персонаж, желающий дарить зрителю смех, может внушить исключительно отторжение и ужас.

Презирующая уродов цирка его хозяйка Эльза Марс, бывшая проститутка и блестящая красавица, как и Денди, всю жизнь мечтающая о славе, но оказывающаяся на обочине жизни, тоже носительница гротескных черт. Когда-то ей отрезали ноги в результате извращенного сексуального акта, запечатленного на киноплёнку, – такой вид или жанр фильмов называется снафф. Эльза потеряла надежду на то, чтобы стать великой артисткой, но обрела желание мстить, реализуемое через насмешку над своими «подчиненными». Таким образом, через ее телесность исследуются границы дозволенного в кинематографе и, конечно, рамки вуайеризма, а также вопрос: что именно делает человека фриком? Отсутствие ног или все-таки отсутствие духовных ориентиров?

Вместе с цирком уродов Эльзы Марс в город Джупитер приезжает владелец своеобразной кунсткамеры – Стэнли. Он коллекционирует различные физиологические девиации, случающиеся с людьми. Он мечтает о том, чтобы заполучить в свою экспозицию сиамских близнецов с одним телом и двумя головами по имени Бетт и Дот, а также руки человека-лобстера – Джимми Дарлинга. Постепенное введение в ткань сериала героев вроде Стэнли способствует перевертышу в восприятии зрителя: пугающие человек-лобстер и сиамские близнецы – это лишь мнимая угроза. Настоящий ад исходит из здоровых физически, но больных ментально действующих лиц.

Как и в фильме «Уродцы» Т. Браунинга, в сериале «Американская история ужасов» фрики объединяются, чтобы в кульминации расквитаться с обидчиками и отстоять цирк, которому грозит расформирование. И тогда, как и у Браунинга, ужас, который внушает внешность циркачей, сопрягается с угрозой, которую они начинают собой представлять. Так, безвредные желания становятся безумными идеями, как у Денди Мотта, а больное и дефективное – например, клешни Дарлинга

– источником радости (в первом эпизоде Джимми оказывает услуги «мальчика по вызову», удовлетворяя ими женщин).

Итак, прием гротеска точно влияет на телесность героев – иногда как полноценный прием, а иногда в качестве эстетической категории, тропа. В приведенных примерах гротеск является силой, трансформирующей арки персонажей: от безобидного к злему, от смешного к ужасному, от бытового к ритуальному и сакрализованному.

2.2. Гротескный персонаж как временная форма. Внутренняя и внешняя трансформации

Кино – искусство, подчиненное строгой драматургической структуре. Она определяется автором сценария, который в первую очередь решает, в какое время будут разворачиваться сюжетные события фильма. Они могут быть выстроены линейно и нелинейно, могут относиться к будущему и прошлому – это только один временной пласт. Существует и пласт вертикального времени, который тоже прописывается драматургом, дорабатывается художником-постановщиком и визуально воплощается режиссером.

Время – один из самых важных факторов в кино. Оно может быть линейным, нелинейным, разрозненным, индивидуальным для героя и коллективным, историческим. Время может быть категорией, задающей физические рамки истории, а может – метафорические. «В каждой молодой культуре существует сакральное (священное) и профанное (земное, повседневное) время. Сакральное время – это вечность, в которой живут боги и бессмертные герои. Это время движется по кругу или просто стоит неподвижно. Профанное время является как бы отражением вечности: в античности движение времени измерялось движением звездного неба – величавым круговращением светил»⁹⁰.

Вертикальное время, как правило, не совпадает с горизонтальным, фабульным, потому что это время снов, воспоминаний, предчувствий, предсказаний. Оно воплощается через детали, смысловые пересечения, героев,

⁹⁰ Губин В.Д. Философия: учебник. М.: Проспект, 2018. С. 40.

выпадающих из «нормальной», сконструированной реальности, то есть символы, которые составляют ткань вертикального времени. «Символ – это власть малого. Символ – это слово или вещь, обозначающие некую иную сущность (личность, место действия или предмет) и использующиеся много раз по мере развития действия»⁹¹. Символ становится образом особой значимости, в котором концентрируется смысл, транслируемый аудитории. Таким образом, если календарное, историческое время для героя образует внешнюю реальность, то временная вертикаль задает сакральные смыслы.

Вместе с категорией сакральности всегда рядом возникает профанность, так как одно взаимосвязано с другим⁹², и на установленной границе может успешно функционировать прием гротеска, задавая остроту конфликта между этими категориями и его динамическое развитие. Гротесковый стиль «требует, чтобы, во-первых, описываемое положение или событие было замкнуто в маленький до фантастичности мир искусственных переживаний, и во-вторых, – чтобы это делалось не с дидактической и не сатирической целью, а с целью открыть простор для игры с реальностью, для разложения и перемещения ее элементов, так что обычные соотношения и связи (психологические и логические) оказываются в этом заново построенном мире недействительными, и всякая мелочь может вырасти до колоссальных размеров»⁹³. Можно предположить, что концепция вертикального времени, эмоционального и духовного, зачастую связана с изучаемым приемом. В этом контексте можно вспомнить Ф. Феллини, который ассоциируется с гротеском в кино в области очень яркого смешения реального и ирреального в таких фильмах, как, например, «Джульетта и духи», «Амаркорд», «Казанова Федерико Феллини». У великого итальянского режиссера часто фигурирует обращение к образам прошлого, проникающим в настоящее, а также в мечты героев.

⁹¹ Труби Д. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария. М.: Альпина нон-фикшн, 2016. С. 208.

⁹² Кайуа, Р. Миф и человек. Человек и сакральное. – М.: ОГИ, 2003. С. 152.

⁹³ Эйхенбаум Б. М. Как сделана «Шинель» Гоголя. URL: <http://www.opojaz.ru/manifests/kaksdelana.html> (дата обращения: 23.02.2021).

Драматург должен уметь работать с фрагментарной композицией (как в фильме «Криминальное чтиво», 1994, реж. Квентин Тарантино) и оперировать такими приемами, как флешбек (воспоминание), флешфорвард (то, что герою предстоит пережить, яркий флешфорвард в кинематографе можно увидеть в сериале «Во все тяжкие», 1 сезон, 2008, шоураннер Винс Гиллиган), должен уметь выстроить горизонтальное и вертикальное время, внутреннее. Между этими категориями обязательно должна существовать граница, проведенная автором произведения, чтобы понятно и эффектно употребить прием гротеска. «Переход, граница – это, по сути, еще один особый мир: там должны встречаться предметы и существа одновременно странные и органичные для повествования»⁹⁴.

Яркий пример границы между мечтой и реальностью героинь – хоррор-дилогия (которая станет трилогией, так как вскоре выйдет фильм «Максин») Уэста – «Пэрл» и «Х» (оба фильма вышли в 2022 году). Она исследует границу между фантазией и реальностью главной героини, которая «не примет жизнь, которую она не заслужила». А заслужила она, по ее мнению, быть звездой, недаром и в том и в другом фильме фразу об этом повторяют героини, исполненные Мией Гот, удивительно похожей на Шелли Дювалль, «королеву крика» восьмидесятых.

События второго по очередности, но по времени действия – приквела «Х», фильма «Перл», разворачиваются во времена бушевания испанского гриппа в США – в 1918 году. Главная героиня, которую зовут Перл, живет на огромной ферме и против своей воли вынуждена доить коров, ухаживать за парализованным отцом, терпеть упреки матери, считающей, что дочь занимается глупостями, мечтая о звездной карьере танцовщицы, и ждать молодого мужа с фронта (Первая мировая война близится к завершению). В свободное от дел на ферме время Перл кормит аллигатора в пруду у дома и танцует у зеркала в материнских платьях, иногда разыгрывает представления перед молчаливым скотом в сарае.

Однажды Перл знакомится с местным симпатичным киномехаником, в которого моментально влюбляется. Он показывает ей кино, в том числе

⁹⁴ Труби Д. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария. М.: Альпина нон-фикшн, 2016. С. 165.

порнографические ленты, которые становятся мостиком между «Перл» и «Х», в котором речь пойдет о порноактерах и создании фильмов для взрослых.

Перл, грезящая сценой, мечтающая сбежать с фермы, особенно укрепляется в своих желаниях после знакомства с искусством кино. Девушка уверена: она обязательно станет звездой. Однако реальность такова, что выбраться из американской глуши не представляется возможным. Постепенно Перл начинает сходить с ума. Первый эпизод безумия: танец с пугалом, которого героиня воспринимает как живого человека. Грань между реальностью и иллюзией оказывается настолько тонкой, что, «убивая» пугало, она избавляется от нравственных ограничений, переступает черту, за которой уже ничто не может помешать ей расправиться с окружающими ее людьми.

Убийства происходят одно за другим. Сначала Перл избавляется от матери, мешающей ей пройти местный этап отбора в танцевальную труппу. Затем – от нового возлюбленного, который довольно быстро осознает степень безумия и одержимости девушки. Чуть позже она избавляется и от паралитика-отца, и от сестры мужа, которая, как думает героиня, сумела пройти отбор в танцевальную труппу.

Прием гротеска позволяет показать глубину заблуждений Перл, и, без сомнения, гротескной в фильме является сцена танца, которая делит ленту пополам – это основной переломный момент, своего рода «главное испытание» по Воглеру: «...лишь пройдя его, герой становится героем во всех смыслах этого слова»⁹⁵. Девушка, выходя на сцену, словно преодолевает мистический порог, а «переход порога – это разновидность самоуничтожения»⁹⁶. Посреди выступления она видит, что, вместо членов жюри, ее оценивают люди, от которых Перл успела избавиться: ее мать, отец, новый возлюбленный, а также без вести пропавший на войне муж. Перл в этот момент как будто «залипает» между собственной иллюзией, мечтой и реальностью, в которой она нелепо танцует для чужих людей. Между реальным жюри и тем, которое она видит, оказывается кое-что общее: и живые, и мертвые

⁹⁵ Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. С. 219.

⁹⁶ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2023. С. 77.

отвергают ее. Таким образом, Перл не может до конца пройти инициацию: от прежнего мира она уже отказалась, как бы перерезав пуповину, избавившись от матери и отца, а новый мир ее не принимает. Жюри просит позвать на сцену следующего конкурсанта. Этот момент становится точкой слома для девушки и началом погружения в абсолютное безумие.

История Перл в одноименном фильме заканчивается тем, что с войны возвращается ее муж, Говард, становящийся свидетелем жуткой картины: Перл, пытаясь вернуть все, как было, устраивает семейную трапезу в кругу трупов – матери и отца. Открытый финал здесь – это авторское приглашение к просмотру следующего фильма.

В «Х», сиквеле «Перл», время действия которого – восьмидесятые, тоже главную роль играет Миа Гот: здесь ее зовут Максин, и она – актриса. Так думает зритель первые три минуты, но Тай Уэст обманывает его. Оказывается, Максин – восходящая звезда кустарного порно. Эта героиня как бы продолжает линию Перл: героиня мечтает, но реальность оказывается более жестокой, враждебной и обманчивой. Или это Максин обманывает себя саму?

По сюжету, группа порно-энтузиастов арендует дом, чтобы снять фильм для взрослых. Компания приезжает на участок, и зритель узнает тот самый дом, который принадлежал когда-то семье Перл. Оказывается, ополоумевшая несостоявшаяся танцовщица жива по сей день, а старик, встретивший ребят с дробовиком, – тот самый Говард. Кажется, эти люди теперь немощны и не могут причинить никакого вреда, тем более трем крепким парням и трем взрослым девицам. Однако жажда крови и мщения за несостоявшуюся мечту все еще живет в Перл. И она начинает преследовать молодых и красивых героев.

В этом фильме не последнюю роль играет секс. Он становится как для ребят, так и для Перл с Говардом актом освобождения, несогласия с предначертанностью судьбы. Для стариков интимная близость – это возвращение в мир иллюзий, молодости и возможностей. Мир, который для них потерян. А для порноактеров и актрис секс – это легкий способ оказаться на гребне волны нового кинематографа, ведь порноиндустрия в восьмидесятые начинает свой активный подъем, и многие

популярные артисты, например Сильвестр Сталлоне, выходят из индустрии фильмов для взрослых.

Кульминационным моментом «X» является стычка Перл и Максин – двух антагонистов, при этом двойников. Обеих героинь Миа Гот, и это также подчеркивает гротескную структуру фильма. Максин убивает старуху Перл, как будто символически наследуя зерно зла, формирующееся от невостремованности и невозможности воплотить мечту. Гротескная трансформация здесь заключается в преемственности через акт убийства. Максин заявляет: «Я звезда! Я не приемлю жизни, которой я не заслужила», – но в таком случае невольно возникает вопрос: какую жизнь заслужила героиня? Наркоманка, порноактриса и убийца. Об этом режиссер уже вышедшей на экраны дилогии расскажет в третьей части истории о разрушительной силе иллюзии, когда та сталкивается с реальностью.

И Перл, и Максин все время играют роли, но не хотят играть предписанную им партию. Игра – это обязательная «спутница» трансгрессивного перехода, который открывает новые горизонты реальности. «В этой системе отсчета Батай называет этот феномен "краем возможного", "медитацией", "жгучим опытом", который "не придает значения установленным извне границам"»⁹⁷. Играя роль своей мечты, Перл и Максин выходят за пределы допустимого. Их внутренний конфликт начинает распространяться на окружающую действительность и стремительно менять ее, подчиняя своему безумию.

Стоит отметить, что герои играющие или поставленные в ситуацию игры острее всего переживают слипание семантических полей. Таких персонажей мы видим в фильмах «Черный лебедь» (2010) Д. Аронофски и «Бёрдмэн» (2014) А. Г. Иньярриту.

Героиня Натали Портман Нина Сейерс мечтает заполучить главную роль – партию черного лебедя в балете «Лебединое озеро». Девушка, страдающая от скованности и невозможности достичь идеала, от постоянного давления матери – несостоявшейся балерины, путает игру с реальностью и вживается в роль

⁹⁷ Великанов А. История философии. URL: <http://velikanov.ru/philosophy/transgressija.asp> (дата обращения: 12.11.2018).

настолько, что черный лебедь – ее альтер-эго – берет над ней верх. Она буквально проходит трансформацию через игру, через почти что ритуалы обращения в своего «злого» двойника. У нее есть волшебный предмет – украденная помада ее кумира, стареющей балерины Бет Макинтайр, своеобразный талисман, есть и конкурент по игре – Лили, ее подруга, которая проводит Нину через обряд инициации – клуб: девушка опускается на дно жизни и поднимается наверх в кульминации – выступлении в главной роли в балете П.И. Чайковского, чтобы познать Совершенство. Игра Нины – это уход от себя самой к своему персонажу, Черному лебедю. Игра на сцене оборачивается телесной трансформацией: тело героини становится зооморфным, она зависает в двух мирах – реальном и воображаемом, сценическом, игровом. Таким образом, Нина осуществляет переход непроходимой границы, и трансгрессия её отвечает «поиску мгновения святого, преодолевающему профанное время, где запреты обеспечивают возможность жизни»⁹⁸.

Игра, из которой не может выбраться герой, показана в фильме «Бёрдмэн», в котором персонаж, Риган Томсон, некогда сыгравший популярного супергероя, настолько сжился со своим экранным альтер-эго, что слышит его голос, действует по его советам, живет так, как диктует ему вымышленный, игровой персонаж. И опять в жизни персонажа появляется игра: через нее, через новый сценический образ, Риган пытается выйти из своего персонажа, вернуть себе «Я» или обрести новое. Он застрял на периферии своего образа – он пытается не принадлежать ему, но так получается, что он и не принадлежит себе. Тревога – чувство, которое испытывает герой на пути к обретению себя: именно оно сопутствует трансгрессии, «это глубина в подлинной трансгрессии, но в празднике возбуждение ее превосходит и снимает»⁹⁹. «Праздник», обозначенный Жоржем Батаем, в

⁹⁸ Батай, Ж. Запрет и трансгрессия, URL: <http://vispir.narod.ru/bataj2.htm>, (дата обращения 12.11.2018).

⁹⁹ Батай Ж. Запрет и трансгрессия. URL: <http://vispir.narod.ru/bataj2.htm> (дата обращения 12.11.2018).

драматургии – это кульминация. Герой достигает этого «праздника» в конце, когда кажется, что всё кончено, и тогда он взлетает в прямом смысле слова.

Часто, чтобы подчеркнуть гротескную разобщенность реальности и мечты, кинематографисты обращаются к легендам, мифам и эпосу. Так, к примеру, происходит в фильме Аркадия Тигая «Лох – победитель воды» (1991) главную роль в котором исполнил музыкант и поэт Сергей Курехин. Шотландско-ирландский эпос Шии, или Сид, звучит закадровым повествованием, которое наслаивается на внутрикадровое пространство. Подобный прием структурирует и направляет историю, придает ей объем и подогревает интерес зрителя.

Упомянутый эпос в шотландской и ирландской мифологии рассказывает о потустороннем мире духов, иномире, где смерти нет, как и старости, и страданий, а есть только юность, плодородие, нега и наслаждение. И тем резче смысл истории контрастирует с Петербургом 90-х, в котором существуют герои кино: в эпосе «люди счастливы и радость на их лицах», тогда как в реальности город населен озлобленными рэкетирами, отчаянными бандитами, терроризирующими игровые клубы, бары, прочие увеселительные заведения города, именно те места, где жители могут отдохнуть от ужасов социальной действительности, скоротать там время, словно в башне из слоновой кости.

Павел Гореликов, главный герой картины, – владелец компьютерного салона, он управляет им вместе со своим другом. Внезапно их начинает преследовать рэкетир. Платить ему требуемую «мзду» протагонисты отказываются, тогда товарища Гореликова убивают, а сам Павел изобретает орудие мести, ведь помощи от милиции в городе криминала ждать не приходится.

Павел, как голливудский «железный человек», создает жилет, который стреляет электричеством. Герой становится практически непобедим. Человек буквально врастает в технологию, или наоборот. Тихий и интеллигентный Павел превращается в живую машину убийства. Конечно, на это его толкают обстоятельства, которые не по его воле складываются в Петербурге девяностых: только в этом времени могло произойти такое, только для этого времени актуален подобного рода гротеск – горький, почти неявный, на уровне подтекста,

обозначенного пунктиром в виде закадрового рассказа о счастливом крае бессмертия.

Ощущение границы между мечтой и реальностью, призрачной, мерцающей, растворяющейся и постоянно ускользающей, остро переживается в фильме «Молох» (1999) режиссера Александра Сокурова. Он входит в так называемую «тетралогия», куда относятся также «Солнце», «Телец» и «Фауст», которые касаются сложных периодов мировой истории. Сюжет разворачивается вокруг невозможности близости Евы Браун и Гитлера, их любовной истории, но к концу становится понятно, что весь фильм – «чистый алхимический опыт, позволяющий сказать нечто важное о человеке вообще»¹⁰⁰, если быть еще точнее – о ницшеанском человеке-боге, некоей нереальной форме, уже гротескной самой по себе. Она появляется в момент, когда весь мир переживает кризис, и тогда же появляется необходимость в гротескном выражении конфликта, чтобы подчеркнуть переходный характер эпохи (crisis – от древнегреческого «решение», «поворотный пункт»).

Гротеск позволяет проявить границу не только между фантазией и сущим, но и между сном и реальностью. Сон становится особым пространством, в котором герой может спрятаться, но оно не будет полноценным и не сделает героя счастливым. Более того, застрять на границе сна и реальности – чревато смертью или угасанием для героя. Грезы – это переходное пространство, которое может «пониматься как моменты сомнения, открывающие новые возможности и требующие действия, и соучастия зрителя»¹⁰¹.

В фильме М. Гондри «Наука сна» главный герой Стефан уходит в мир грез, чтобы не замечать серую реальность, не оправдывающую его надежды. Даже слоган фильма «Close your eyes. Open your heart» намекает на двоимирие, в котором существует герой. Порой зритель не понимает, где выдумка, а где явь, потому что у Гондри, когда Стефан встречает свою любовь, жизнь становится

¹⁰⁰ Арабов Ю.Н. «Телец» и «Молох». // 90-е. Кино, которое мы потеряли. Сост. Л.Л. Малюкова. М.: Зебра Е, 2007. С. 188.

¹⁰¹ Эльзесер Т. Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 100.

похожа на очаровательную фантазию. И тут важную роль играют детали – признаки побега от реальности: летающие облака из ваты, море в комнате, лес внутри кораблика. Этого мира нет, но для Стефана и Стефани он существует, когда они находятся вдвоем в комнате.

У Гондри тело героя «становится полем напряжений, столкновений, [...] а его внутренние ритмы проявляются на поверхности и повторно организуют окружающее его пространство»¹⁰². Таким образом при столкновении внешнего и внутреннего – страхов, фантазий и реальности – возникают гротескные формы.

Хороший пример такого использования приема гротеска мы можем найти в фильме Н. Джордана «Мальчик-мясник» (1997), сценаристами там являются сам режиссер и П. МакКейб, на чьем романе и основан сценарий фильма. Изначально «Мальчик-мясник» – это название пластинки, которую мать главного героя покупает ему в качестве подарка, когда едет из города, где ее лечили от неврозов, домой. В песне поется о несчастной любви девушки и мясника. Первая, не сумев справиться с расставанием, кончает жизнь самоубийством (как и поступила мать Фрэнси, когда тот сбежал из дома).

Главный герой фильма «Мальчик-мясник» – ребенок по имени Фрэнси, живущий в трущобах маленького провинциального города. Отец мальчика – алкоголик, который никогда не бывает трезв. Мать – психически неуравновешенная женщина, пытающаяся свести счеты с жизнью. На стыке реальности и фантазий мальчика возникают гротескные ужасы. Уже начало, которое обладает кодифицирующей функцией, дает понять – здесь речь пойдет о вымышленном, о границе реальности и воображения. Зритель видит комиксы: пугающие, агрессивные, где есть добрый герой, а есть – злой. Но как понять, где грань между ними? То и дело будет возникать в фильме образ ковбоев, которые отважно скачут на лошадях: Фрэнси обожает смотреть фильмы про ковбоев, они для него – способ эскапизма и самогипноза. Через документальные отрывки, кино

¹⁰² Квятковская П. Соматография. Тело в кинообразе. / Пер. с польск. Х.: Изд-во Гуманитарный Центр, 2014. С. 40.

главный герой как бы «встраивается» в мир, находясь в пограничном состоянии, в нем он и застревает.

Существует точка невозврата, с которой начинаются гротескные метаморфозы драматургической структуры в фильме «Мальчик-мясник» – это конец первого акта и начало второго: в реальный мир проникает «иномир» героя, все отчетливей и настырней, его чувства, его страхи путаются на границе фантазий и предложенных обстоятельств. Этот момент – уход ребенка из дома, начало путешествия (или начало скрещивания двух миров – детского и реального, взрослого, враждебного). Когда Фрэнси возвращается домой, он обнаруживает, что попадает прямо на похороны своей матери, которая покончила жизнь самоубийством. Все обвиняют в этом ребенка. Хотя в чем его вина? Здесь начинается переход персонажа через границы семантических полей – ребенок постепенно погружается в мир безумия, становясь то ли хладнокровным убийцей, то ли святым, блаженным, которому в видениях является сама Богородица.

Он – ребенок – живет своим, отдельным от взрослых, миром, где есть индейцы, беготня по улицам, тайник под сенью деревьев – казалось бы, обычное мальчишье детство. Но в этот мир все больше проникает реальность, где отец – пьяница, где мать – сумасшедшая, где соседи ненавидят семью Фрэнси Брэди. Тогда мальчик переносит свой внутренний мир на внешний, переносит детские, «невинные» развлечения на окружающих. Игра в «войнушку» и детские шалости заканчиваются ссорой с другом и предательством последнего, смертью отца от чахотки, резней, пожаром, психиатрической клиникой, из которой он выходит, но будучи уже взрослым человеком. Врач напоследок говорит Фрэнси: «Одной ногой ты будешь в этом мире, другой – в другом. Пора тебе войти в него [реальный мир]».

Если сначала кажется, что мы видим просто воспоминания обычного мальчика подростка, который развлекается тем, что «кошмарит» соседей, то позже мы понимаем: это мир безумного ребенка, душа которого изуродована отношениями родителей, ранней смертью матери, переездом в этот маленький ирландский городок, где все вокруг называют его самого «свиньей». На

гротескном перевороте и трансгрессии этого приема держится конфликт – кто он, этот мальчик, блаженный или безумный, пророк или убийца, спаситель или «мясник»?

«Мальчик-мясник» – история о двоимирии, где граница рождает гротескную сущность самого персонажа, где его действия идут вразрез с принятой в обществе «нормой». Людям он представляется Эджерноном – это мышь, которой провели операцию на мозге по улучшению интеллекта, из романа «Цветы для Эджернона». Для себя он остается Фрэнси. Эта деталь выводит нас на тему зооморфности и антропоморфности. На протяжении всего фильма обнаруживаются эти мотивы. Человек с головой мухи, свиньи в человеческих костюмах, Фрэнси и «зооморфизм» его внутреннего состояния. Такие трансгрессивные формы – это не просто визуальное решение режиссера, но необходимый элемент сценария, таким образом формируется сюжет, реализуется драматическая ситуация безумия, где герой вводится в необходимое авторам состояние постепенно, и усиливается оно через гротескные пограничные формы.

Закадровый голос, который повествует обо всех событиях, происходящих с главным героем, также работает на атмосферу раздвоения личности, внутреннего разграничения двух миров – того, взрослого, и детского. Происходит «слипание» уровня автора и героя, автора и зрителя, который пропускает историю через призму своего восприятия.

Уже осиротевшего мальчика регулярно посещают видения: он видит Богоматерь. Но эти видения постепенно превращаются в кошмары наяву, здесь скрещивается сакральное и профанное, заключающееся в том, что видения эти приходят мальчику, попирающему святость, травмирующего священника, громко ругающего все религиозные основы. Фрэнси преследует образ конца света, «ядерного гриба»: об этом говорят по радио (действие происходит в разгар холодной войны с СССР), испытание бомб показывают по телевидению, и наконец – взрывы как плод фантазии, который видит Фрэнси, вымерший город, полный обугленных трупов свиней. «Кино в кино» повышает чувство условности, гротескной нереальности. Экран в экране подчеркивает вымысел, внутреннее

безумие персонажа, в рамках настоящей жизни. Благодаря двуплановости восприятия художественного произведения у зрителя обостряется чувство условности происходящего¹⁰³ – и гротеск тут необходим.

Можно обратиться к концепции реального, воображаемого и символического Жака Лакана, согласно которой «Я» жаждет слиться с «другим», причем ребенок не имеет четкого представления, где он, а где – другие, так что его «Я» характеризуется разорванностью, каковая сохраняется у человека в течение всей жизни. По сути, это иллюзорное самоконструирование личности, обусловленное действием реального»¹⁰⁴. Фильм «Мальчик-мясник» – история об эскапизме, порождающем чудовищное видение внешнего мира. Его реальное – враждебно, поэтому внутри, в воображаемом, «свинья» не он, не его семья, а люди вокруг, общество, которое направляет на него свою агрессию, порождая это же чувство в ребенке. Детское сознание гиперболизирует ненависть, в результате чего она становится гротескной. «В искусстве гротеска наиболее зримо проявляется человеческое бессознательное, которое, независимо от устремлений воли, управляет личностью; гротеск же лишь объективирует многочисленные переживаемые комплексы»¹⁰⁵.

Такая же метаморфоза реальности на фоне переживаний ребенка происходит в короткометражном фильме Линча «Бабушка» (1970), сценарий к которому написал сам режиссер. Картина без единой реплики потрясает интенсивностью действия: в ней все понятно и без слов, без связующих и объясняющих диалогов, это кино и есть визуальный текст. Родители, которые бесконечно «лают» (в прямом смысле) на мальчишку, доводят до иступления и отчаяния маленького ребенка, и тогда он решает вырастить себе бабушку,

¹⁰³ Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. // Lib.ru: Библиотека Максима Машкова.. URL: http://lib.ru/CINEMA/kinolit/LOTMAN/kinoestetika.txt_with-big-pictures.html (дата обращения: 25.04.2018)

¹⁰⁴ Печенина О.В. Функции реального, воображаемого и символического в коммуникативной модели структурного психоанализа Ж. Лакана. Журнал "Вестник Санкт-Петербургского университета", Сер. 6, 2007, №4. С. 210.

¹⁰⁵ Козлова Д.В. Основные подходы к определению понятия «гротеск» [Текст] / Д.В. Козлова // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Н. Новгород: Издательство Нижегородского университета, 2000. №1. С. 122.

посадив в землю семя. Это фильм о фантазии, о стремлении к любви, о ее невозможности или, наоборот, великой силе. Режиссер не дает нам понять, то ли это воспоминания мальчика, то ли это его мечты, которые он бы хотел претворить в реальность, но ясно одно – здесь в реальность фильма просачивается иномир героя, и на этом трансгрессивном характере сюжета рождается гротескный образ – бабушка, выращенная из семечки.

Гротеск здесь является «проекцией сознательного, рационально продуманного замысла и, по существу, искусственно заданной формой»¹⁰⁶. То есть тот гротескный мир, который существует вокруг ребенка, создается его же глазами для зрителя, и образ бабушки, который он выращивает из земли, есть не что иное, как проекция внутреннего мира на внешние обстоятельства: бесконечную ругань родителей, отчужденность, одиночество.

Путаница между реальным и воображаемым очень внятно показана в фильме Линча «Малхолланд драйв» (2001): «чистое визионерство в духе пламенеющего постмодернизма»¹⁰⁷.

По сюжету главная героиня Бетти в исполнении Наоми Уоттс приезжает в Голливуд, чтобы сниматься в кино. Она знакомится с Ритой, которая перед этим теряет память, попав в автокатастрофу в самом начале фильма. «Два персонажа, две героини, блондинка и брюнетка, будучи разными и незнакомыми тем не менее вступают в тесные телесные и странные (по крайней мере, для обычной истории) отношения, замещают друг друга и отражаются друг в друге»¹⁰⁸. Позже становится ясно, что две эти девушки – грани одной сущности, и обе они, встретившись в Лос-Анжелесе, как будто заключены во сне, ведь Голливуд – общеизвестный символический «мир грез». Это подтверждает ряд эпизодов, не связанных с фабулой фильма.

Во-первых, это рассказ незнакомца в кафе: он делится со своим психотерапевтом подробностями сна, в котором рассказчика преследует

¹⁰⁶ Козлова Д.В. Основные подходы к определению понятия «гротеск» [Текст] . С. 122.

¹⁰⁷ Плахов А.С. Кино за гранью. СПб.: Сеанс. С. 390

¹⁰⁸ Поздняков Д.И. Искусство и безумие. Абсурд, страсть и греза Дэвида Линча. М.: АСТ, 2021. С. 172.

странный «черный человек», живущий у помойных баков на заднем дворе кофейни. Линч использует рекурсию, чтобы зациклить эпизод, как бы погружая зрителя в воронку странного рассказа, задавая таким образом вопрос: это сон или явь? Во-вторых, эпизод в театре «Силенсио», где демонстрируется «распад... вроде бы неделимых компонентов: партия трубы звучит без трубача, пение – без певицы, а ведущий – исчезает, истаивает, испаряется вдруг в воздухе, будто он – лишь только и не более чем призрак, привидение, иллюзорный, эфемерный, мнимый образ конферансье»¹⁰⁹. В-третьих, героиня Наоми Уоттс расщепляется на мечтательную будущую актрису, приехавшую в «мир грез» сниматься в кино, и ту, что уже разочаровалась в актерской карьере, и ту, что умирает в одиночестве в голливудском захолустье. Кажется, это фильм про несколько ипостасей одной женщины, несколько вариантов проживания ее жизни. Она запуталась в своих желаниях и мечтах, и только зрителю под силу распутать этот клубок, состоящий из нескольких пластов реальности, оказывающихся сном во сне. Неслучайно в спальне главной героини внезапно появляется загадочный ковбой со словами: «Пора просыпаться, красотка».

«Малхолланд драйв» – это фильм в фильме, реальность во сне, попытка посмотреть на разные варианты проживания жизни одного человека, главной героини, Бетти-Дианы-Риты-Камиллы. Зритель сам должен решить, что для него – реальность, а что – сон героев, кто – главный герой, от чьего лица идет повествование, а кто в предложенной ленте выступает как альтер-эго. В этом случае «кинематографические образы могут существовать и развиваться в нескольких мирах одновременно или колебаться между разными временными рамками и уровнями реальности»¹¹⁰.

Если «Малхолланд драйв» – это своеобразная авторская мультивселенная снов, в которой прием гротеска позволяет задать условность истории, а также ее пограничность, подчеркнуть метаморфозы героини, то «Все везде и сразу» (2022), фантастический комедийный боевик режиссеров Дэна Квана и Дэниэла

¹⁰⁹Поздняков Д.И. Искусство и безумие. Абсурд, страсть и греза Дэвида Линча. С. 172.

¹¹⁰ Эльзессер Т. Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. С. 308

Шайнерта, буквально о том, что существует множество версий одного человека в разных временных континуумах, стоит только научиться ими управлять.

Эвелин Вонг – управляющая скромной прачечной, привыкшая все держать под контролем. Она – китайка по происхождению, свято чтящая традиции своей родины, хотя уже давно живет в США. На первый взгляд кажется, что у Эвелин в жизни все хорошо: свой бизнес, любящий и поддерживающий муж, взрослая дочь, Джой, и старый, но в добром здравии отец, приехавший ее навестить с другого конца света, из Китая. В один день все рушится: налоговая начинает суровую финансовую проверку в отношении прачечной, муж пытается вручить Эвелин документы на развод, а дочь хочет совершить каминг-аут перед дедом-китайцем, блюстителем семейных ценностей.

Фильм делится на три части, их названия заявлены в главном титре фильма: «Все», «Везде» и «Сразу». В первой части представлена завязка и основной конфликт. Муж Эвелин, Веймонд, рассказывает женщине правила игры: каждый выбор в настоящей Вселенной порождает множество других Вселенных, например, в «Альфа мире» Альфа-Эвелин уже мертва, зато она разработала систему «сквозных прыжков», позволяющих путешествовать сквозь время и пространство других универсумов, и теперь Альфа-Вэймонд учит реальную Эвелин овладеть этой методикой. Ей нужно это сделать, чтобы спастись от преследования Джобу Тупаки, бывшей Альфа Джой. Дело в том, что когда-то в прошлом Альфа-Эвелин подвергла перегрузке сознание Альфа-Джой, из-за чего та стала неуправляемым злом, которое теперь грозит уничтожить не только Эвелин во всех вселенных, но и всю мультивселенную.

В части «Везде» зрителю демонстрируют, какие вообще бывают вселенные: например, мир, где у людей сосиски вместо пальцев; мир, где Эвелин встречается с налоговой инспекторшей, блестяще сыгранной Джейми Ли Кертис; есть и такой, где Эвелин – кинозвезда, буддийский монах и анимэшка. Здесь же содержится и кульминация конфликта между Эвелин и Джой. Последняя призывает мать «почувствовать то же», что чувствует Джобу Тупаки, когда подвергается давлению родительницы.

Благодаря тому, что идея фильма максимально проста (это история о детско-родительских отношениях и непонимании с обеих сторон, невозможности идти по пути, который предначертали для отпрысков предки), прием гротеска органично используется в сюжете и позволяет выстраивать его, сталкивая героиню из реальности, привычной зрителю, с новыми и непривычными ей пространственно-временными континуумами, при этом не путая зрителя и не заставляя его недоумевать или думать над правилами существования новых миров.

Гротеск здесь нужен для того, чтобы показать, насколько глубок и продолжителен конфликт между матерью и ее ребенком. И насколько в то же время сильна любовь. «Все везде и сразу» – это чистая трансгрессия, ведь именно переходом через границы – вселенных и своей телесности – занимается героиня. Действительно, чтобы перепрыгнуть из одной реальности в другую необходимо совершить что-то из ряда вон, непривычное и вызывающее, например, описать штаны. Но подобные приемы не работают, когда речь заходит об отношениях с дочерью. Таким образом, оказывается, что непроходимая граница – непонимание между Эвелин и Джой. Жанр комедийной фантастики, в котором снят фильм, подразумевает ««первый толчок», так сказать, «акт творенья», а уж все последующие события разворачиваются в рамках заданных условий вполне «естественно», по уже известному нам принципу: «так могло бы быть»»¹¹¹.

Прием гротеска подчеркивает метафору, заложенную в сюжете, усиливает ее, дает ей драматургический импульс. С помощью гротеска абстрактный и весьма стандартный, привычный конфликт отцов и детей становится визуальным, осязаемым, вызывает зрительское подключение.

С помощью важных особенностей гротеска – трансгрессии и амбивалентности – драматург может поставить героя в пограничное положение. Персонаж, создаваемый с помощью приема гротеска, неизбежно становится

¹¹¹ Вулис А.З. *Метаморфозы комического*. М.: Искусство. 1976. С. 59.

маргиналом, и его главная задача, реализуемая в кульминации, – это выход из «лимбического» пространства конфликта в более определенное смысловое поле.

Амбивалентность, присваиваемая гротескному субъекту, позволяет пересечь границу «объектности» и «субъектности»: герой, физически пребывая в одном мире, может попасть в другой, но полной трансформации не происходит. Она может совершиться в кульминации, а если ее не произойдет, герой скорее всего погибнет, как случилось с Джеком из «Дома, который построил Джек», ведь согласно законам драматургии, вернуться к статусу-кво после прохождения через ряд перипетий не представляется возможным. Даже огр Шрек, возвращаясь в родное болото, не становится прежним: пройдя через испытания и превращения (во второй части), он обретает любовь и укрепляет свою веру в нее, переживая внутреннюю трансформацию и успешно справляясь с собственной инициацией.

Таким образом, с помощью приема гротеска герой может застрять не только на границах конфликта, разворачивающегося в пространстве реальности, но и во снах, фантазиях, воображении. Внутренний мир, как и внешний, способен погубить, оказаться не менее опасным и даже более «слоистым», как, например, в «Малхолланд драйв» или «Все, везде и сразу». Иногда он сулит смерть не только мечтающему, но и тем, кто оказывается рядом, как в дилогии Тая Уэста, речь о которой шла выше. Можно утверждать, что гротеск позволяет оформлять и визуализировать внутренние чаяния персонажей кинопроизведения. Без сомнения, это усиливает динамику повествования, делая сюжет насыщеннее и сложнее даже при архетипической и ясной фабуле. Изучаемый прием на уровне персонажа определяет его временную форму, помогая драматургу конструировать сюжет, расставляя акценты на перипетиях, которые позволяют зрителю испытать наиболее интенсивный чувственный, визуальный опыт.

Глава 3. Гротеск между смехом и ужасом: связь приема с жанровой структурой

Жанр – это своеобразная конвенция со зрителем, договор, основанный на предсказуемости фабулы. Жанровые клише отвечают фундаментальным основам психики человека, для которой важным является инерционность узнавания определенных эмоций. Она, в свою очередь, создается с помощью аналогий – архетипов, которые знакомы зрителю. Так определяет понятие жанра известный теоретик драматургии Роберт Макки: «У каждого жанра есть свои конвенции, которые определяют структуру истории: позитивный или негативный заряд ценностей в кульминационный момент... Аудитория осведомлена об этих конвенциях и ожидает увидеть их воплощение в фильме. Соответственно, выбор жанра устанавливает четкие границы возможного, так как структура истории должна учитывать познания и ожидания аудитории»¹¹².

Наиболее полно гротеск раскрывается в жанрах хоррора и его производных, а также в комедиях, в том числе в трагикомедиях, черных комедиях и пародиях, ведь именно в них есть семантические поля, на границах которых может застрять герой. Так, трагикомедия демонстрирует комические стороны трагедии. Черная комедия обращается к смерти как к источнику юмора.

Вышеперечисленные жанры нуждаются в приеме гротеска, ведь он подчеркивает рассогласованность героя, его целей, желаний и самого его естества с враждебным миром, который может как веселить, так и пугать в зависимости от того, какую эмоцию хочет заложить в кинопроизведение автор – режиссер или драматург.

Гротескные формы рождаются при объединении жанров. Об этом рассуждает Дж. Кэмпбелл, автор фундаментального исследования «Тысячеликий герой», в котором сравниваются мифы разных народов: «Трагедия – это разрушение самой формы и нашей привязанности к формам вообще; комедия – это необузданная и

¹¹² Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. М.: Альпина нон-фикшн, 2014. С. 96.

беззаботная, неистощимая радость торжествующей жизни»¹¹³, и из их взаимодействия рождаются новые формы.

То же самое происходит и в хорроре: объединение с жанром пародии, комедии, фэнтэзи приводит к появлению любопытных ходов, увлекающих зрителя, как бы затягивающих зрителя в сюжет. Гротеск определенно может помочь драматургам преодолеть конвенцию жанра, о которой Макки рассуждает как о «творческом ограничении»¹¹⁴.

3.1. Гротеск в комедии

Комедия пользуется огромной популярностью, запрос на комедийное кино в обществе огромен¹¹⁵. Оно отражает актуальные повестки и умонастроения в обществе, позитивно воздействует на эмоциональное состояние зрителя, при этом обращаясь к насущной проблематике. Комедия – это зеркало времени. Аристотель писал, что «смешное – частица безобразного»¹¹⁶, которая не причиняет человеку страданий и вреда. Роберт Макки подчеркнул мысль античного философа, определив важную черту комедии, отличающую ее от драмы: «никто не должен пострадать. В комедии аудитория должна чувствовать, что вне зависимости от того, с какой силой персонажи бьются о стены, рыдают и корчатся под ударами судьбы, все это не причиняет им реального вреда»¹¹⁷. Прием гротеска дает авторам возможность «заострить» комедию, подчас позволяя нарушать важный закон об отсутствии страдания, выводя душевную боль персонажа на телесный план.

Так происходит в фильме М. Местецкого «Год рождения» (2023). По сюжету, разворачивающемся в вымышленном городе Металлогорске, Филипп, молодой человек, яростно фанатеет от местных звезд панк-сцены 90-х, группы «Яичный

¹¹³ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2023. С. 29.

¹¹⁴ Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. С. 101.

¹¹⁵ Most popular movie genres in the United States and Canada between 1995 to 2023, by total box office revenue / URL: <https://www.statista.com/statistics/188658/movie-genres-in-north-america-by-box-office-revenue-since-1995/> (дата обращения: 09.04.2024)

¹¹⁶ Аристотель. Поэтика. С. 46.

¹¹⁷ Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. С. 97.

свет». Его квартира – это музей, посвященный музыкантам. Его будни – это запись подкаста про любимых панков. Слушают его, правда, только несколько человек, но Филиппа это совсем не беспокоит. Его главная цель – всероссийский (а то и всемирный) фестиваль, посвященный группе «Яичный свет» в Metallogorske. Главный герой – типичный мечтатель, живущий в своем пузыре иллюзий. Однажды он лопается, когда в квартире Филиппа появляется Марина. Ребята влюбляются друг в друга с первого взгляда. Все меняется, когда Марина беременеет, – так заканчивается первый акт. С этого момента для героя начинается путь взросления, в рассказ о котором вплетен прием гротеска.

На протяжении всего повествования главный герой ассоциирует себя с солистом группы «Яичный свет» Соплей, который мог силой мысли проявлять татуировки на своем теле, который однажды отрезал себе голову бензопилой прямо во время концерта, но, благо, под рукой оказался клей, и голову удалось вернуть на место. Сначала прием гротеска используется только в пространстве музыкантов, которые существуют в подкастах, архивных видеосъемках, фантазиях Филиппа. Затем прием просачивается и во второй акт: так, в кабинете УЗИ Филипп впервые видит своего ребенка, а тот ведет себя как легендарный и любимый Сопля. С этого момента Филипп дает себе слово: до того, как ребенок родится, надо обязательно устроить панк-фестиваль, чтобы привлечь внимание общественности к Metallogorsku, чтобы сделать его центром притяжения, чтобы будущий малыш гордился отцом. Все попытки сделать это проваливаются, ведь окружающие оказываются не такими возвышенными и окрыленными мечтой людьми, как Филипп. И даже отец главного героя, Костолом, игравший в группе «Яичный свет» и лично приклеивавший голову Сопле, рекомендует жить реальностью, оставить бесплодные мечтания. Сам он теперь ремонтирует телефоны и бытовую технику и помогает сыну в том, чтобы устроить фестиваль, посвященный «Яичному свету», не собирается.

По мере того как приближается момент рождения ребенка, Филипп все больше погружается в фантазии о фестивале и отдаляется от жены. Он встречает подростков, которые слушали его подкаст о «Яичном свете» и, вдохновившись,

сколотили свою группу. Герой примыкает к ним, берет их под покровительство и решает во что бы то ни стало вывести их на сцену, когда фестиваль будет организован. Кстати, фестиваль действительно удастся провести, и в этом помогает отец Марины, которого Филипп умудряется убедить в необходимости городского праздника, но фестиваль этот... посвящен колбасам, а не «Яичному свету». Филипп все равно выходит на сцену и отрезает себе голову бензопилой, бунтуя против реальности. С этого момента, с конца второго акта, гротеск полноценно выходит на авансцену, нарушая реалистичное повествование. Автору это нужно, чтобы скрестить мечту и реальность, фантазию и быт, сакральные смыслы мужского взросления и профанные действия. Так, работа главного героя на мясокомбинате противопоставляется творчеству в подростковой группе, друзья Марины и ее предприимчивая родня противопоставляются отцу Филиппа, когда-то совершившему чудо и приклеившему голову своему товарищу по коллективу.

Гротеск подчеркивает этапы становления героя: от пустого фантазера до обретающего не только крылья, но и землю под ногами героя. С помощью приема обретает визуальную форму конфликт между пошлой и блеклой реальностью и отчаянными попытками творить. В кульминации герой, как и Сопля, кумир, отрезает себе голову бензопилой, но не умирает. Голова катится в роддом, где вот-вот родит Марина, одолеваемая страхами материнства. Девушка тут же забывает о том, что рождает: она знает легенду о приклеенной голове Сопли, соответственно, надо срочно приклеить голову Филиппу, иначе он умрет. Тело осталось где-то на площади, где проходил фестиваль. Всей гурьбой – родители, врачи, Марина, голова Филиппа – герои едут туда. И там разворачивается по-настоящему языческое действие, в котором благодаря приему гротеска пересекается несколько семантических полей: жизнь, смерть, воскрешение, рождение и перерождение.

Главному герою удастся вернуть голову на место. Ровно в этот же момент, как голова возвращена, у Марины начинаются роды. Филипп, чтобы помочь жене разродиться, ходит вокруг машины «скорой» и поет «Аве Марина» – своеобразный гимн любви. Ребенок появляется на свет, а вместе с ним – новый Филипп. Таким образом, завершается классическое путешествие героя. Семья становится его

наградой и сокровищем. Четко вырисовывается и лейтмотив истории: мечта есть настоящий двигатель жизни.

Картина Местецкого «Год рождения» – это настоящий гимн витальности. Юмор, заложенный и в ситуациях, и в диалогах, подчеркиваемый гротескной фактурой приема, выгодно отличает эту комедию. Здесь фантазия сильнее смерти, поэтому здесь ее нет, но есть, как выше было упомянуто, перерождение. Именно поэтому фильм нельзя отнести к черной комедии, несмотря на отрезанные головы, так как в черной комедии считается насмешка смерти над жизнью.

Следует еще раз подчеркнуть, что сценаристы и режиссеры реагируют на ситуацию в социуме быстро, и получаются не просто забавные фильмы, но балансирующие на грани пугающего, мрачного, даже безумного. Комедия, в которой комическое связано преимущественно с темой смерти, получает определение «черная». Несомненно, черная комедия – полноценный жанр. «Жанр – это взгляд на жизнь, а жизнь обильна такими сочетаниями событий (разных по своей значимости), что является по существу вне жанровой. Лишь тогда, когда художник берет какое-то событие (цепь событий) и под определенным углом рассматривает его, тогда и появляется жанр»¹¹⁸. И если в чистой комедии только одна эмоция является доминантной, «как сказали бы древние, от смеха иронического до сардонического и животного»¹¹⁹, то черная комедия апеллирует к ужасному, которое вопреки всему вызывает хохот. Страх смерти здесь пересекается с витальностью юмора. Можно сказать, что жанр черной комедии сам по себе уже является гротескным, так как он переходный, «залипающий» меж диаметрально противоположных и противоречивых эмоций.

Происходит смешение категорий смешного и ужасного, комического и трагического, жизни и смерти, и это порождает гротескную реальность фильма. Кажется, что гротеск в черной комедии напрашивается сам собой, так как подчеркивает условность кинематографического пространства. Благодаря

¹¹⁸ Чистюхин И.Н. О драме и драматургии. Учебное пособие. М.: Планета музыки, 2021. С. 108.

¹¹⁹ Арабов Ю.Н. Жанр как машина эмоции (Начальные главы большой книги). Учебное пособие. /Юрий Арабов. М.: ВГИК, 2020. С. 15.

используемому приему гротеска тема смерти буквально препарируется: «существующий мир разрушается, чтобы возродиться и обновиться. Мир, умирая, рождает. Относительность всего существующего в гротеске всегда веселая»¹²⁰. Сущее конечно, и эта идея активно осмысливается в черной комедии. «В кино интерсубъективная коммуникация между зрителем, фильмом и его автором изначально основывается на общих для них структурах воплощенного опыта, которые обуславливают восприятие опыта и опыт восприятия. Мы воспринимаем фильмы соматически, всем телом, и образы влияют на нас даже раньше, чем обработка когнитивной информации»¹²¹. Так использование приема гротеска в черной комедии позволяет зрителю (и автору картины) пережить опыт смерти, ощутить переходные формы, в которых возможны одновременно жизнь и смерть.

Прежде всего гротеск в черной комедии представлен через гротескный образ, который, по определению Бахтина, «характеризует явление в состоянии его изменения, незавершенной еще метаморфозы, в стадии смерти и рождения, роста и становления»¹²². Соответственно, в рамках этих критериев подбирались и фильмы с наиболее яркими гротескными образами, созвучными современной действительности, которые являют собой также разные устоявшиеся объекты мифотворчества, гротескного сознания: зомби и ангелы. Они стали своеобразными масками черной комедии, и на примерах подобных персонажей можно проследить, какие именно формы рождает смех, связанный с темой смерти, выяснить, что именно осмеивается в кинематографических произведениях через исследуемые гротескные субъекты. Выбор пал на картины «Смерть ей к лицу» и «Догма», в которых наиболее ярко прослеживаются различные пограничные состояния между жизнью и смертью, выраженные через амбивалентную природу смеха, присущую гротеску.

¹²⁰ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 57.

¹²¹ Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. С. 233.

¹²² Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 31.

В центре сюжета фильма «Смерть ей к лицу» (1992) Р. Земекиса – история пластического хирурга Эрнеста Мэнвилла (Брюс Уиллис), хотя кажется, что у него меньше экранного времени, чем у двух борющихся за его внимание дам – Мэдлин Эштон (Мэрил Стрип) и Хелен Шарп (Голди Хоун). Но доктор Мэнвилл в фильме – главный герой, совершающий основные действия, из-за которых разыгрывается драма. Сначала он, обручившись с начинающей писательницей Хелен Шарп, разрывает помолвку и уходит к актрисе мюзиклов Мэдлин Эштон. Затем, вновь встречая Хелен, свою первую любовь, задумывает убить жену, которая его унижает, изменяет ему, донимает претензиями. Из-за Мэдлин он впадает в депрессию, лишается профессии, начинает работать не с «живой материей», а с мертвецами. Теперь доктор Эрнст Мэнвилл корректирует лица умерших, чтобы придать им «чинный вид» в гробу. В одном из эпизодов он рассказывает в баре одной посетительнице, что обычная косметика на труп не ложится, приходится пользоваться краской для манекенов.

Герой Брюса Уиллиса – образ мужчины «кризиса среднего возраста», когда все яркие переживания уже в прошлом, но все еще хочется чего-то нового. Вот Эрнест и погружается в омут старых отношений. Тем более что его бывшая невеста превратилась из серенькой мышки в роскошную, внешне привлекательную, успешную романистку, чьи презентации книг проходят с помпой и сопровождаются восторгами фанатов. И Эрнест решает, что стоит начать всё сначала. Однако Хелен одержима идеей мести, прежде ее соперница уводила у нее парней при первом знакомстве с «подружкой», что они тогда называли «испытание Мэдлин». Теперь у Хелен Шарп появляется шанс взять реванш. Да и бесхребетный по характеру Мэнвилл готов исполнить любую прихоть своей новой/старой возлюбленной. И напрашивается вопрос: почему главный герой долго жил со стареющей звездой мюзиклов, не ушел от нее раньше? Ответ прост: Мэдлин придерживала мужчину, потому что он... моделировал ей стареющее лицо. Но теперь, понимая, что процесс увядания неизбежен, а ход времени не остановить, она потеряла интерес к мужу, завела молодых любовников, которые, однако, только разрушают ее самооценку.

Эта экспозиция занимает большой хронометраж в фильме Земекиса, почти час, и делается это умышленно: в ней раскрывается комедийный потенциал кино, заявляются основные темы – старения и смерти. Они прослеживаются в каждом эпизоде фильма, в каждой шутке. Есть и пародийные элементы: например, сцена в психиатрической клинике, куда попадает писательница Хелен Шарп представляет собой отсылку к знаменитой картине Милоша Формана «Пролетая над гнездом кукушки» (1962).

Первый сюжетный поворот к развитию фабулы картины – это «смерть» Мэдлин, которую как бы неосознанно сталкивает с лестницы ее супруг. Он тут же звонит Хелен, чтобы сказать, что его жена мертва: она упала с лестницы, и он видел, как она вывихнула шею. Но пока любовники советуются, позвонить ли в полицию, с какой точностью судмедэксперты могут определить время смерти, зритель наблюдает параллельное действие в кадре, снятом в блюре¹²³: в глубине комнаты Мэдлин встает. Ее движения ломаные, голова повернута на 180 градусов («Я что, вижу свой зад?!» – восклицает Мэдлин), а пульс отсутствует. Получается, что она восстала из мертвых. Но как?

Показ параллельного действия задает конфликт внутри сцены, обостряет комедийную ситуацию, а пересечение с темой смерти указывает на то, что на глазах у зрителя рождается черная комедия. Тем более что аудитория понимает, как Мэдлин удалось ожить: она выпила напиток, «эликсир молодости», который продала ей некая Лизл фон Руман (Изабелла Росселини), известная целительница, утверждающая, что ей за семьдесят лет, хотя на вид – не более тридцати. Она воплощение грации и молодости, как раз того, о чем грезит Мэдлин Эштон. Но обрести молодость, выпив эликсир, недостаточно, важно еще беречь тело, о чем Мэдлин была предупреждена, но осознала значимость этого предупреждения только после смерти. Собственно, в таком иронично-гротескном изображении отношения к жизни и смерти и кроется ключ к развитию сюжета.

¹²³ Блур (с англ. blur) – размытие. Прием в операторском искусстве, когда одни объекты остаются в фокусе, а другие – вне его. – Прим. авт.

Второй акт, наполненный гэгами, начинается с воскрешения звездной актрисы, где тема вражды двух соперниц раскрывается наиболее полно. При этом комедийные элементы возникают не только в действиях и ситуациях, складывающихся вокруг персонажей, но и на уровне используемой лексики: героини называют друг друга «Мэд» и «Хэл», что на английском звучит как «mad» и «hell», то есть «безумие» и «ад». В целом пространство в фильме, наполненное знаками и символами, устроено весьма неоднозначно. Поначалу это театральные подмостки: зритель видит афишу, где изображено тело женщины с крылышками и хвостом, образующим букву «S». Это первый причудливый гротескный образ. Далее зритель попадает в пространство мюзикла, где на сцене выступает Мэдлин Эштон. Длинным, непрерывным кадром с переменной планов – от крупного к общему, без монтажных склеек снято представление героини, выступающей катализатором разыгрывающейся драмы. Возникает ощущение дряхлеющей экзальтации, эксцентрики, выразительных актерских отыгрышей, что сохраняется на протяжении всего фильма. Роберт Земекис погружает зрителя в условность, в вымысел – от начала и до конца, а жанр черной комедии, выбранный еще на этапе создания сценария, только подчеркивает решение режиссера.

Время в фильме явно останавливается, после того как Мэдлин обретает «вторую жизнь», утратив «первую». В массовой культуре такое существование персонажа рассматривается как превращение в зомби, однако в этом фильме парадоксальным образом после смерти героини сохраняется ее индивидуальность. Она не ест мозги живых людей, не сливается с толпой. Героиня не совершает ничего жуткого и страшного. Однако ее тело гниет. Здесь появляется присущая приему гротеска динамика – постоянная стремящаяся к завершению метаморфоза. Происходит алогичное разъединение жизни и жизни в смерти.

Соперница Мэдлин, Хелен Шарп, идет по тому же пути: Мэдлин стреляет в нее из дробовика, но, как оказывается, она тоже приняла эликсир еще пять лет назад, и теперь с соперницей они на равных. Дыру в животе Хелен заделывает доктор Менделл, ее сереющую кожу он подкрашивает краской для манекенов. Но постепенно шпаклевка слезает, проявляются следы разложения. И зритель

понимает, что вечную молодость эти женщины обретают в смерти, от признаков постепенного разложения никому не спастись.

Время можно назвать полноценным героем картины, и его воплощает невероятно красивая Лизл фон Руман. «Я там, где весна», – говорит она, намекая на свою вечную молодость и власть над увяданием. Именно она дает героиням «эликсир красоты», благодаря которому подтягивается тело и разглаживается кожа. Но она и обрекает главных героинь на вечные страдания в разложении. Фон Руман – божество или дьявол в человеческом обличье. Основной вопрос, на который зрителю предстоит ответить: дарует ли она жизнь без смерти или обрекает на смерть в жизни? Амбивалентность функции персонажа дает право смело назвать его гротескным субъектом, зависающим между вполне определенными и довольно строгими понятиями категорий жизни и смерти.

Финал фильма подчеркивает гротескную природу жанра черной комедии, воплощаясь в смысловом перевертыше: если группа героев, вроде Элвиса Пресли, Мэрилин Монро, Энди Уорхола, Греты Гарбо, приняли зелье, симитировали свою смерть и обрели вечную жизнь, то героини фильма «Смерть ей к лицу», употребив снадобье, стали гнить заживо в оболочке своего тела, которое, умерев, все-таки продолжает жить. Они в погоне за вечной молодостью и красотой становятся зомби.

Фильм «Догма» (1999) режиссера Смита, написавшего не только сценарий, затрагивающий религиозные и мировоззренческие аспекты бытия, но и создавшего это аудиовизуальное произведение, начинается с того, что кардинал католической церкви, роль которого исполняет стендап-комик Джордж Карлин, объявляет: врата церкви в Висконсине даруют оставление всех грехов, как следует из догмы из Евангелия. «Истинно говорю вам: что вы свяжете на земле, то будет связано на небе; и что разрешите на земле, то будет разрешено на небе» (Мф. 18:18). Но почему это вдруг происходит? Дело в том, что с помощью пиар-акции священник решил привлечь молодежь в Храм Божий. Об этом прознали два ангела – Локи (Мэтт Деймон) и Бартлби (Бен Аффлек), которые провинились перед Господом и покинули Рай, отправившись не в Ад, как Люцифер, а на грешную Землю. Но если

они пройдут это испытание, грехи им будут отпущены. Так они смогут перехитрить Бога и вернуться домой. Но Бога нельзя обхитрить, Он непогрешим, и если Его уличить в совершенной ошибке, то планету непременно ждет Апокалипсис.

Сюжетно фильм можно поделить на три параллельно развивающиеся линии, которые сойдутся в кульминации. Это самостоятельные эпизоды – с ангелами Локи и Бартлби; с Бефании и ее спутниками – Джем и Молчаливым Бобом; с учеником Христа по имени Руфус; с демоном Азриэлем и его приспешниками, бесятами на роликовых коньках, вооруженными клюшками, которые терроризируют округу, сея смерть. То есть это группы, разбитые по принадлежности к тем или иным сущностям, столкновение между которыми должно спровоцировать гротескную кульминацию.

Основной конфликт черной комедии всегда строится на безапелляционности смерти и сочетании переживания утраты с эмоцией смеха. Над героями все время нависает угроза уничтожения, но они шутят, смеются, попадая в нелепые ситуации. Так, к примеру, бесплодной работнице абортария Бетани необходимо остановить двух ангелов смерти, решивших упразднить мировой порядок, установленный Господом. Они встречаются лицом к лицу уже в середине фильма, и зритель ждет поражения героини, но этого не происходит. «Последняя из рода», так называют Бетани, должна сразиться с бессмертными существами в человеческом облики, и совершенно неясно, как ей одержать победу. Таков стержень конфликта, разворачивающегося в фильме. Иначе говоря, гротеск закладывается в фильме и на уровне персонажей, и на уровне противопоставления божественного-демонического, человеческого-сверхъестественного, смертного-вечного. Комическое же представлено противоречиями, которые возникают «между несовершенными явлениями и каким-то положительным опытом, несоответствием цели средствам, формы содержанию, сущности – проявлениям»¹²⁴.

Действие фильма разворачивается в наше время на территории США, где люди бунтуют против аборт, мало верят и плохо понимают, зачем священники что-то придумывают, чтобы приблизить религию к земным потребностям и

¹²⁴ Чистюхин И.Н. О драме и драматургии. С. 109.

желаниям людей. Но массам нужно во что-то верить, и с этой целью изобретают веселого Иисуса, который указывает на тебя пальцем и показывает большой палец вверх. Образ страдания Христа на кресте стал непривлекательным для людей, им нужны удовольствия и радость. Они даже представить не могут, что, когда Локи и Бартлби доберутся до врат церкви, через которые собираются вернуться к себе на небеса, всем мирским радостям наступит конец.

Фильм состоит из историй людей и небесных созданий. И если люди существуют в линейном времени, то демоны и ангелы могут с легкостью кочевать из континуума в континуум. К примеру, упавший с небес герой Криса Рока, который представляется «тринадцатым черным апостолом Руфусом», отсутствующим в Библии из-за цвета кожи, утверждает, что Христос учил его воскресать во время пира в Кане Галилейской. В результате создается впечатление, что он попал в земную реальность напрямую оттуда. Или, скажем, спутники Азриэля – мальчики с хоккейными клюшками и на роликах: они попросту разрезают пространство, после того как выясняют, куда направляется Бетани, чтобы прыгнуть в образовавшуюся временную дыру и оказаться подле хозяина.

Впечатляет, как ловко Кевин Смит в пределах всего одной двухчасовой картины создает Вселенную персонажей, которые потом будут кочевать из фильма в фильм. И если в «Догме» им присущи гротескные свойства, то, например, во франшизе «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар» (2001) герои, оставаясь абсурдными и комичными, не становятся трансгрессивными.

Любопытно наблюдать, как режиссер наделяет ангелов и демонов антропоморфными свойствами. Они любят покутить, но не могут пить алкоголь. Однако персонаж Алана Рикмана, верховный ангел Метатрон, пьет текилу из одной рюмки и тут же выплевывает ее в другую. Они, безусловно, верят в Бога, потому что видели Его (кстати, в фильме Кевина Смита Бог – женщина), тем не менее любят поглумиться над маловерными и поселить в их душу сомнения. Так, к примеру, Мэтт Деймон, исполняющий роль Локи, ангела смерти, в экспозиции болтает с монахиней, которую убеждает в том, что «вера, основанная на мифических постулатах, разрушает внутреннюю сущность человека, а

религиозные институты подавляют нас», более того, он даже советует ей потратить деньги от пожертвований на себя лично.

В чем проявляется «ангельская» сущность персонажей? Во-первых, в физических чертах. У них нет гениталий, и Метатрон это демонстрирует напуганной Бетани, которой сначала он является в языках пламени. Эпизод появления Верховного ветхозаветного ангела кончается тем, что Бетани тушит посетителя из огнетушителя. Через подобные штрихи и решения сцен рождается комедия. Вместо нимбов ангелы носят капюшоны, а Азриэль – белую широкополую шляпу. Крылья небожители прячут под куртками. То есть эти персонажи сотканы из архаических представлений человека об ангелах, но живут в современном мире, среди людей. Именно такое столкновение «универсумов» позволяет обозначить действующих лиц фильма как персонажей, обладающих трансгрессивными свойствами гротеска.

Помимо ангелов в фильме присутствуют и совсем невиданные ранее субъекты, обретшие антропоморфную форму. Это, например, Серендипити – муза, дух и абстракция, дарящая вдохновение. Вообще термин «serendipity» означает инстинктивную прозорливость, склонность ко внезапным открытиям. В фильме «Догма» Богу служат не только ангелы, но и вообще всё сущее, причем, даже отдельные качества получают право на независимое существование. Серендипити играет Сальма Хаек, и впервые зритель, как и герои ленты, видит ее в стриптиз-клубе. Это оказывается неожиданностью для всех. Она объясняет место своей работы тем, что любит вдохновлять людей, неважно каким образом, главное, чтобы они получили незабываемые впечатления, – и стриптиз-клуб идеально соответствует склонностям и свойствам Серендипити.

Один из «привратников» на пути героев к заветным райским Вратам оказывается гротескный дерьмодемон – каловая масса, явившаяся в захудалый бар напрямиком с Голгофы. Серендипити рассказывает историю этого чудовища: оно состоит из фекалий казненных на Голгофе бандитов, чей кишечник опорожнялся в момент смерти. Комическая материя дерьмодемона отсылает к тематике абсурдности, смерти, смрада и адской бездны. Этот персонаж застревает в

бездвременно и вне пространства, он актуален в любом историческом контексте как олицетворение зла.

Руфус – еще один гротескный субъект, не относящийся к демонам или ангелам. Метатроном называет Джея и Молчаливого Боба, отправляющими Бетани в путешествие, пророками (хотя зритель видит их как травокуров и онанистов). И, наконец, главная героиня – Бетани, последняя из рода Давида. Она – внучатая племянница Иисуса Христа, призванная спасти мир от гнева Божьего.

Таким образом, прием гротеска, встраиваемый в персонажей, трансформирует христианскую традицию. Ангелы обретают антропоморфную форму, чтобы достичь цели – добраться до ворот, дарующих прощение Господа. Бог в «Догме» – это и бродяга, которого «выбивают» из игры в самом начале фильма, и ребячливая женщина, которую сыграла певица-хиппи Аланис Мориссетт. Основной тезис фильма можно сформулировать следующим образом: всё творится по воле Божьей; Создатель не лишен чувства юмора, оно может быть разным, а люди, теряя веру, забывая, что они созданы по Его образу и подобию, смешивают Его юмор с жестокостью своей души, и на пересечении двух категорий рождается черная комедия.

«В ироничной полемике со знаменитым утверждением Альберта Эйнштейна «Бог не играет в кости!» развиваются события в комедии американского режиссера Кевина Смита «Догма». Бог в кинокартине действительно не играет в кости. Он покидает небеса, чтобы в человеческом облике проводить время в зале игровых автоматов. Выигрыш он раздает бедным детям. Его бонус – случайность»¹²⁵.

Иногда гротеск встраивается в жанр комедии через фэнтези. По такому принципу, на стыке двух жанров, сделан фильм «Барби» (2023). Если бы не навязчивое ощущение длящейся два часа рекламной кампании, лента могла бы стать достойным примером того, как через прием гротеска поднимается социальная проблема – проблема неравенства мужчин и женщин.

Барби живет в идеальном пластиковом мире без забот. Там нет невзгод, печалей и болезней, однако уюта и близости там тоже нет. Стерильные вечера на

¹²⁵ Мариевская Н.Е. Время в кино. С. 115

дискотеках иногда прерываются вопросами в духе «а вы задумывались о смерти?», но крайне редко, только в том случае, если девочка – владелица Барби – начинает грустить, что говорит о ее взрослении. Главная героиня фильма, исполненная Марго Робби, вдруг задается вопросами бытия, и тогда ее пластмассовый мир начинает рушиться. Барби отправляется в реальный мир, где живет ее хозяйка, чтобы понять, в чем причина тоски девочки, что будет с самой Барби, когда ее управительница повзрослеет. Барби уверена, что за пределами кукольного домика все ровно так, как и в нем: послушные Кены всегда на вторых ролях, а куклы Барби могут заниматься любыми профессиями и делами, какими вздумается. Но современная Америка, куда попадает героиня Робби, далека от идеалов воображаемой реальности. Стоит Барби уехать, как в мире Кенов, пластмассовых «мужей» куклы, зреет заговор. Им надоело быть вторыми, они хотят править.

Авторы кинопроизведения попытались комедийно обыграть темы патриархата и матриархата, профессиональных возможностей для женщины, девичьего взросления. Глазами Барби зритель видит, насколько жестоким оказывается уклад быта, к которому мы привыкли. Да, мир людей трудный и несправедливый, однако рафинированное воображаемое, в котором живут куклы, их миропорядок, кажущийся идеальным, оказывается на поверку скучным, пресным и таким же автократичным.

В ленте «Барби» прием гротеска помогает увидеть и ощутить, «осязать» границы между пластиковым-реальным, мужским-женским, индивидуальным-корпоративным, что рождает эмоциональное колебание от возвышенного до бытового, от идеального до пошлого и вульгарного. Так, темы борьбы за власть, попытки разобраться в правах женщин, понять, с какими вызовами сталкиваются девочки-подростки, как корпорации управляют мнением сходятся в финальной точке... посещения куклы Барби, которая решила остаться в современных США, гинеколога. Гротеск снижает градус сюжетного накала и возвращает нарратив, который к кульминации успел стать драматическим, в русло комедии. Правда, подобное использование приема сбивает зрителя с толку. Авторы кино задают огромное количество вопросов, на которые невозможно ответить, не предлагают

своего ответа. Обескураженность вызывает эпизод, в котором сложные темы, вроде нелегкой и эмоциональной женской борьбы за права и свободы, сводят к гинекологическому креслу.

Можно предположить, что изучаемый прием следует использовать с осторожностью при создании смысловых противоположностей. Гротеск, раскачивающий зрительские эмоции от возвышенных до низменных, есть мощный и плодотворный инструмент. Однако он теряет смысл в ситуациях, подобных финалу «Барби». Его можно интерпретировать так: Барби взрослеет вместе с хозяйкой и выбирает быть «очеловеченной» женщиной, бросает пластиковый мир, чтобы сходить к врачу. Возможно, успешнее и менее нелепо конечный эпизод картины сработал бы, как, например, в «Блондинке в законе» (2001), где главная героиня, пройдя путь от прожигательницы жизни до выпускницы Гарварда, становится успешным адвокатом. Комедия там кончается на возвышенной эмоции. В «Барби» так не происходит, и потому зрители могут испытать недоумение и смущение. С другой стороны, можно заметить, что в финале «Барби» через материально-телесный низ (поход к гинекологу) выражается сакральная тема материнства. Однако последнее остается за рамками нарратива.

3.2. Гротеск в триллере и хорроре

Прежде всего следует обозначить разницу между хоррором и триллером. Хоррор работает напрямую с чувством страха, нередко он вдохновлен поверьями, легендами и готическими романами, в то время как триллер взаимодействует с напряжением, которое, впрочем, отчасти тоже может быть основано на эмоции страха. В хорроре «страшным кажется то, что нарушает естественный характер вещей, является инородным как в окружающем мире, так и в нашем сознании»¹²⁶, а в триллере – неожиданные повороты событий, разрешающие длительный саспенс. Соответственно – триллер работает с тревогой. Источник гротеска в упомянутых жанрах следует искать в эмоциональной и стилистической их

¹²⁶ Арабов Ю.Н. Жанр как машина эмоций. С. 22.

составляющих, ведь гротеск работает с пограничными чувствами, вызываемыми у зрителя через образы, а значит, появляется в точках наибольшего контраста.

Главное правило хоррора, о чем бы он ни был, заключается в том, что «страшное должно быть в оболочке нестрашного, отсюда рождается иррациональное чувство, когда логика бессильна, опыт молчит, а чувства приказывают нам забиться в какую-нибудь нору... зло должно быть тотальным, неуничтожимым, его нельзя победить, от него можно лишь убежать. Непобедимость и всеохватность зла — причина трансфизического ужаса»¹²⁷. Гротеск закладывается в создании такого образа, который, на первый взгляд, может быть смешным, забавным, безопасным, но раскрыться в сюжете как нечто тревожащее, болезненное, несущее смерть.

Прежде всего хоррор работает с телесностью, с соматическим аспектом в кино, потому что самый большой страх любого человека – это смерть и следующее за ней «ничто/ничто». Следовательно, гротеск в хорроре связан непосредственно с телом, а его динамика – со столкновением полярностей: смешного и страшного, божественного и дьявольского, правдивости и обмана.

Иногда в хорроре через прием гротеска вводится мотив надежды, который оказывается ловушкой для героев. Остраненный, пугающий и одновременно веселящий образ встречается в хоррорах «Оно» (2017) и «Оно-2» (2019), поставленных А. Мускетти по одноименному роману Стивена Кинга.

Бахтин отмечал, что в смехе переживается победа над страхом: «...побежденный страх в форме уродливо-смешного, в форме вывернутых наизнанку символов власти и насилия, в комических образах смерти, в веселых растерзаниях. Все грозное становится смешным»¹²⁸. Также прием гротеска в хорроре способствует остранению объекта, когда форма его изменяется, но сущность остается прежней. Интересна концепция В.Б. Шкловского, пишущего в статье «Искусство как прием» об особом способе мышления, при котором образ,

¹²⁷ Арабов Ю.Н. Жанр как машина эмоций. С. 32.

¹²⁸ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 105.

становясь «постоянным сказуемым при различных подлежащих»¹²⁹, оказывается «остраненным»¹³⁰, непривычным для зрителя, выведенным из автоматизма восприятия, то есть из привычных условий, в которых этот образ существует в понимании медиапотребителя.

«Целью образа является не приближение значения его к нашему пониманию, а создание особого восприятия предмета, создание видения его, а не узнавания»¹³¹. Эту мысль подтверждает и тезис С. Кьеркегора о том, что нас пугает «*ничто*, открывающееся нам в виде того, что возможно»¹³². Иначе говоря, гротескный объект в хорроре часто предстает как нечто остраненное и знакомое, но представленное в ином, незнакомом прежде ракурсе. Этому сопутствует и гиперболизированный момент действия, и комическое или трагическое сверхпреувеличение.

Гротескный субъект упомянутых фильмов – клоун Пеннивайз, чье имя переводится как «мелочный». Он способен видоизменять форму, превращаясь в существо, отражающее страхи детей и подростков. Такое превращение обостряет характер страха, усиливает гротескную фактуру драматургии сюжета. Эмоционально фильм строится на противоречии – радость, детские фантазии и реальность угрозы возникновения ощущений страха, воплощающегося в феномен, несущий смерть. Слоган фильма: «А чего боишься ты?» – свидетельствует о том, что речь в картине пойдет о трансформации страхов.

Дети в фильме представляют собой коллективного героя, борющегося с общим врагом «Оно». Однако страхи у каждого ребенка индивидуальны. Адский клоун принимает облик в соответствии с тем, что пугает каждого ребенка более всего, пытаясь через испуг психологически влиять на детей, подавлять их, убивать.

¹²⁹ Шкловский В.Б. Искусство как прием / В.Б.Шкловский // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы/ под ред. С.А. Ушакина. – М.: Кабинетный ученый, 2016. С. 133.

¹³⁰ Термин «остранение» возник в 1916 г. в результате опечатки В.Б. Шкловского, но «прижился» именно в таком виде и стал использоваться в исследовательской концепции ученого. – Прим. авт.

¹³¹ Там же. С. 141.

¹³² Цит. по Смирнов И. П. О гротеске и родственных ему категориях // Soren Kierkegaard. Werke I. Der Begriff Angst iibers. von L.Richter, Reinbek bei Hamburg, 1960. – URL: <http://ec-dejavu.ru/g-2/Grotesque-3.html> (дата обращения: 18.09.2019)

Гротескный субъект Пеннивайз в фильме может «изменить <свою> форму, не изменяя сущности»¹³³.

Беверли, единственная девочка в мальчиковой компании «Лузеров»¹³⁴, как они сами себя называют, испытывает страх перед фигурой отца. Не случайно Пеннивайз, когда подростки пробираются к нему в логово, принимает облик ее родителя, вопрошающего, «его ли она девочка». Довольно безобидная фраза, встраиваемая в определенный контекст, преломленная через призму внутренних переживаний героя и образа чудовищного клоуна, становится намеком на табуированный инцест и внушает ужас, который испытывает персонаж, и самому зрителю, наблюдающему за разворачивающимся сюжетом. Ранее в фильме Беверли уже пришлось столкнуться с «Оно», трансформировавшемуся в поток крови и пытавшемуся настичь ее в кабинке женского туалета, что можно трактовать как страх превращения Беверли в женщину. Девочка пока не готова принять эту трансформацию ни ментально, ни физически, и во многом виновата фигура отца, которая напоминает о том, что его дочь «нечиста». Отец не принимает женскую сущность дочери, глазами отца смотрит Беверли и на саму себя. В попытке убежать от себя самой, она даже срезает свои волосы, чтобы стать больше похожей на мальчика и полноценно вписаться в компанию «Лузеров».

Чернокожий подросток Майк боится огня – его родители сгорели во время пожара, и Пеннивайз превращается в разных горящих людей, жаждущих помощи, которым Майк помочь не может, как бы он ни хотел. Сам по себе огонь – очистительная сила, но здесь он – источник жутко страшного, трагичного, смертельно опасного.

Эдди, хилый мальчишка, принимающий таблетки-плацебо по настоянию матери-наседки, огромной, поглощающей новостные сводки по телевизору, терроризирующей сына псевдозаботой, испытывает главный страх – заболеть. У

¹³³ Шкловский В.Б. Искусство как прием. С. 137.

¹³⁴ Здесь скрыта игра слов: в одном из эпизодов дети пишут на загипсованной руке мальчика из своей компании слово LOVERS – «любовники», зачеркивая букву «V» и меняя ее на «S», в результате название компании из «любовников» превращается в «неудачников» – «LOSERS». – Прим. авт.

Эдди боязнь вирусов – нозофобия. Злобный клоун, зная это, превращается в гниющий труп, чтобы напугать ребенка.

Несмотря на то что герой, борющийся с «Оно», – целый коллектив, компания лузеров и аутсайдеров, в фильме есть один главный герой, с семьи которого все начинается. Пеннивайз, появляясь каждые 27 лет в городке Дерри, заявляет о себе убийством Джорджи, младшего брата Билла. Таким образом, Билл – единственный, кого с Пеннивайзом связывает кровная вражда. Для Билла «танцующий клоун» – реальный источник ужаса.

Клоунский образ тела на экране олицетворяет внутренний мир детей, гротескный и жуткий. Детские страхи, основанные на смерти, воссозданы на экране с помощью гротескных образов и связаны с социальной коммуникацией. Авторы фильма показывают, что обычно скрывается глубоко в детских душах, что сложно показать в виде действия без введения антропоморфного, зооморфного или аморфного гротескного субъекта. Страхи, олицетворяемые клоуном, чья бесполой сущность делает его непознаваемым и постоянно меняющимся, приобретают динамичную форму, так как борьба со страхом становится осязаемой и выявленной.

Во второй части фильма «Оно-2» страхи настигают некоторых героев, не умеющих справиться с ними. В итоге эти герои погибают в жилище Пеннивайза. Чтобы взять верх над пугающим клоуном, повзрослевшим детям приходится совершить ритуал – надо сжечь свой жетон, символ детства и принадлежности к клубу «Лузеров», чтобы подпитывающие хтоническое существо «мертвые огни» погасли. Ритуал – символ перехода на новую ступень взросления, характеризующий разрыв с детством, преображение, инициацию.

Кинематографисты любят использовать прием гротеска в хорроре из-за эмоционального потенциала приема гротеска, который обладает огромной амплитудой воздействия: от комического до трагического, от ледяного ужаса до абсолютного покоя.

Еще один хороший пример того, как благодаря гротеску происходит игра с жанром, – это аргентинский фильм 2018 года «Умри, чудовище, умри» (реж А.

Фадель). Сначала зрителю кажется, что это детективный триллер, и тягучий саспенс, отсутствие активного действия только подтверждают эти ожидания.

Согласно истории, в Андах находят обезглавленную женщину, а затем – ещё одну. Завязка кажется абсолютно детективной и не предвещает гротескного поворота. Полиция думает, что в регионе завелся маньяк, но в самом конце фильма действительно появляется чудовище. И это не человек.

Гротескный монстр, физический образ которого строится на сочетании частей человеческого тела, а именно – гениталий, должен рассказать о страхе человека перед самими собой и о неразрешимом конфликте полов. Ведь для мужчин источником ужаса издревле является женская природа, а для женщин — мужская.

Три предыдущих примера показывают, как источником ужаса становится «отелесненный» гротескный субъект, являющийся по своей природе независимым. Однако прием можно использовать для создания такого хоррора, где нечто неопознанное, хотя узнаваемое и простое, встраивается в героя, полностью меняя его соматическое.

О субстанции неизвестного происхождения, терроризирующей Америку, повествует треш-хоррор «Вкусная дрянь» 1985 года, снятый Л. Коэном. Нечто аморфное, пузырящееся из-под земли, находят сотрудники нефтедобывающей станции на Аляске. Спустя непродолжительное время, эта самая вкусная субстанция на планете Земля попадает на прилавки, и от этого страдают производители йогурта и мороженого. Именно они нанимают бывшего агента ФБР, в настоящем работающего частным сыщиком, чтобы тот разобрался: из чего сделана дрянь, почему она так популярна и возможно ли ее потеснить на продовольственном рынке. Начинается фильм так, словно это детективная драма, ничего не предвещает беды.

Когда Дэвид «Мо» Ратфорд начинает выяснять, что это за продукт, он понимает, что не все так просто. Потребителями «дряни» движет инопланетная форма жизни, решившая захватить человечество «изнутри». Человек (или животное), съедающий кремообразный десерт, становится инкубатором для

аморфной жизни. Разъедая тело своего хозяина изнутри, «дрянь» выходит из него в гораздо большем объеме. Люди, потребляющие «дрянь», становятся более выносливыми, радостными, но в то же время злобными и управляемыми неведомой силой – настоящими зомби.

Идея фильма «The Stuff» напоминает более старый кинохит в жанре sci-fi-ужасов – «Вторжение похитителей тел» («The Invasion of Body Snatchers») Д. Сигела. Он был поставлен в 1956 году по произведению писателя-фантаста Д. Финнея «Похитители тел». Однако если во «Вторжении» инопланетные силы просто подменяют человека, то во «Вкусной дряни» они захватывают его изнутри, и процесс нельзя ни проконтролировать, ни остановить. Сюжетный крючок, который подвешивают авторы в развязке фильма, подтверждает эту мысль: «дрянь» начинают продавать подпольно.

Любопытно, что прямого указания на инопланетный разум, из-за которого происходит катаклизм, в картине нет. «Дрянь» – это порождение недр Земли, она эмерджентна. «Концептуально свехорганическое построено путем соединения разрушительного возникновения малого, например вируса, с пространственной экспансией, обнаруживаемой у грибовидного. Другими словами, свехорганическое – это мощь роя, развернутая в колоссальных масштабах»¹³⁵. Получается, что человек сам обнаруживает и начинает распространять средство собственного уничтожения, безмозгло следуя жажде наживы, потакая своему голоду, жадности.

Природа «дряни» гротескна: она обладает разумом, контролирует людей, при этом только от последних зависит, попадет она в организм или нет. «Ты ешь дрянь или... она ест тебя», – говорит главный герой фильма, подчеркивая амбивалентные свойства странного вещества (или все-таки существа).

По такому же принципу работает гротеск в хоррорах, например, «Кристина» (1983) Карпентера по произведению Стивена Кинга, «Титан» (2021) Ж. Дюкорно – зрителю показывают знакомые бытовые предметы (а данных случаях – автомобили), которые становятся источником неочевидного, но

¹³⁵ Вудард Б. Динамика слизи. С. 67.

смертоносного зла. Оно «встраивается» в соматику хозяина объекта, разрастается и управляет чувствами как главных героев, так и зрителей. В «Кристине» героиня становится одержим возможностями мистической машины, а в «Титане» героиня даже рождает ребенка от автомобиля, потому что для нее мужской пол является чем-то менее безопасным и более жутким, чем бездушная груда железа.

Механизм гротеска в триллере отличен от того, каким он может быть в хорроре. Отличие в том, что гротеск в триллерах относится к понятию времени, то есть к хронографическому, а не соматическому. Акцент ставится на временной аспект, так как он оказывается наиболее динамичным. Неполный переход через границы семантических полей формирует напряженный саспенс, который эмоционально держит зрителя, в какой-то степени даже манипулирует им и, разумеется, определяет драматургию произведения.

Далее представлены фильмы, в которых гротеск встроен именно во временной аспект в жанре триллер.

Фильмы «Про уродов и людей» (1998) и «Груз 200» (2007) Балабанова становятся визуальной трактовкой исторических событий: во-первых, развития синематографа в нашей стране, во-вторых, трансформации государства в эпоху застоя. Через метафору у режиссера появляется «возможность представить предмет другим, не наделяя его тяжеловесной идентичностью другого»¹³⁶. Эти на первый взгляд «ностальгические фильмы имитируют историческую аутентичность, чтобы присвоить идеологию предшествующего поколения. Так создаются интертексты, которые превращают историческое повествование в комментарий к современности»¹³⁷.

Действие картины «Про уродов и людей» разворачивается в конце XIX – начале XX века. Она начинается с разных, кажется, не связанных историй, снятых в традиции немого кино, отделенных друг от друга титровыми вставками. Главный герой первой новеллы – загадочный Иоганн, которого блестяще воплотил на экране

¹³⁶ Эпштейн М.Н. Философия возможного. СПб.: Алетейя, 2001. С. 223.

¹³⁷ Уайт Ф.Х. Бриколаж режиссера Балабанова. Нижний Новгород: ДЕКОМ, 2016. С. 80.

Сергей Маковецкий. Иоганн, только что вышедший из тюрьмы (не уточняется, по какой причине он сидел), возвращается в дореволюционный Санкт-Петербург. Во второй новелле главным действующим лицом является бездетный доктор Стасов, усыновляющий сиамских близнецов – Колю и Толю, родившихся в его отделении. В третьей новелле нам рассказывается об инженере Радлове, вдовце, и его дочери Лизе, мечтающей уехать из города: она постоянно смотрит в окно на паровоз, который готовят к рейсу, таким образом этот символ закрепляется за ней с первой же сцены, в которой она появляется.

Чуть позже зритель понимает, как связаны все эти люди. Иоганн – торговец порнографическими фотокарточками, брат горничной Груни в семье Радловых. Стасов – добрый друг и по совместительству их врач. Когда-то давно Иоганн фотографировал Лизу, когда она была еще ребенком, и теперь он хочет передать этот фотопортрет его владелице. С этого и начинается история медленного «отравления уродством» Стасовых и Радловых. Три, поначалу не соприкасающихся, новеллы объединяет одна тема – растлевающий сознание вуайеризм, воплощенный в форме зарождающегося искусства синематографа.

«Про уродов и людей» является «лентой в ленте»: Балабанов затрагивает и причины появления кинематографа, и тему порока, связанную с ним, и кафкианские категории безвременья, потерянности, нисхождения через рассказ о подпольных порнографах, подчеркивая связь кино и первородного греха. Интересен символ лестницы, который вводит режиссер, он же автор сценария, со второго акта картины. Длинные, фирменные проходы героев вниз сначала по широким, парадным, а затем – узким и черным лестницам задают внутрикадровую динамику времени, что и организует вертикаль, смысловую насыщенность эпизода.

Режиссер рассматривает две категории людей «вуайеров и эксгибиционистов»¹³⁸. Первые смотрят, не вмешиваясь в жизнь, только фиксируя распад, катализатором которого они сами становятся. Такими героями оказываются Путилов и Иоганн – зеркальные персонажи. И хотя их двойничество на первый взгляд неочевидно, в конце фильма зритель видит, что Путилов, ставший

¹³⁸ Трюффо Ф. Кинематограф по Хичкоку. М: Библиотека «Киноведческих записок», 1996. С. 12.

популярным режиссером, за чьим автомобилем бежит толпа фанатов, – это преемник Иоганна, просто поднявшийся на иную ступень (или опустившийся – ответа на этот вопрос зрителю не дается). Вуайеристом оказывается и прихвостень Иоганна Виктор Иванович, своего рода прообраз кинопредпринимателя, продюсера, ищущего только наживу в том, в чем, пожалуй, только холодный, мрачный, как и сам город, в котором разворачиваются действия картины, молчаливый Иоганн видит искусство. Таким образом, зритель сталкивается с тремя разными отношениями к синематографу. Путилов желает реализовать свои амбиции, Виктор Иванович – нажиться на продаже запретных лент вроде «Наказания за преступление», и Иоганн, в чьем лице, как кажется зрителю, сопрягается хищное желание смотреть и вместе с тем ледяной рассудок, концентрируется зло, разврат. Парадоксально, но самое чистое отношение к новому искусству Балабанов отдает отталкивающему своей отрешенностью, жестокостью и странностью Иоганну. Кажется, будто в этих трех персонажах дано отношение к кино в становлении – и это тоже важная черта вертикального времени. При этом незавершенность этого отношения, демонстрируемая в финале картины, в котором огромная льдина уносит Иоганна куда-то вдаль, к горизонту, на котором виднеются очертания гигантских заводов и их труб, отравляющих воздух, – следствие приема гротеска.

Вторая категория персонажей в фильме – эксгибиционисты. К ним относятся юная Лиза, сиамские близнецы Коля и Толя, слепая Екатерина Кирилловна, не умеющая любить и познающая чувства через унижение, горничные Груня и Даша. Они антагонистичны по отношению к вуайеристам, но в тоже время не могут существовать друг без друга – и об этом свидетельствует финал фильма. Так, Лиза, отравленная ядом уродства, не умеющая жить по-человечески и не знающая настоящей жизни без направленного на нее объектива, наконец осуществившая мечту и перебравшаяся в Европу, первым делом находит бордель, в котором просит странного, глупо выглядящего молодого мужчину отстегать себя. Его образ – одежда, прическа – резко контрастирует с внешним видом Лизы. Их взаимодействие в стеклянной комнате – это мостик, объединяющий будущее и

прошлое в настоящем пространстве кино Алексея Балабанова. Образ этого парня выпадает из условной реальности кино и отрезвляет зрителя гротескной пограничной сущностью: он балансирует на грани пошлого и возвышенного, совершая ритуальное действие в жизни Лизы.

Показанное через призму разных героев, кино становится трансгрессивным элементом само по себе, балансирующим между профанным и сакральным, реальным и вымышленным, насильственным и естественным. Это балансирование задает вертикаль внутри пространства фильма, импульс, благодаря которому герои «залипают» в трансгрессивном переходе, становясь гротескными субъектами, обретая отношение к себе, как к «другим», обнаруживая «другого» в самом себе¹³⁹. «Другой» в них – это объектив, через который они становятся видимыми для мира.

Прицел объектива в фильме «Про уродов и людей» открывает портал в ад – такая мысль транслируется через череду гротескных явлений, маркеров вертикального времени, в котором «движущееся изображение реальности, зафиксированной на пленке, не есть сама реальность. Это даже не копия физической реальности. Это новая реальность, обладающая своими особыми, порой трудноопределимыми свойствами, которые иногда лишь угадываются. Но их воздействие на зрителя оказывается достаточно сильным»¹⁴⁰.

«Груз 200» – фильм, вызывающий, пожалуй, наибольшее количество дискуссий среди профессиональных критиков и зрителей по сей день.

Открывает ленту титр: «Действие фильма основано на реальных событиях», хотя на самом деле к реальности в этом фильме относится только его историческое время – вторая половина 1984 года. Это мы знаем тоже благодаря титру, который появляется в завершении картины. «"Груз 200", внешне похожий на реалистическое изображение исторической действительности, при более пристальном взгляде представляется или небрежным, или построенным по иному, нереалистическому принципу».

¹³⁹ Лагода М., Павлов А. Гротескный субъект. / Миргород, Supplement 2, Словарь современной драматургии, 2016. С. 30.

¹⁴⁰ Мариевская Н.Е. Время в кино. С. 62 – 157.

«Груз 200» – своеобразная адаптация романа Уильяма Фолкнера «Святылище» (1931), в котором действие происходит в американском штате Миссисипи в период «сухого закона». Сюжет его разворачивается вокруг похищения и изнасилования привилегированной студентки Темпл Дрейк («temple» с англ. «храм»), таким образом название романа откликается в имени главной героини). Балабанов адаптирует его, примеряя к советской действительности: Темпл становится Анжеликой, ее отец – видная персона компартии, ее похититель – маньяк в погонах, чья фотография висит на доске почета отдела милиции, а ее жених-спаситель – десантник, афганец, от которого остаются только полные любви письма к девушке. Фильм становится пространством, где реальность и вымысел путаются, превращаясь в страшный сон, который снится целой стране, отдающей своих детей на растерзание.

События, запечатленные Балабановым, начинаются в эпоху застоя: во главе СССР стоит умирающий генсек К.У. Черненко, а война в Афганистане находится в самом разгаре. Балабанов и не настаивает на историческом правдоподобии и помещает героев в пространство вымышленных городов – Ленинска, Нижнего Волока, Каляево. Реален только Ленинград, и то создается ощущение, будто он оторван от происходящего в фильме. Этот город – холодный, безразличный – похож на окоченевшего мертвеца, как и в фильме «Про уродов и людей». Режиссер «сочиняет такое пространство, чтобы метафора не торчала из житейской плоти острыми ребрами наружу и чтобы при этом нас, в пространство загруженных, раскачивало между “так никогда не было” и “все именно так и есть”»¹⁴¹. Такой бинарности способствует вертикальное время, в котором пространство как будто «схлопывается», и действие, заключенное в рамки тесного, неудобного, тлетворного мира, зависает между профанным, то есть простым, бессмысленным надругательством над девушкой, и сакральным, в котором каждый элемент – своеобразное жертвоприношение. Капитан Журов, молчаливый, сухой, мечтающий о любви, в этих реалиях становится жрецом, совершающим священный

¹⁴¹ Савельев Д. Не кантовать. // Журнал «Сеанс» / URL: <https://seance.ru/articles/ne-kantovat/> (дата обращения: 17.01.2024).

обряд. Его главная задача – смотреть на процесс разложения, деконструкции. Его глазами зритель видит все то, что случается с Анжеликой-Темпл, которая, вероятно, сама являет образ терзаемой страны, и что происходит с обитателями условного СССР. Они мечтают о «Городе Солнца», но былью ему стать не суждено.

Итак, гротеск в хорроре применяется, чтобы показать знакомое и привычное с незнакомой и потаенной стороны. Он может помочь драматургу создать героя, сотканного из физиологических противоречий и таким образом «овеществить» страхи главных героев, сделать их по-настоящему грозными, несущими физический вред. Также гротеск может быть применим к неодушевленным предметам, которые становятся ресурсом необъяснимого кошмара. В триллерах гротеск встраивается во временной аспект, так как в нем задается динамика саспенса и «эмоциональных качелей» для зрителя – через амбивалентное снижение и возвышение, сакрализацию и десакрализацию.

3.3. Гротесковая политическая сатира

Сатира – одна из форм комического, «уничтожающее переосмысление объекта изображаемого» (Литературный энциклопедический словарь 1987: 150). Сатира как жанр предполагает беспощадное обличение пороков как личностных, так и общественных – именно их она «уничтожающе» переосмысляет, прибегая для этой цели к различным средствам, в том числе и к гротеску. Мишенью сатиры часто становится политическая реальность, для которой характерно сложное взаимодействие противоборствующих сил, и, конечно же, для обличения тех или иных политических явлений используется потенциал приема гротеска.

«Где нет сатирической направленности, там нет и гротеска»¹⁴², – пишет М.М. Бахтин. По мысли ученого, обязательный признак гротеска – смех, но смех особого рода, такой, который «сбросил свою веселую маску и стал глядеть на мир и на людей как злобная сатира»¹⁴³. В сатире в комическом начале гротеска объединяются контрастные эмоции – злобы и веселья, но в целом это

¹⁴²Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. С. 340.

¹⁴³ Там же. С. 46.

воспринимается как явление положительное – очищающее. Таким образом, жанр сатиры, как правило, предполагает обращение к гротеску с характерной для него трансгрессией и амбивалентностью, зависанием на границах, «смещением чужеродных элементов действительности»¹⁴⁴.

Черты гротесковой политической сатиры можно усмотреть в фильме Сергея Сельянова «Духов день» (1990). Это пример как гротескного персонажа, у которого внезапно (для зрителя, но не для самого героя) обнаруживается сверхспособность, так и времени-пространства, в котором все действующие лица фильма обитают. Лента пронизана философскими аллюзиями на квёлую современность, меланхолией, тоской по нездешнему, печальной иронией.

«Все мы инвалиды, непобедимые инвалиды», – говорит герой Юрия Шевчука по фамилии Христофоров, умеющий силой мысли взрывать предметы.

Талант телекинетического пиротехника открылся у него в детстве. Его отец, мать, дед по прозвищу «Контра», последний белый офицер и контрреволюционер, дедов надсмотрщик – все пытаются лечить недуг пацана, но тщетно. Он взрослеет, слава его растет, лечение продолжается уже в пансионате для таких же одаренных, как Христофоров, людей. «Самое главное для вас понять, на что вы способны», – говорит Христофорову женщина, также проходящая лечение в пансионе. Она видит людей насквозь и таким образом вылечивает разные недуги: «Здесь все прошли этот путь... сначала терялись, боялись своего дара, зато потом стали свободными людьми». – «За забором?» – «Да».

Христофоров к дару не готов. Он не понимает, зачем он ему нужен. И чтобы разобраться в этом, он то начинает вспоминать своё прошлое, путешествуя в фантазиях в свою деревню, где живут исключительно Христофоровы-однофамильцы (раньше, согласно рассказу самого героя, у всех была одна фамилия – здесь можно считать аллюзию на советский строй), то как бы заглядывает в будущее, символ которого для него – Эйфелева башня (отсылка к извечному стремлению русских в Европу и к Европе), то оказывается на крышах Петербурга – в настоящем.

¹⁴⁴ Там же. С. 50.

Персонаж Шевчука не может вписаться в новый мир, но и старому не принадлежит. Таким же оказывается герой Деда Иваныча – Контры, последнего русского контрреволюционера и монархиста. Он не смог вписаться в мир, в котором родился и вырос Христофоров, а последний оказывается на сломе эпох в последнее десятилетие первого тысячелетия: в это время стреляют то тут, то там, а люди не выходят из дома без бронежилетов, потому что опасаются поножовщины. Абсурд и комичность подчеркивают гротескную сущность фильма и невозможность героя быть встроенным в новую систему, которой на самом деле и нет вовсе. В финале разобщенные персонажи фильма, хоронящие Деда Иваныча, решают создать партизанский отряд. На вопрос «за что бороться» ответа не оказывается, а на вопрос «против чего?» ответ есть: против всего. Бывшие «христофоровичи» не могут жить вне системы – им обязательно нужно её создать и бороться против всего, потому что другой жизни они не знают и по-другому не умеют. В этом призыве – бороться против всего – тоже прослеживается гротескная разновидность конфликта, ведь герои будут тратить свои настоящие жизни на нездешнее, несуществующие, несущественное.

Название фильма можно трактовать по-разному: это и православный праздник, и день, когда главный герой вспоминает давно ушедшее, ставшее призраком детство, свою деревню, да и то место, в котором он живет сейчас – Петербург – приобретает призрачный вид. В название сочетается как обращение к прошлому, так и будущему: былого не вернешь, его можно только помянуть и похоронить вместе с надеждами и мечтами, а будущее необходимо строить, начиная всё с нуля. И в этой точке отсчета единица – это единица, а не ноль (как некогда написал Маяковский), и таланты тут могут пригодиться. Однако нельзя это предсказать.

В финале люди, вновь сколотившие партизанский отряд, партию, единой плотной рекой уходят к горизонту, напевая песню про дорогу. Куда ведёт эта дорога? Ответа нет. Как, впрочем, и никогда не было.

Армен Медведев в статье «Стрельба из пластилинового пистолета», посвященной фильмам Сергея Сельянова, пишет: «Возможность работать без

постоянного ощущения государственной руки он [Сергей Сельянов] едва ли не первым воспринял не только как дар творческой свободы, но и как необходимость переосмысления системы координат личности и мира»¹⁴⁵. Такая попытка переосмысления и была предпринята в фильме «Духов день».

Пример яркого исключительного персонажа в политической сатире, теряющего в результате своих приключений рассудок, есть и в иностранном киноискусстве. Это Сэм Лаури из фильма «Бразилия» (1985, режиссер Т. Гиллиам, сценарист – Т. Стоппард), произведения, где гротеск и гипербола используются в жанре антиутопии.

Антиутопия как жанр предполагает обращение к сатире и свойственному ей приему гротеска. В «Бразилии» присутствуют абсурдные диалоги между героями (одна из героинь спрашивает, мертв ли ее муж, на что получает ответ: если у нее есть какие-то претензии, она получит бланк, который следует заполнить и подать в соответствующее ведомство), сон проникает в явь, а фантазия становится кошмарным аналогом жизни. В антиутопии описывается псевдоидеальное государство или мировой порядок, в основе которого – тотальное подчинение людей бесчеловечным законам и правилам, призванным лишить их свободы и индивидуальности. Создавая антиутопию, невозможно обойтись без гиперболы, то есть без того, чтобы приписать какому-либо явлению или персонажу признака, которым оно или он реально не обладает в той мере, о которой идет речь.

Создатели «Бразилии» используют гротеск и гиперболу, смешивая комическое и пугающее. Причем сатира здесь доведена до пределов чудовищного, монструозного и совершенно невозможного.

В картине сюжет разворачивается на фоне погрязшего в терактах и бюрократии технократическом государстве: мелкий чиновник Сэм Лаури отстаивает свое право на любовь в противостоянии с машиной, настоящим шварцевским Драконом. Маргинальный герой-чудик помещается в структуру,

¹⁴⁵ Медведев А. Стрельба из пластилинового пистолета.// 90-е. Кино, которое мы потеряли. Сост. Л.Л. Малюкова. М.: Зебра Е, 2007. С. 19.

где жизнь в различных проявлениях – от ресторанов и званых ужинов до сеансов пластической хирургии матери Сэма, Иды Лаури – в любой момент может быть прервана терактом, к которым в этом мире все привыкли. Граница между жизнью и смертью изображена гиперболизированно через образы героев – женщин с искалеченными пластической хирургией и перебинтованными лицами, военных в устрашающих масках, клерков, заживо хоронящих себя в кипах бумаг.

Сэм мечтает о любви, в то время как остальные люди, живущие в этой стране, мечтают о «panic-free atmosphere»: повсюду висят плакаты, обещающие релаксацию на курортах в местных санаториях. Значит, жить в этом мире без паники просто невозможно.

Поначалу у Сэма нет паники только во снах: он в них отважный Икар с белоснежными крыльями, который парит над зелеными холмами, девственными лесами. Вне пространства своих грёз Сэм Лаури – нервный, суетливый белый воротничок, который отказывается от повышения, идя наперекор властной матери, лишь бы жить спокойной жизнью, где все идет по расписанию, где его не лишат снов, потому что они – это все, что есть у главного героя. Однако однажды вся система, где работает Лаури, дает сбой – и тогда мир внешний начинает проникать в подсознание, и даже сны становятся отравлены ядом действительности.

Художественно-образная форма кинофильма подчеркивает идею о бессмысленности и бесцельности борьбы героев-одиночек, маргиналов и чудиков, ведь героизм Сэма Лаури не может остановить машину технократического мира, тупую систему, где все погрязло в бюрократии, в бумагах и документах. Гротескные, несоразмерные глупости (вроде ошибки в ведомстве, из-за которой хватают как террориста не того человека) и странные запреты придуманы государственной системой, чтобы обыватель привык к тихому существованию и безропотному повиновению.

В рамках развития последнего акта Стоппардом был создан ложный конец: изначально сцена выглядит завершенной, так что возникает ощущение, будто история кончилась. Сэм спасает свою возлюбленную от ужасного

технократического режима, однако буквально в следующем кадре, в грёзы Сэма, где он и его любовь спасены, вмешивается реальность: на самом деле он подвергся пыткам, героя лишили рассудка. Зритель понимает: Сэм навсегда останется в мире фантазии. Такая обманка в финале подчеркивает гротескную структуру ленты: там, где нет места живому человеку, возможен только мир грез, путь насильственного эскапизма.

Популярнейший пример гротесковой политической сатиры – фильм «Марс атакует!» (1996) Т. Бертон. Режиссер высмеивает внешнюю политику США, сталкивая марсиан и американцев. Марсиане, которые, как они уверяют, высаживаются на нашу планету с миром, не держат свое слово и моментально начинают творить бесчинства: убивать мирных, проводить медицинские эксперименты (один из замечательных эпизодов, когда голову собаки пришивают Саре Джессике Паркер, а голову артистки – к телу чихуахуа). Пришельцы не пытаются интегрироваться в новую среду, не пытаются понять землян. Они поступают ровно так, как поступают американцы, когда начинают экспансию на другие континенты, – сеют насилие, страдания, разрушения.

В этой ленте гротеск зеркально и утрированно помогает отобразить политику США. Нелогичные, хаотичные, дикие поступки марсиан – это карикатура, Бертон насмехается над лицами, принимающими военные решения. Полковники из Пентагона и сам президент оказываются бессильны против варварского нрава инопланетян. Даже ядерное оружие не способно справиться с захватчиками.

В кульминации фарс и абсурд доходят до предела. Спасает американскую нацию йодль – песенное наследие Европы. Марсиане не в силах терпеть быстрое переключение голосовых регистров: когда они слышат подобную мелодику, головы их взрываются. И здесь можно обнаружить некую метафору, подчеркнутую приемом гротеска. Получается, агрессоры не могут выдерживать некоторые культурные феномены, не способны их быстро воспринять, адаптироваться к ним. Такой поворот считывается как насмешка над ментальностью американского народа, довольно консервативного, но не имеющего своей – аутентичной, кроме культуры развлечений и маркетинга.

Картина была выпущена в 1996 году, до бомбардировок Югославии, войн в Ираке и Сирии, активного спонсирования войны на Украине. Сегодня она выглядит наиболее актуально, созвучно времени, хотя и провалилась в прокате, когда только вышла на большие экраны.

Из новейших лент к жанру гротесковой политической сатиры относится «Дворец» (2023) Р. Полански, однако гротеск здесь создается довольно странными средствами, на первый взгляд, трудно считываемыми.

Полански – мастер использования гротескной трансгрессии. Он поставил такие фильмы, как «Отвращение» (1965), «Бал вампиров» (1967) и «Ребенок Розмари» (1968). Во всех фильмах так или иначе представлен иномир и его проникновение в реальность главных героев. Но главное, что отличает эти фильмы от современного «Дворца» – это четкая трехактная структура, понятные мотивации и цели персонажей, благодаря которым гораздо проще считать трансгрессию, амбивалентность и проявляемый через инструменты гротеска конфликт. Новый фильм Полански, явно создававшийся с целью обличить и высмеять страшные образы обитателей гостиницы в Альпах, приехавших отмечать новое тысячелетие в «Палас» (что как раз и означает «дворец» в переводе с английского), драматургически слаб и считывается как одна большая завязка, приводящая сразу к кульминации, в которой ничего не происходит.

Полански пытается создать метафору умирающей европейской жизни, которая до такой степени цепляется за эту жизнь, что, даже будучи трупом, готова смотреть салют, празднуя свою «витальность». Так, в одном из эпизодов старейший миллионер-постоялец «Паласа» отдает концы прямо перед кульминацией вечера, но, чтобы не делать из его смерти новость и не портить таким же пресыщенным старикам праздник, почившего усаживают в кресло-каталку и выкатывают на балкон. Другие постояльцы подходят к нему, целуют и поздравляют с новым тысячелетием уже остывшее тело, которое въезжает в него не просто мертвым, но на инвалидной коляске.

Отдельно стоит сказать о пространстве. Полански делает его подчеркнуто нереальным: отель «Палас» нарисован средствами компьютерной графики, причем

такой же устаревшей, как и сами обитатели «Паласа». В этом вычурном виртуальном пространстве паноптикум странных персонажей – взбалмошной богачки, требующей, чтобы ее знакомый пластический хирург проинспектировал кал ее маленькой собачки на глисты, русских нуворишей, плохо говорящих на английском, постаревшего порноактера, желающего, чтобы его перестали мучить вопросами, как живется с самым большим членом в мире, – воспринимается сквозь призму злого, ядовитого смеха. Однако проблема ленты в том, что ни одна арка ни одного заявленного героя не прописана подробно, а потому гротеску нигде развернуться. Зритель смотрит на эти образы и ждет, что их настигнет кара, наступит альтернативный конец света, который они все так ждут. Но и этого не происходит.

Политическую сатиру на гражданскую войну, произошедшую в Ирландии в 1919-1921 годах, можно усмотреть в фильме «Банши Инишерина» (2022) М. Макдоны. Однако, на первый взгляд, лента, скорее, представляет собой развернутую метафору, нежели гротеск с его семантической пограничностью, амбивалентными и трансгрессивными характеристиками.

Можно ли завершить дружбу одним днем? Что страшнее – психологическое насилие или физическая расправа? Наконец, что важнее – стремление к искусству или ценности реальной жизни? Режиссер создал очень многослойную ленту, которая далека от жанровых стандартов, однако, как и любой фильм, ее можно рассмотреть только с одной из сторон, например, сатирической.

Критики характеризуют фильм Макдоны как черную трагикомедию, в которой до абсурда и фарса доведено желание Подрика (в исполнении Колина Фаррела) дружить и мечта Колма, которого играет Брендан Глисон, создать что-то великое, отрезав себя от шума внешнего мира. Однако это только первый смысловой уровень, лежащий на поверхности, заложенный в сюжет.

Если рассмотреть этих персонажей как аллегорических, то получится кинопроизведение о том, как гражданская война в Ирландии, которая зашита лейтмотивом в нарратив ленты, буквально одним днем разделила единый народ. Тема, конечно, созвучна времени. Безусловно, отчасти это будет восприниматься

гротескно: акт отрезания пальцев скрипача самому себе и стремление простого фермера дружить вопреки запретам – это утрированные, одновременно комичные и страшные в своей непредсказуемости и разрушительности действия героев. Но ни Подрик, ни Колм не находятся в пограничном пространстве. Их мир вполне определен обстоятельствами маленькой ирландской деревни, где все друг друга знают, в которой все знают и о дружбе этих двух неразлучных товарищей, которые вдруг одновременно стали врагами.

Поистине гротескным в «Банши Инишерина» является образ старухи-медиума по имени миссис Маккормик, второстепенного персонажа, который, как зритель думает, глядя на нее глазами героев, выжила из ума. Она одета в много слоев сукна, ходит с тростью, курит длинную трубку и всегда появляется в центре событий. Именно она является провозвестником того, что на остров придет смерть – и таким образом подвешивает саспенс, который держится до самой кульминации, поджога дома Колма Подриком. Миссис Маккормик – образ проводника между прошлым и будущим, удерживающий цепь времен персонаж. Одновременно отчужденная от пустого шума жизни городка и включенная в исход всех происшествий, старуха оказывается в пространстве разных временных полей и предсказывают скорую трагедию. Возможно, она олицетворяет саму Смерть: никто не знает, сколько ей лет, как давно она на острове, чем занимается, но она всегда где-то рядом. Подобную трактовку поддерживает визуальный ряд фильма. Макдона часто использует прием двойной мизансцены. И если поначалу кажется, что на маленький ирландский остров, где поссорились два друга, война еще не пришла, а разворачивается где-то, как фон, то впоследствии зритель осознает, что основным конфликтом режиссер подчеркивает мысль: взрывы на горизонте – это лишь эхо настоящей бойни, в центре которой Подрик и Колм.

Подводя итог, стоит еще раз отметить, что сатира без гротеска – более или менее проявленного на уровне внешнего конфликта, телесности – существовать практически не может, ведь в сатире велика амплитуда эмоционального колебания – от невероятно смешного к по-настоящему трагическому. Кинематографисты работают с рассмотренным жанром, касаясь всех атрибутов исследуемого приема:

трансгрессии, амбивалентности границ реального и виртуального, живого и мертвого, бытового и возвышенного, творческого и прагматичного. У сатиры нет строго установленных рамок жанра, а потому кино, в котором есть сатирические черты, может быть сделано и с уклоном в драму, и в антиутопию, и в фарс, и в трагедию. Гротеск только подчеркивает остроту сатиры и позволяет делать метафорические, аллегорические образы более выпуклыми, визуально яркими и понятными для зрителя. Проявленность через гротескную материю внутреннего конфликта позволяет создателям анализировать политическую обстановку в мире более творчески и смело.

Заключение

Проведенное диссертационное исследование на тему сюжетобразующей функции приема гротеска в кинопроизведении позволяет сделать следующие основные выводы:

- 1) Прием гротеска имеет сюжетобразующее значение, когда связан с художественным конфликтом фильма, где присутствуют разнородные миры в рамках одной узнаваемой реальности;
- 2) Прием гротеска имеет фабульное значение, а также влияет на формирование пространства и времени фильма. Парадоксальные, оксюморонные и алогичные слои реальности под влиянием приема гротеска претерпевают метаморфозы и порождают новые уровни внешнего и внутреннего конфликтов;
- 3) Прием гротеска используется для формирования динамической телесности персонажа и его внутреннего конфликта. Герой, созданный под влиянием приема гротеска, не просто проходит инициацию в рамках структуры мономифа, но «залипает» на границе семантических полей, и это позволяет создавать новые визуальные проявления, задающие динамику образа;
- 4) Прием гротеска позволяет сочетать элементы разных полюсов в новые комбинации, а не просто акцентировать их, что делало бы гротеск тропом.
- 5) Гротеск в хорроре используется, чтобы обнаружить потаенное и скрытое. Гротеск помогает драматургу «отелеснить» страхи главных героев. Под влиянием приема неодушевленные предметы становятся ресурсом необъяснимого кошмара. В триллерах гротеск встраивается во временной аспект: в нем задается динамика саспенса и «эмоциональных качелей» для зрителя через амбивалентность конфликтных ситуаций. Гротеск как троп является необходимым жанровым признаком сатирического фильма, но приемом его делает обязательное наличие оппозиционных смысловых полюсов. То же самое касается комедии и фильмов ужасов.

Итак, прием гротеска задает мощную динамику внешнему и внутреннему конфликтам, которые закладываются драматургом уже на этапе создания фабулы. Это позволяет управлять вниманием зрителя, проводя его по реперным точкам арки персонажа и важным перипетиям. Элементы сценария, созданные посредством инструментов гротеска, трансгрессии и амбивалентности, становятся яркими, запоминающимися, несущими внятную и доступную смысловую и эмоциональную нагрузку.

В диссертации был поставлен ряд задач, на которых основаны результаты работы. Прежде всего, это утверждение о том, что прием гротеска обладает сюжетообразующей функцией в сценарии кинопроизведения и может быть интегрирован в пространство фабулы и время персонажа, как внешнее, историческое, так и внутреннее – время сновидений и фантазий. Инструментарий гротеска широк, и его анализ, представленный в исследовании, основанный не только на разборе значимых кинолент, но и на личном авторском опыте работы с гротеском в сценарии и на киноплощадке, позволит драматургам расширить свой взгляд на прием, а также позаимствовать некоторые практические предложения и методы.

В исследовании обращено внимание на проблему дефиниции изучаемого приема. Выявлено, что подход Бахтина, который формулирует такое понятие, как «гротескный реализм», наиболее полно раскрывает гротеск как сюжето- и формообразующий прием и может быть использован как теоретическая база для анализа гротеска и гротескного мира в кино. Метод ученого подразумевает исследование семантических границ: смешного-страшного, живого-мертвого, сакрального-профанного, которые влияют на динамические характеристики фабулы и позволяют ей выйти за пределы возможного. Гротеск организует особый вид нарратива: алогичный, оксюморонный, стремящийся к нескончаемой метаморфозе и пересечению границы, – одновременно соединяя и разъединяя материальные и телесные аспекты с духовными, возвышенными и эмоциональными.

Снижение и приземление идеологии происходит через смех, низведение эмоции ужаса перед неизведанным в комическое формирует дихотомию образа, которая открывает простор для рождения новых форм. Важными элементами гротеска становятся трансгрессия, которая фиксирует феномен перехода между возможным и невозможным, и амбивалентность. Она является результатом «залипания» персонажа на границе смыслов, образуя бинарные оппозиции образов, ценностей, позволяя драматургу конструировать сюжет в разных направлениях, делать его более непредсказуемым и захватывающим. Так, могут быть физические «залипания», как в фильме «Субстанция», где героини буквально слипаются вместе, и их единое тело продолжает бесконтрольно меняться. То же самое происходит в фильме «Муха», однако в нем происходит слипание разных биологических видов. «Залипания» бывают пространственные, как в фильме «Неуместный человек», когда герой не меняется внешне, но мир вокруг него становится «остраненным» (в терминологии Шкловского). Он как бы попадает в лимб – одновременно знакомый и чужой. К пространственным «залипаниям» можно отнести и объект дома в фильме «Битлджус». Также есть третий вид «залипаний» – это смысловые «залипания». К ним можно отнести невозможность пересечения персонажем границ сон-явь, прошлое-будущее, реальность-фантазия. Такие пограничные состояния можно встретить в фильмах Ф. Феллини, Д. Линча, М. Гондри.

Исследуемый прием гротеска отличается от метафоры, аллегории, гиперболы и литоты тем, что придает объекту или субъекту, в которые интегрирован, и качественное, и количественное изменение, а не просто стилистическое. Если метафора или аллегория – это конечный образ, который видит зритель, а гипербола и литота – это преумножение или преуменьшение черт образа в статусе-кво, то гротеск может объединить в себе все ранее перечисленные художественные тропы и задать истории непрерывное развитие и движение. Гротеск маргинализирует, а значит, вынуждает объект или субъект, оказавшийся в «пограничной», трансгрессивной зоне смыслов, постоянно развиваться, стремясь к ясности и определенности.

Таким образом, прием гротеска выводит образ за пределы фантастического, касается не только материальных аспектов метаморфоз фабулы, но и духовных, символических.

В диссертации были рассмотрены механизмы влияния гротеска на организацию художественного времени фильма, а также художественного пространства.

Так, изложен взгляд на проблему исторического времени. Оно является плодотворной почвой для приема гротеска, который комбинирует воспоминания и переживания автора так, что реальное и выдуманное взаимопроникают, образуют семантическую границу, на которой формируется событие и куда помещается персонаж. Появляются такие смыслы и образы, которые обогащают визуальный и идеологический арсенал фильма.

Что касается пространства, которое создается приемом гротеска вокруг персонажа, как бы вытаскивает на физический план потаенные желания, мечты, страхи и чаяния героев кинопроизведения. Пространство, созданное с помощью инструментария изучаемого приема, как-то: протяженной трансгрессии между смысловыми границами, заостренной амбивалентности, смыслового парадокса, алогичного разъединения – оказывается осязаемой, понятной зрителю трансгрессивной границей, через которую репрезентуются культурные, моральные, нравственные принципы, транслируемые автором. В гротескном пространстве отчетливо проявляются гротескные метаморфозы героя и его окружения, точнее выражается внутренний конфликт, заявляется потустороннее, иномирное, неузнаваемое. Знакомые объекты с помощью приема гротеска приобретают новую семантику. Ярчайшими примерами пространств-перевертышей, через которые работает гротеск, являются гниющий дом из человеческих тел («Дом, который построил Джек») и жилье молодоженов, застревающее в лимбе после трагической кончины пары («Битлджус»).

Таким образом, будучи встроенным в конфликт фильма через время и пространство, гротеск формирует ценностные аспекты кинопроизведения. С помощью использования исследуемого приема в аудиовизуальном произведении

ставятся под вопрос конформные ценности и далее меняется зрительский опыт. Гротеск позволяет заново и в необычном ракурсе взглянуть на привычные проблемы, вроде семейных традиций и преемственности, как в фильме «Сальный душитель». В примечательном зыбкостью и расплывчатостью границ гротескном мире можно встретить крайне необычные примеры отношения создателя кинопроизведения к различного рода психологическим перверсиям. В тексте диссертации приведен анализ современного фильма «Варвар», в котором гротескный монстр, изначально несущий эмоцию ужаса, воплощающий, как кажется, нечто вредоносное, пугающее, то, от чего главная героиня бежит, в кульминации спасает ей жизнь. Авторы фильма, вводя в сюжет чудовище, олицетворяющее разрушительную силу созависимых, токсичных отношений, задаются вопросом: а так ли виктимность страшна сама по себе? В каком случае жертвенность и желание убежать от самого себя могут стать спасательным кругом? Можно предполагать, что гротескный образ в подобном употреблении работает очень эффектно, впечатляя зрителя новыми открывающимися ракурсами, с точки зрения которых рассмотрен основной конфликт кинопроизведения. Фильмы подобного рода запоминаются надолго, ведь они раскачивают эмоции смотрящего, постоянно манипулируя восприятием через пограничные образы.

Для любого зрителя кино – это прежде всего история образа, персонажа. Он вызывает эмоциональное подключение через узнавание. В диссертации проанализировано, как гротеск позволяет авторам фильмов раскрывать героев: гротеск «корпорализует» внутренний конфликт персонажа, буквально делая внутреннее внешним антагонистом (как в фильме «Оно следует»); через явный алогизм гротескного двойничества подчеркиваются мотивировки и цели героев (как в «Перл», «Х» и «Максин»); через гротескную трансформацию, которая обязательно включает в себя элементы трансгрессии и амбивалентности, создается объемный персонаж, стремящийся к вечной динамике, способный пересекать границы жанров («Все, везде и сразу», «Барби»). Благодаря этому зритель длительное время не теряет интерес к кинопроизведению.

Гротеск влияет на сюжет через персонажа посредством двух основных функций – трансгрессии и амбивалентности. С их помощью драматург создает для героя границы, которые он должен пройти в кульминации, обнаружив зону новых определенных смыслов, когда устоявшиеся, привычные матрицы и схемы прекращают действовать в пространстве трансгрессии. Персонаж, создаваемый с помощью приема гротеска, в основной части картины неизбежно превращается в маргинала, и, действительно, его главной задачей становится выход из трансгрессивного пространства.

Амбивалентность, присваиваемая гротескному герою, позволяет пересечь границу «объектности» и «субъектности»: персонаж, физически пребывая в одном мире, может попасть в другой, но полной деконструкции и трансформации не происходит. Она, возможно, свершится в кульминации, а если ее не произойдет, герой скорее всего погибнет, как профессор из «Мухи», ведь согласно законам драматургии, вернуться к статусу-кво после прохождения через ряд перипетий не представляется возможным. Иногда герой стремится к смерти, и это оказывается актом преодоления бытового и выход в пространство экстатического, что является финалом, потому что назад дороги нет. Так происходит в фильме «Черный лебедь». Не всегда гротеск вызывает острый дискомфорт героя по причине маргинализации персонажа. Так, огр Шрек, возвращаясь в родное болото, хотя и не становится прежним, но, пройдя через испытания и превращения, обретает истинную любовь, завершая свою инициацию и только укрепляясь в маргинальных позициях.

В исследовании представлены такие фабулы, где герой «залипает» не только на границах конфликта, разворачивающегося в пространстве реальности, но и во снах, фантазиях, воображении, которые «корпорализуются» и становятся новой реальностью. Внутренний мир, становясь источником проблем, оказывается не менее, но даже более опасным и «слоистым», чем внешний. Так сконструирована арка героини, мечтающей стать артисткой и борющейся со своими внутренними демонами в ленте «Малхолланд драйв». Через систему мультивселенных, которые способна генерировать изнутри сама главная героиня фильма «Все, везде и сразу», нам показывают становление материнской любви к повзрослевшему чаду. Иногда

мир воображения не приносит ответа на вопросы, как в предыдущей картине, но сулит смерть не только мечтающему, но и тем, кто оказывается рядом, как в диалогии «Перл» и «Х».

Таким образом, можно утверждать, что гротеск позволяет оформлять и визуализировать внутренние чаяния персонажей кинопроизведения. Подобная гротескная трансформация может считаться основной фабулы, ведь благодаря ей герой проходит через перипетии к новой реальности, которая качественно меняет персонажа и мир вокруг него. Без сомнения, это усиливает динамику повествования, делая сюжет насыщеннее и сложнее даже при архетипической и кажущейся, на первый взгляд, простой фабуле. Изучаемый прием на уровне персонажа определяет его временную форму, помогая драматургу конструировать сюжет, расставляя акценты на смысловых точках, которые позволяют зрителю испытать наиболее интенсивный визуальный и чувственный опыт.

В диссертационной работе была исследована связь гротеска и жанровых структур. Жанр – это своеобразная конвенция автора и зрителя, и прием гротеска позволяет подчеркнуть рассогласованность героя, его внутреннего конфликта, рождающегося из его целей и их соприкосновения с враждебными внешними силами, с внешним миром, который, в зависимости от того, какую эмоцию хочет заложить в кинопроизведение режиссер или драматург, может забавлять или пугать, работая со зрительским восприятием.

Когда жанры объединяются, на их границах возникают гротескные формы, необходимые, чтобы подчеркнуть конфликт и ярче раскрыть кульминацию и заложенные в картине смыслы. В исследовании отмечено, что проявленным гротеск оказывается в жанрах хоррора и его производных, а также в комедии, в том числе в трагикомедиях, черных комедиях и пародиях, ведь в этих видах кинопроизведений есть необходимые семантические поля, на границах которых может застрять герой. Так, трагикомедия демонстрирует комические стороны трагедии. Черная комедия рассказывает зрителю историю, юмор в которой связан с темой смерти.

Гротеск подчеркивает рассогласование персонажа с установленным миропорядком. не встраивается в общепризнанную, определенную систему ценностей. Так, в комедии прием гротеска позволяет «заострить» ситуации, подчеркнуть юмористическую направленность произведения. В то же время благодаря гротеску в комедии становится возможным изображение душевной боли (вопреки утверждению Аристотеля о принципиальном отсутствии в комедии страдания) через ее «отелеснивание», как, например, в фильмах «Год рождения» и «Барби». В первой киноленте персонаж, проходя трудный этап взросления, в качестве акта инициации отрезает себе голову циркулярной пилой, а во втором – Барби, становясь человеком из плоти и крови по мере взросления своей хозяйки, начинает думать о смерти и ощущать ограниченность физических возможностей человека, недомогания, усталость и т.п.

Чтобы описать роль гротеска в жанрах хоррор и триллер, было необходимо четко определить различие между этими жанрами. Было отмечено, что хоррор взаимодействует с чувством хтонического страха, а триллер – прежде всего с напряжением. Однако, если в хорроре источником ужаса становится нечто, сулящее смерть, то в триллере – неожиданные повороты событий, разрешающие длительный саспенс. В хорроре зло необъяснимо и неуничтожимо, его невозможно обуздать или победить, в триллере источник зла ясен и может быть повержен.

Общей чертой гротеска и для хоррора, и для триллера является свойственный приему механизм «остранения». Этот термин создал и описал Шкловский. Образ в упомянутых жанрах, который создается через прием гротеска, приобретает в зрительском восприятии черты странного и неестественного, выводится из автоматизма восприятия. Так, клоун из фильма ужасов «Оно», чей образ традиционно связан со смешным, становится источником ужаса. Автомобиль, мечта мальчишки-ботаника из ленты «Кристина», оказывается убийцей-манипулятором, который буквально овладевает сознанием владельца, приводя его к гибели.

Если в хорроре гротеск работает прежде всего с телесным аспектом, то в триллере он затрагивает временную парадигму фабулы. Было установлено, что в

триллерах акцент ставится на временной аспект, так как он оказывается наиболее благодатной почвой для динамического преобразования в рамках сюжета. Неполный переход через границы семантических полей формирует напряженный саспенс, основанный на смысловой бинарности. Подобная дуальность задает арку персонажа, определяет развитие драматургии и управляет эмоциями и вниманием зрителя. В тексте исследования в качестве любопытных примеров триллера с использованием приема гротеска приведены такие фильмы, как «Про уродов и людей» и «Груз 200» А. Балабанова, интерес к творчеству которого, кажется, только растет год от года. Молодые люди, увлеченные искусством кино, находят в его картинах новые смыслы и идеи, неиссякаемое обилие которых возможно именно благодаря созданному в его работах гротескному миру. В упомянутых триллерах предлагается трактовка кризисных исторических декад – начала и конца XX века. Гротеск позволяет отчетливо обозначить границы между запретным и дозволенным, беззаконием и правилами, уязвимостью и силой, любовью и безразличием. Саспенс, возникающий при исследовании кинематографистом этих границ посредством героев, помещенных в эти «серые» зоны смыслов, будоражит зрителя, подстегивает любопытство и подчеркивает сущность искусства кино – вуайеризм.

В диссертации проанализировано, как можно использовать прием гротеска в жанре политической сатиры. Она на глубинном уровне связана с амбивалентностью конфликтов в репрезентируемых образах. Так же, как и политическая реальность, в которой происходит наслоение смыслов, семантики и сигналов, которые затрагивают и представляют интересы противоборствующих сил. Таким образом, политика и сатира идут рука об руку, являясь благодатной почвой для иронического переосмысления, уходящего в гротеск.

Исследование показало, что прием гротеска всегда вызывал большой интерес у драматургов и режиссеров, и сейчас этот прием продолжает быть востребованным, потому что в мире, где обилие информации зашкаливает, а зритель пресыщен, творческие единицы стремятся к созданию новых, подчас фантастических форм. Все больше кинематографистов по всему миру обращаются

к данному приему, чтобы усилить перипетии внутри повествования кинопроизведения, четче сформулировать конфликты, ярче проявить арку героя и его трансформацию, найти новые художественные формы и преодолеть ограничения архетипов и жанров. Использование приема гротеска не только обогащает инструментарий кино, делает его мощнее, но и позволяет «наслаивать» идеи и расставлять акценты на значимых и важных для создателей кино моментах, при этом без боязни, что зритель запутается и не поймет идею ленты. Радует, что новые отечественные сериалы и фильмы изобилуют гротескными образами, создаются гротескные миры, которые расширяют образную палитру киноязыка.

Библиография

1. Абсурд и вокруг: сб. ст. / отв. ред. Ольга Буренина. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 443 с.
2. Арабов, Ю.Н. Жанр как машина эмоции: (начальные главы большой книги): учебное пособие. – М.: ВГИК, 2020. – 57 с.
3. Арабов, Ю.Н. Кинематограф и теория восприятия. М.: ВГИК, 2003. – 104 с.
4. Аристотель. Поэтика. – Л.: Academia, 1927. – 122 с.
5. Армстронг, К. Краткая история мифа. – М.: Открытый Мир, 2005. – 160 с.
6. Арутюнян, С.М. Семиотические границы в искусстве: культурологический анализ: диссертация ... доктора философских наук: 24.00.01 / Арутюнян Славик Мравович; [Место защиты: Моск. гос. ун-т культуры и искусств] – М.: 2008. – 415 с.
7. Базен, А. Что такое кино? Сборник статей / Андре Базен. – М.: Искусство, 1978. – 383 с.
8. Балабанов. Перекрестки. Сборник статей по материалам первых Балабановских чтений. – СПб: Сеанс, 2017. – 192 с.
9. Баркова, А.Л. Славянские мифы. От Велеса и Мокоши до птицы Сирин и Ивана Купалы. – М.: МИФ, 2024. – 248 с.
10. Барт, Р. Третий смысл. – М: Ад Маргинем Пресс, 2015. – 104 с.
11. Басин, Е.Я. Теоретические проблемы искусства: Логика, психология, эстетика, социология. – М.: КомКнига, 2010. – 328 с.
12. Батай, Ж. Жертвоприношения // Locus Solus: Антология литературного авангарда XX века. – СПб.: Амфора, 2006. – 496 с.
13. Батай, Ж. Сакральное / Жорж Батай, Колетт Пеньо (Лаура). – Тверь: Митин журнал и Kolonna publications, 2004. – 197 с.
14. Бахтин, М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1990. – 640 с.
15. Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Художественная литература, 1979. – 412 с.
16. Бергсон, А. Творческая эволюция. Материя и память. – Минск: Харвест, 1999. – 1408 с.

17. Вильярехо, Э. Фильм. Теория и практика. – Харьков: изд-во «Гуманитарный центр», 2015. – 228 с.
18. Виноградов, В.В. В прохладном сумраке позднего времени. Комментарии к фильмам А. Сокурова / Владимир Виноградов. – М.: Канон, 2018. – 256 с.
19. Воглер, К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. – 480 с.
20. Воглер, К. Мето: секреты создания структуры и персонажей в сценарии / Кристофер Воглер, Дэвид Маккена. – М.: Альпина нон-фикшн, 2018. – 296 с.
21. Вудард, Б. Динамика слизи. – Пермь: HylePress, 2016. – 124 с.
22. Вулис, А.З. Метаморфозы комического. – М.: Искусство, 1976. – 126 с.
23. Гимадиев, У.И. Вопросы теории сатиры : Учеб. пособие / Узбек Гимадиев. – Уфа: БГУ, 1984. – 81 с.
24. Горина, Е.Ф. Очерки мифологии и палеоистории культуры: в двух томах / Екатерина Горина. – М.: Онли-пресс, 2014. Т. 1: Очерки Древнегреческой мифологии и палеоистории культуры. – 559 с.
25. Грэм-Смит, С. Хоррор и ужастики: как дожить до конца фильма. – М.: АСТ, 2020. – 189 с.
26. Делез, Ж. Логика смысла. – М.: Академический Проект, 2011. – 472 с.
27. Долин, А.В. Ларс фон Триер: Контрольные работы. Анализ, интервью / Антон Долин. – М.: Новое литературное обозрение, 2007. – 454 с.
28. Жижек, С. Киногид извращенца. Кино, философия, идеология / Славой Жижек. – Екатеринбург: Гонзо, 2014. – 472 с.
29. Зингерман, Б.И. Очерки истории драмы 20 века. – М.: Наука, 1979. – 392 с.
30. Зунделович, Я.О. Гротеск // Проблемы поэтики. Сб. ст. под ред. В.Я. Брюсова. – М.: Л.: Земля и Фабрика. 1925. – 210 с.
31. История уродства. Под редакцией Умберто Эко. – М.: Слово/Slovo, 2007. – 456 с.
32. Кайуа, Р. В глубь фантастического / Роже Кайуа. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2006. – 280 с.
33. Кайуа, Р. Миф и человек. Человек и сакральное. – М.: ОГИ, 2003. – 296 с.

34. Квятковская, П. Соматография. Тело в кинообразе. – Харьков: изд-во «Гуманитарный Центр», 2014. – 274 с.
35. Кино. Всемирная история / под. ред. Филипа Кемпа. – Пер. с англ. – М.: ООО «Магма», 2016. – 576 с.
36. Киричук, Е. В. Истоки авангардной драмы. [Учеб. пособие]. – М.: Palmarium Academic Publishing, 2012. – 400 с.
37. Ковалов, О.А. Из(л)учение странного. – СПб.: Мастерская «Сеанс», 2016. – 328 с.
38. Козлова, Д.В. Основные подходы к определению понятия «гротеск» [Текст] / Д.В. Козлова // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – Н. Новгород: Издательство Нижегородского университета. – 2000. - №1. С. 122.
39. Козлова, С.С. Динамика телесности и статичные модели пространства в драматургии триллера // Вестник ВГИК. – 2017. – № 2 (31). – С. 50-60.
40. Кувшинова, М.Ю. Балабанов. – СПб.: Сеанс, 2015. – 220 с.
41. Кувшинова, М.Ю. Кино как визуальный код. – СПб.: Мастерская «Сеанс», 2014. – 320 с.
42. Кудрявцев, С.В. 3500. Книга кинокритик: в 2-х т. – М.: 2008. Т. 1: А-М. – 688 с. Т. 2: Н-Я. – 736 с.
43. Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: о природе гротеска и метафоры. – М.: ВГИК, 1986 (1987). - 67 с.
44. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой. – СПб.: Питер, 2023. – 352 с.
45. Лакан, Ж. Семинар. Книга 1: Работы Фрейда потехнике психоанализа (1953/54 гг.). – М.: Гнозис, 2009. – 432 с.
46. Линч Д., Маккена К. Комната снов. Автобиография Дэвида Линча. – М: Эксмо, 2019. – 560 с.
47. Лосев, А.Ф. Гомер. – М: Государственное учебно-педагогическое издательство Министерства Просвещения РСФСР, 1960. – С. 200.
48. Лотман, Ю.М. Культура и взрыв. – М: Гнозис, Прогресс, 1992. – 272 с.
49. Мазин, В. Кабинет некрореализма. – СПб.: Инапресс, 1998. – 204 с.
50. Макки, Р. Диалог. Искусство слова для писателей, сценаристов и драматургов. – М: Альпина нон-фикшн, 2020. – 318 с.

- 51.Макки, Р. История на миллион долларов. – М: Альпина нон-фикшн, 2014. – 455 с.
- 52.Манн, Ю.В. О гротеске в литературе. – М: Советский писатель, 1966. – 181 с.
- 53.Мариевская, Н.Е. Время в кино. – М: Прогресс-Традиция, 2015. – 336 с.
- 54.Мариевская, Н.Е. Телесность: конфликтное единство персонажа и пространства. Пространство и персонаж. Сборник статей / Под ред. Л.Д. Бугаевой. – СПб.: Петрополис, 2018. – С. 306-317.
- 55.Мариевская, Н.Е. Художественное время кинематографического произведения: дис... доктора искусствоведения: 17.00.03 / Мариевская Наталья Евгеньевна. – М., 2014. – 329 с.
- 56.Меньшикова, Е.Р. Гротескное сознание: явление советской культуры. – СПб: Алетейя, 2009. – 296 с.
57. Мильдон, В. И. Эстетика Гоголя. – М.: Ленанд, 2020. – 248 с.
58. Найдыш, В.М. Мифология: учебное пособие. – М.: КНОРУС, 2017. – 431 с.
59. Нехорошев, Л.Н. Драматургия фильма: учебник. – М.: ВГИК, 2009. – 342 с.
60. Николаев, Д.П. Сатира Щедрина и реалистический гротеск. – М.: Художественная литература, 1977. – 358 с.
- 61.Николаев, Д.П. Сатира Щедрина и реалистический гротеск. – М.: Художественная литература, 1977. – 358 с.
- 62.Ортега-и-Гассет, Х. «Дегуманизация искусства» и другие работы. Эссе о литературе и искусстве. Сб. ст. – М: Радуга, 1991. – 639 с.
- 63.Печенина, О.В. Функции реального, воображаемого и символического в коммуникативной модели структурного психоанализа Ж. Лакана. / Журнал "Вестник Санкт-Петербургского университета", Сер. 6, 2007, №4.
- 64.Пространство и персонаж. Сборник статей. Под редакцией Л. Д. Бугаевой. – СПб.: Издательский дом «Петрополис», 2018. – 420 с.
65. Разинов, Ю.А. С улыбкой авгура, или Трансгрессия под маской // *Mixtura verborum* 2002: По следам человека. – Самара, 2002. – с. 3-23. – с. 264.
- 66.Родли, К. Дэвид Линч. Интервью: Беседы с Крисом Родли / Пер. с англ. Т. Алешичевой, Т. Деткиной, А. Лежениной. — СПб: Издательская Группа «Азбука-классика», 2009. – 480 с.

- 67.Русаков, А.Ю. Смысловая эволюция отечественного кинематографа. – СПб.: Петрополис, 2023. – 296 с.
- 68.Рыбальский, М.И. Иллюзии и галлюцинации. – Баку: Маариф, 1983. – 304 с.
- 69.Смирнов, И.П. О гротеске и родственных ему категориях. / И.П. Смирнов // Семиотика страха / под ред. Н. Букс, Ф. Конт. – М: Русский институт: "Европа", 2005. – 456 с.
- 70.Смит, И.Х. Главное в истории кино: фильмы, жанры, приемы, направления. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 224 с.
- 71.Тлостанова, М.В. Гротеск в литературах Запада // Художественные ориентиры зарубежной литературы XX века. Сб. ст. / составитель: Можеева А.Б. – М: Издательство РАН, 2002. – 568 с.
- 72.Труби, Д. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария. – М.: Альпина нон-фикшн, 2016. – 428 с.
- 73.Трюффо, Ф. Кинематограф по Хичкоку. – М.: Библиотека «Киноведческих записок», 1996. – 224 с.
- 74.Тынянов, Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино. – М.: Издательство «Наука», 1977. – 577 с.
- 75.Уайт, Ф.Х. Бриколаж режиссера Балабанова. – Нижний Новгород: ДЕКОМ, 2016. – 240 с.
- 76.Фаритов, В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма / В.Т. Фаритов. – Ульяновск: УЛГТУ, 2012. – 199 с.
- 77.Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакина. – Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2016. – 956 с.
- 78.Фрейд, З. Я и оно. – Л.: Academia, 1924. – 62 с.
- 79.Фрейденберг, О.М. Поэтика сюжета и жанра. – М.: Лабиринт, 1997. – 445 с.
- 80.Хренов, Н.А. Воля к сакральному. – СПб. Алетейя, 2006. – 571 с.
- 81.Хренов, Н.А. Социальная психология искусства: переходная эпоха. – М.: Альфа-М, 2005. – 623 с.
- 82.Черняк В.Д., Черняк М.А. Альтернативная история. Массовая литература в понятиях и терминах. – М: Наука, Флинта, 2015. – 192 с.

83. Чистюхин, И.Н. О драме и драматургии. Учебное пособие. – М.: Планета музыки, 2021. – 279 с.
84. Шлыкова, С.П. Трансгрессия в арт-хаусном кинематографе: монография. – Саратов: Саратовская государственная консерватория (академи) им. Л.В. Собинова. – 88 с.
85. Эгри, Л. Искусство драматургии. Творческая интерпретация человеческих мотивов. – М: Альпина нон-фикшн, 2020. – 430 с.
86. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. – СПб.: Сеанс, 2016. – 440 с.
87. Эльсберг, Я.Е. Вопросы теории сатиры. – М.: Советский писатель, 1957. – 427 с.
88. Эпоха "остранения". Русский формализм и современное гуманитарное знание: материалы московского конгресса к 100-летию русского формализма / редакторы-составители Я. Левченко, И. Пильщиков. – М.: Новое литературное обозрение, 2017. – 668 с.
89. Эпштейн, М.Н. Философия возможного. – СПб: Алетейя, 2001. – 334 с.
90. Ямпольский, М.Б. Сквозь тусклое стекло. 20 глав о неопределенности. М: Новое литературное обозрение, 2010. – 688 с.
91. «90-е. Кино, которое мы потеряли». Сб. ст. под ред. Л.Л. Малюковой. – М: Зебра Е, 2007. – 256 с.
92. Barasch, F. K. The grotesque. A study in meanings. — Hague: Mouton, Paris, 1971. — 183 p.
93. Bovey, A. Monsters and grotesques in Medieval manuscripts. – Canada: University of Toronto Press, 2002. – 64 p.
94. Carroll, N. Comedy incarnate: Buster Keaton, physical humor, and bodily coping / Noël Carroll. – Malden (Mass.); Oxford; Carlton (Vic.): Blackwell, 2007. – 180 p.
95. Cassuto, L. The inhuman race: The racial grotesque in American literature and culture. – New York: Columbia university press, 1997. – 289 p.
96. Connelly, F. S. The grotesque in Western Art and Culture. – Kansas, USA: University of Missouri, Cambridge Press University, 2012 – 202 p.

97. Danow, D. K. *The spirit of carnival: Magical realism and the grotesque* / David K. Danow. – Lexington: The University press of Kentucky, 1995. – 183 p.
98. Glasby, M. *The book of horror: The anatomy of fear in film* – London: Lincoln: White Lion publishing, 2020. – 175 p.
99. Goodwin, J. *Modern American grotesque: Literature and photography* / James Goodwin. – Columbus: Ohio state university press, 2009. – 225 p.
100. Isla, A. *Terror, memory and responsibility in Argentina*. *Critique of Anthropology*, 18 (2), 1988. – p. 134–156.
101. Kinder, M. *Body Horror and Post-Socialist Cinema / A Companion to Eastern European Cinemas* / Ed. A. Imre. – Chichester: Willy-Blackwell, 2012. – Pp. 25-40.
102. MacDonald, S. *Screen writings: Scripts and texts by independent filmmakers* / Scott MacDonald. – Berkeley; Los Angeles; London: University of California press, 1995. – 339 p.
103. McElroy, B. *Fiction of the modern grotesque*. – Basingstoke (Hants): Macmillan, London, 1989. – 207 p.
104. *Monry Python: complete and after theory of the grotesque* / Ed. by John O. Thompson. – London, 1984. – 58 p.
105. Reshe, J. *Freedom for Children and Perverts! // Лорос*. – 2017. – №5.
106. Rodriguez, C. *El cine de terror en Argentina: producción, distribución, exhibición y mercado (2000-2010)*. – Bernal: Universidad Nacional de Quilmes, 2014. – 278 p.
107. Sanjinés Casanovas, J. *Literatura contemporánea y grotesco social en Bolivia*. – La Paz: Vicepresidencia del estado plurinacional de Bolivia: Centro de investigaciones sociales, 2017. – 254 p.
107. Thomson, P. *The grotesque*. – London: Methuen, 1972. – 76 p.
108. Wood, R. *An introduction to the American horror film*. *Movies and methods*, 2, 1985. – 195-220 p.

Электронные источники

109. 120 главных российских фильмов // Редакция «Афиши». – Режим доступа: <https://www.afisha.ru/selection/120-glavnyh-russkih-filmov/> (дата обращения: 16.02.2024).
110. Айерман Р. Культурная травма и коллективная память. // Новое литературное обозрение, 5'16. – Режим доступа: https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/141_nlo_5_2016/article/12171/ (дата обращения: 11.07.2021).
111. Батай Ж. Запрет и трансгрессия. – Режим доступа: <http://vispir.narod.ru/bataj2.htm>, (дата обращения 12.11.2018).
112. Великанов А.Г. История философии. – Режим доступа: <http://velikanov.ru/philosophy/transgressija.asp>. (дата обращения: 12.11.2018).
113. Кобленкова, Д.В. Проблемы становления теории гротеска [Текст] / Д.В. Кобленкова // Новый филологический вестник. – М.: Издательство Ипполитова, 2006. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/problemy-stanovleniya-teorii-groteska> (дата обращения: 10.04.2018).
114. Лотман, Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. // Lib.ru: Библиотека Максима Машкова. – Режим доступа: http://lib.ru/CINEMA/kinolit/LOTMAN/kinoestetika.txt_with-big-pictures.html (дата обращения: 02.02.2022).
115. Лотман, Ю.М. Структура художественного текста. // Библиотека Гумер. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Lotman/_15.php (дата обращения: 24.04.2024).
116. Николаев, Д.П. Границы гротеска // Вопросы литературы. 1968, №4. – Режим доступа: <https://voplit.ru/article/granitsy-groteska/> (дата обращения: 21.04. 2024).
117. Оуэнс, К. Аллегорический импульс: к теории постмодернизма. Часть 1.1. // Spectate.ru: вебзин о современном искусстве. – Режим доступа: <https://spectate.ru/allegorical-impulse/#easy-footnote-6-235> (05.06.2019).
118. Руди, А.Ш. Понимание устойчивости в миологической и ранней философской мысли // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 2. – Режим

- доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=12789> (дата обращения: 10.04.2023).
119. Савельев Д. Не кантовать. // Журнал «Сеанс» - №33-34 – Режим доступа: <https://seance.ru/articles/ne-kantovat/> (дата обращения: 17.01.2024).
120. Титаренко И.Н. Античная философия о конфликте и способах его разрешения: Платон, Аристотель, Цицерон. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/antichnaya-filosofiya-o-konflikte-i-sposobah-ego-razresheniya-platon-aristotel-tsitseron/viewer> (дата обращения: 16.02.2024).
121. Ткаченко, Р.В. Проблема трансгрессии в философии постмодернизма // Общество: философия, история, культура. №4, 2015. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-transgressii-v-filosofii-postmodernizma> (дата обращения: 21.04.2024).
122. Шапошникова, О.В. Гротеск и его разновидности: дис. кандидата филологических наук. МГУ им. М.В. Ломоносова, Москва, 1978. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/grotesk-i-ego-raznovidnosti> (дата обращения: 12.10.2020).
123. Эйхенбаум Б.М. Как сделана «Шинель» Гоголя. – Режим доступа: <http://www.opozaz.ru/manifests/kaksdelana.html> (дата обращения: 23.02.2021)
124. Юрков, С.Е. Под знаком гротеска: антиповедение в русской культуре. СПб: Летний сад, 2003. – Режим доступа: http://ec-dejavu.ru/a/Antibehaviour_Jurkov.html (дата обращения: 19.07.2020).
125. Alarcón Zayas V. Lo grotesco como crítica social en el cine mexicano actual : Tesis Doctorales / Violeta Alarcón Zayas. – Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2021. – 313 p. – Режим доступа: <https://docta.ucm.es/entities/publication/2003a57f-d53f-4228-ace3-887aa2191310> (дата обращения: 22.02.2024).
126. Almeida Rodrigues, B. «In a Witches' World»: Hegel and the Symbolic Grotesque / Beatriz de Almeida Rodrigues. – Режим доступа: <https://www.cambridge.org/core/journals/hegel-bulletin/article/in-a-witches-world-hegel-and-the-symbolic-grotesque/C1A9C939832FA43BD5D858F8CDE283D3> (дата обращения: 26.02.2024).

127. Clark, J. R. *The Modern Satiric Grotesque and Its Traditions* / John R. Clark. – Lexington : The University Press of Kentucky, 1991. – 212 p. – Режим доступа: <https://core.ac.uk/download/pdf/232566907.pdf> (дата обращения: 20.02.2024).
128. Dellow, D. R. *Grotesque Inversions On Stage, In Film: Horrid Yet Curious, Fascinating Yet Alarming: Thesis, Master of Arts* / Delwyn Dellow. – Hamilton: University of Waikato, 2012. – 202 p. – Режим доступа: <https://hdl.handle.net/10289/7558> (дата обращения: 01.03.2024).
129. Flaig, P. *Life driven by death: animation aesthetics and the comic uncanny* / Paul Flaig. – 2013. - Volume 54, Issue 1. – P. 1–19. – Режим доступа: <https://academic.oup.com/screen/article/54/1/1/1623422> . (дата обращения: 10.01.2024).
130. *Most popular movie genres in the United States and Canada between 1995 to 2023, by total box office revenue.* – Режим доступа: <https://www.statista.com/statistics/188658/movie-genres-in-north-america-by-box-office-revenue-since-1995/> (дата обращения: 09.04.2024).
131. Núñez, S. *El shock del grotesco en el cine y la television* / Sara Núñez. – Текст электронный // *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos.* – 2011. - Vol.7, N°13. – P. 106-112. – Режим доступа: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3636194> (дата обращения: 22.02.2024).
132. O'Gara M. R. *The grotesque in the works of Federico Fellini and Angela Carter: Master thesis.* – Cape Town : University of Cape Town, 1997. – 170 p. – Режим доступа: <https://open.uct.ac.za/server/api/core/bitstreams/4112496a-bf89-445e-a0b0-89b0fb72c2f7/content> (дата обращения: 20.02.2024).
133. Perlmutter R. *The Cinema of Grotesque – The Georgia Review.* Vol. 33, No. 1, Focus on the Imagination (Spring 1979). – Режим доступа: <https://thegeorgiareview.com/shop/issues/spring-1979/> (дата обращения: 01.01.2021).
134. Petten A. *The Grotesque and/in/through Film: PhD Thesis.* – London: University of East London, 2012. – 456 p. – Режим доступа: <https://repository.uel.ac.uk/item/85y84> (дата обращения: 12.02.2024).
135. Protic, N. *The Twenty-Frist Century Pantagruel: The Function of Grotesque Aesthetics in the Contemporary World: doctoral dissertation* / Nemanja Protic. – Toronto: York

University, 2015. – 406 p. – Режим доступа: <https://yorkspace.library.yorku.ca/items/8d403fe9-6de1-40a1-bd37-58feacff6ae7> (дата обращения: 12.02.2014).

136. Schneider T. When the difference can't be told: The Subject in Contemporary Horror and Science Fiction Film. – Режим доступа: <https://cinema.usc.edu/assets/101/16165.pdf> (дата обращения: 20.04.2024).

137. Verstraten, P. Humour and Irony in Dutch Post-War Fiction Film / Peter Verstraten. – Amsterdam : Amsterdam University Press, 2016. – 426 p. – Режим доступа: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1d8hb79>. (дата обращения: 26.02.2024).

Фильмография

1. «Американская история ужасов» (American Horror Story), сезон «Цирк уродов» (Freak Show), 2011-2024, США, реж. Райан Мерфи, Брэдли Букер, Альфонсо Гомес-Рехон, Майкл Аппендаль, сцен.: Райан Мерфи, Бред Фалчук.
2. «Бабушка» (The Grandmother), 1970, США, реж. и сцен. Дэвид Линч.
3. «Бал вампиров» (Dance of the Vampires), 1967, США, реж. Роман Полански, сцен.: Роман Полански, Жерар Брак.
4. «Банши Инишерина» (The Banshees of Inisherin), 2022, Великобритания, США, Ирландия, реж. и сцен. Мартин Макдона.
5. «Барби» (Barbie), 2023, США, реж. Грета Гервиг, сцен.: Грета Гервиг, Ноа Баумбах.
6. «Бедные-несчастные» (Poor Things), 2023, Ирландия, Великобритания, США, Венгрия, реж. Йоргос Лантимос, сцен.: Тони Макнамара, Аласдер Грей.
7. «Бёрдмэн» (Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)), 2014, США, реж. Алехандро Гонсалес Иньярриту, сцен.: Алехандро Гонсалес Иньярриту, Николас Джакобоне, Александр Динеларис, Армандо Бо, Рэймонд Карвер.
8. «Битлджус» (Beetlejuice), 1988, США, реж. Тим Бертон, сцен.: Уоррен Скаарен, Майкл Макдауэлл, Ларри Уилсон.
9. «Блондинка в законе» (Legally Blonde), 2001, США, реж. Роберт Лукетич, сцен.: Карен МакКулла, Кирстен Смит, Аманда Браун.
10. «Большие глаза» (Big Eyes), 2014, США, Канада, реж. Тим Бертон, сцен.: Скотт Александер, Ларри Карацевски.
11. «Бразилия» (Brazil), 1985, Великобритания, США, реж. Терри Гиллиам, сцен.: Терри Гиллиам, Том Стоппард, Чарльз Маккьюэн, Чарльз Элверсон.
12. «Вампиры средней полосы», 2021 (три сезона), Россия, реж.: Антон Маслов, Дмитрий Грибанов, Алексей Акимов; сцен.: Алексей Акимов, Ольга Симонова, Дмитрий Шепелевич, Роман Бородавкин, Дмитрий Крепчук, Алексей Зуенок, Константин Гарбузов, Вадим Хлебкович, Влад Зеленцов.
13. «Варвар» (Barbarian), 2022, США, Болгария, реж. и сцен. Зак Креггер

14. «Вкусная дрянь» (The Stuff), 1985, США, реж. и сцен. Ларри Коэн.
15. «Волшебный участок», 2023 (один сезон), Россия, реж. Степан Гордеев, сцен. Александр Носков.
16. «Все везде и сразу» (Everything Everywhere All at Once), 2022, США, реж. и сцен. Дэн Кван, Дэниэл Шайнерт.
17. «Вспомнить все» (Total Recall), 1990, США, Мексика, реж. Пол Верховен, сцен.: Гари Голдман, Филип К. Дик, Рональд Шусетт, Дэн О'Бэннон, Джон Повил.
18. «Вторжение похитителей тел», (Invasion of the Body Snatchers), 1955, США, реж. Дон Сигел, сцен.: Дэниэл Мэйнуоринг, Джек Финней, Ричард Коллинз.
19. «Год рождения», 2023, Россия, реж. Михаил Местецкий, сцен.: Михаил Местецкий, Алексей Смирнов.
20. «Годзилла» (Gojira), 1954, Япония, реж. Исиро Хонда, сцен.: Исиро Хонда, Такэо Мурата, Сигэру Каяма, Томоюки Танака.
21. «Голова-ластик» (Eraserhead), 1977, США, реж. и сцен. Дэвид Линч
22. «Голод» (The Hunger), 1983, Великобритания, реж. Тони Скотт, сцен.: Джеймс Костиган, Майкл Томас, Уитли Страйбер.
23. «Гольциус и Пеликанья компания» (Goltzius and the Pelican Company), 2012, Великобритания, Нидерланды, Франция, Хорватия, ОАЭ, реж. и сцен. Питер Гринуэй
24. «Гонгофер», 1992, Россия, реж. Бахыт Килибаев, сцен.: Бахыт Килибаев, Петр Луцик, Алексей Саморядов.
25. «Город Зеро», 1988, СССР, реж. Карен Шахназаров, сцен.: Александр Бородянский, Карен Шахназаров.
26. «Господин Оформитель», 1988, СССР, реж. Олег Тепцов, сцен. Юрий Арабов.
27. «Груз 200», 2007, Россия, реж. и сцен. Алексей Балабанов.
28. «Два холма», 2022, Россия, реж. Дмитрий Грибанов, Аскар Бисембин, сцен.: Дмитрий Крепчук, Алексей Зуенок, Анатолий Молчанов, Вячеслав Зуб, Аслан Сокуров, Акоб Авагян, Анатолий Колиев, Жаннат Керимбаев.

29. «Дворец» (The Palace), 2023, Италия, Швейцария, Польша, Франция, реж. Роман Полански, сцен.: Эва Пясковская, Ежи Сколимовский, Роман Полански.
30. «Догма» (Dogma), 1999, США, реж. и сцен. Кевин Смит.
31. «Дом, который построил Джек» (The House That Jack Built), 2018, Дания, Франция, Швеция, Германия, реж. Ларс фон Триер, сцен.: Ларс фон Триер, Йенли Халлунд.
32. «Дорогая, я уменьшил детей», 1989, США, Мексика, реж. Джо Джонстон, сцен.: Том Шульман, Стюарт Гордон, Брайан Юзна.
33. «Духов день», 1990, СССР, реж. Сергей Сельянов, сцен.: Михаил Коновальчук, Сергей Сельянов.
34. «Жертвоприношение», 1986, Швеция, Франция, Великобритания, реж. и сцен. Андрей Тарковский.
35. «Закрывать гештальт», 2022, Россия, реж. Максим Пежемский, сцен. Дмитрий Лемешев.
36. «Золушка», 1947, СССР, реж. Надежда Кошеверова, Михаил Шапиро, сцен. Евгений Шварц.
37. «Иные», 2023, Россия, реж. Владимир Ракша, сцен. Елена Войтович.
38. «Как преуспеть в рекламе» (How to Get Ahead in Advertising), 1988, Великобритания, реж. и сцен. Брюс Робинсон.
39. «Конец света», 2022, Россия, реж. Александр Незлобин, сцен.: Алена Гуляшко, Анна Шлякова, Вадим Сотников, Александр Незлобин.
40. «Криминальное чтиво», 1994, США, реж. и сцен. Квентин Тарантино.
41. «Кристина» (Christine), 1983, США, реж. Джон Карпентер, сцен.: Билл Филлипс, Стивен Кинг.
42. «Лох – победитель воды», 1991, Россия, реж. и сцен. Аркадий Тигай.
43. «Лучше, чем люди», 2019, Россия, реж. Андрей Джунковский, сцен.: Александр Даган, Наталья Кудрявцева, Василий Мешков, Андрей Иванов, Олег Кузьменко, Анна Дубинская, Ася Гусева, Марина Кошкина, Татiana Донская, Александр Кессель.

44. «Малхолланд драйв» (Mulholland Dr.), 2001, США, Франция, реж. и сцен. Дэвид Линч.
45. «Мальчик-мясник» (The Butcher Boy), 1997, Ирландия, США, реж. Нил Джордан, сцен.: Нил Джордан, Пэт МакКейб.
46. «мама!» (mother!), 2017, США, реж. и сцен. Даррен Аронофски.
47. «Марс атакует!» (Mars Attacks!), 1996, США, реж. Тим Бертон, сцен.: Лен Браун, Вуди Гельман, Уолли Вуд, Боб Пауэлл, Норман Сондерс, Джонатан Гемс.
48. «Метрополис» (Metropolis), 1927, Германия, реж. Фриц Ланг, сцен.: Фриц Ланг, Теа фон Харбоу.
49. «Молох», 1999, Россия, реж. Александр Сокуров, сцен. Юрий Арабов.
50. «Муха» (The Fly), 1986, США, Канада, реж. Дэвид Кроненберг, сцен.: Чарльз Эдвард Пог, Джон Лангелаан.
51. «Наука сна» (La science des rêves), 2006, Франция, Италия, реж. и сцен. Мишель Гондри
52. «Нога», 1991, СССР, реж. Никита Тягунов, сцен.: Надежда Кожушаная, Уильям Фолкнер.
53. «Окно в Париж», 1993, Россия, реж. Юрий Мамин, сцен.: Юрий Мамин, Вячеслав Лейкин, Аркадий Тигай, Владимир Вардунас, Феликс Миронер.
54. «Оно» (It), 2017, США, Канада, реж. Андрес Мускетти, сцен.: Стивен Кинг, Чейз Палмер, Кэри Фукунага, Гари Доберман.
55. «Оно-2» (It Chapter Two), 2019, США, Канада, реж. Андрес Мускетти, сцен.: Стивен Кинг, Гари Доберман.
56. «Отвращение» (Repulsion), 1965, Великобритания, реж. Роман Полански, сцен.: Роман Полански, Жерар Браш, Дэвид Стоун.
57. «Очевидное невероятное», 2024, Россия, реж. Александр Войтинский, сцен.: Максим Кудымов, Кир Булычев.
58. «Пена дней» (L'écume des jours), 2013, Франция, Бельгия, реж. Мишель Гондри, сцен.: Мишель Гондри, Люк Босси, Борис Виан
59. «Перл» (Pearl), 2023, реж. и сцен. Тай Уэст

60. «Пищеблок», 2021, Россия, реж.: Святослав Подгаевский, Эдуард Бордуков; сцен.: Александр Талал, Сергей Калужанов, Анна Гвоздь, Влад Рубин, Алексей Иванов.
61. «Повар, вор, его жена и ее любовник» (The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover), 1989, реж. и сцен. Питер Гринуэй
62. «Покаяние», 1984, СССР, реж. Тенгиз Абуладзе, сцен.: Тенгиз Абуладзе, Нана Джанелидзе, Резо Квеселава.
63. «Предпоследняя инстанция», 2022, Россия, реж. Ольга Акатьева, сцен.: Иван Новиков, Сергей Власов, Елена Гудкова.
64. «Про уродов и людей», 1998, Россия, реж. и сцен. Алексей Балабанов
65. «Пролетая над гнездом кукушки» (One Flew Over the Cuckoo's Nest), 1975, США, реж. Милош Форман, сцен.: Лоренс Хаубен, Бо Голдман, Кен Кизи.
66. «Ребенок Розмари» (Rosemary's Baby), 1968, США, реж. Роман Полански, сцен.: Роман Полански, Айра Левин.
67. «Сальный душитель» (The Greasy Strangler), 2016, США, реж. Джим Хоскин, сцен.: Джим Хоскин, Тоби Харвард.
68. «Сияние» (The Shining), 1980, США, Великобритания, реж. Стенли Кубрик, сцен.: Стивен Кинг, Стенли Кубрик, Дайана Джонсон.
69. «Смерть ей к лицу» (Death Becomes Her), 1992, США, реж. Роберт Земекис, сцен.: Мартин Донован, Дэвид Кепп.
70. «Солнце», 2005, Россия, Италия. Швейцария, Франция, реж. Александр Сокуров, сцен. Юрий Арабов, Джереми Ноубл.
71. «Субстанция», 2024, Великобритания, Франция, реж. и сцен. Корали Фаржа.
72. «Телец», 2000, Россия, реж. Александр Сокуров, сцен. Юрий Арабов.
73. «Территория», 2020, Россия, реж.: Игорь Твердохлебов, Динар Гарипов; сцен.: Анастасия Самойлова, Ирина Накарякова.
74. «Титан» (Titane), 2020, Франция, Бельгия, реж. Жюлия Дюкорно, сцен.: Жюлия Дюкорно, Жак Акшоти, Симонетта Греджо, Жан-Кристоф Бузи.
75. «Топи», 2021, Россия, реж. Владимир Мирзоев, сцен. Дмитрий Глуховский.

76. «Умри, чудовище, умри» (Muere, monstruo, muere), 2018, Аргентина, Франция, Чили, реж. и сцен. Алехандро Фадель.
77. «Уродцы» (Freaks), 1932, США, реж. Тод Браунинг, сцен.: Виллис Голдбек, Леон Гордон, Чарльз МакАртур, Кларенс Аарон Роббинс.
78. «Фауст», 2011, Россия, Германия, США, Франция, Япония, Великобритания, Италия, реж. Александр Сокуров, по мотивам поэмы Иоганна Вольфганга фон Гете. Сцен.: Юрий Арабов, Александр Сокуров, Марина Коренева.
79. «Х» (X), 2022, США, Канада, реж. и сцен. Тай Уэст.
80. «Человек-слон» (The Elephant Man), 1980, США, Великобритания, реж. Дэвид Линч, сцен.: Кристофер Де Вор, Эрик Бергрэн, Дэвид Линч, Фредерик Треверс.
81. «Черный лебедь» (Black Swan), 2010, США, реж. Даррен Аронофски, сцен.: Марк Хейман, Джон Дж. МакЛафлин, Андрес Хайнц.
82. «Шрек» (Shrek), 2001, США, реж.: Эндрю Адамсон, Вики Дженсон; сцен.: Тед Эллиот, Терри Россио, Джо Стиллман, Роджер С.Х. Шульман.
83. «Шрек-2» (Shrek 2), 2004, США, Канада, реж.: Эндрю Адамсон, Келли, Эсбери, Конрад Вернон; сцен.: Джо Стиллман, Дж. Дэвид Стем, Дэвид Н. Уайсс, Эндрю Адамсон.
84. «Эдвард Руки-ножницы» (Edward Scissorhands), 1990, США, реж. Тим Бертон, сцен.: Тим Бертон, Кэролайн Томпсон.
85. «Я иду искать» (Ready or Not), 2019, США, реж.: Мэттью Беттинелли, Тайлер Джиллет; сцен.: Гай Бусик, Райан Мерфи.