

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова»

На правах рукописи

Козлова Светлана Сергеевна

ДИНАМИКА ТЕЛЕСНОСТИ В СЮЖЕТЕ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО
ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Специальность 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

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

Москва – 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Глава 1. Сюжет совершенствования и преобразования тела персонажа в драматургии фильма	25
1.1. Техноморфные трансформации тела персонажа.....	26
1.1.1. Конфликт: человек и машинное тело.....	28
1.1.2. Конфликт: слияние машинного тела с человеком	38
1.1.3. Конфликт: человек и цифровое тело	43
1.1.4. Конфликт: выбор персонажем-киборгом социального статуса и гендера....	45
1.2. Зооморфные трансформации тела персонажа.....	48
1.3. Сакрализация персонажа	58
1.3.1. Сакрализация персонажа через телесные страдания: жертвенный путь.....	59
1.3.2. Сакрализация тела через ритуал принятия в сакральное сообщество.....	69
1.3.3. Развенчание сакрального тела.....	72
1.3.4. Сюжет сакрализации и развенчания персонажа как замкнутая композиция.....	76
1.4. Тело персонажа как объект воздействия: тело-артефакт.....	83
Глава 2. Сюжет исчезновения тела персонажа в драматургии фильма	101
2.1. Исчезновение видимого тела персонажа: «человек-невидимка».....	101
2.2. Полное исчезновение персонажа: пространство отсутствия.....	112
2.3. Исчезновение тела персонажа как кинометафора	119
Глава 3. Сюжет воплощения тела персонажа в драматургии фильма	123
3.1. Телесная неполнота персонажа как источник конфликта: потребность в воплощении.....	123
3.2. Аморфное тело персонажа	133

3.3. Тело персонажа как объект постмодернистской игры: формы гротеска.....	141
Заключение.....	155
Библиография.....	164
Фильмография.....	175

ВВЕДЕНИЕ

Становление и развитие кинематографа в XX веке и его практика в веке XXI не случайно совпадают с непрерывно обновляющимися и весьма драматичными телесными ощущениями человека, с новой онтологической оптикой, когда бытие человека начинает рассматриваться через тело, через его чувственное включение в мир, первостепенность и подлинность этих переживаний. «Сознание есть бытие в отношении вещи при посредстве тела»¹, – заявляет М. Мерло-Понти, подчеркивая феноменологическую значимость тела, его равнозначность в традиционной оппозиции «сознание – тело».

Мир, в который погружен человек телесный, то есть сосредоточенный на опыте тела и его целостной субъективной природе, с конца XIX века и до сего момента, в начале века XXI, подвергается невиданным вызовам: глобальные и локальные войны, технологический прорыв, нарастающий информационный поток, тотальная цифровизация и визуализация. Они испытывают тело человека на прочность, обнаруживают его хрупкость и податливость, что находит свое отражение во всех видах искусства. Поэтика телесной целостности уступает место поэтике телесной трансформации, деструкции, трансгрессии.

Трансформация тела создает новую проблематику, новый вид конфликта: с одной стороны, человек увлекается идеей достраивания и совершенствования собственного тела, с другой – предчувствует и остро переживает потерю идентичности. В.А. Подорога, продолжая мысль Ж. Делёза и Ф. Гваттари о «теле без органов»², захваченном машинным ритмом, предполагает, что человек желает освободиться от «устаревшего тела и заменить его древнюю рефлекторную моторику и миметику машиной»³. Человек телесный пытается заново освоить пространство, понимание которого от него ускользает, все больше переходит в

¹ Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб.: Ювента-Наука, 1999. С. 186.

² Делез Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург.: У-Фактория, 2007. С. 18.

³ Подорога В.А. Kairos, критический момент. М.: Grundrisse, 2013. С. 82.

виртуальные фантазмы. По мнению М.Н. Эпштейна «индивид все более чувствует себя калекой, не способным воспринимать окружающую информационную среду»⁴. Процесс восприятия новой реальности травмирует телесную природу человека, а защищаясь, он погружается в новую мифологию, в пространство причудливое, населенное новыми персонажами: цифровыми фантомами киберпространства либо же монструозными телами в духе мрачных фантазий Г. Лавкрафта. По мнению Х. Грема современный человек вновь испытывает первородный ужас, потому как «нечто неконтролируемое и материальное может в любой момент вторгнуться в упорядоченный категориальный мир субъекта и взорвать его»⁵. Человек пытается переосмыслить контакт с реальностью через конструирование новых кентавров. В этом процессе телесные идеалы прошлого пересекается с конструктами будущего, живое человеческое тело сливается с цифровыми и виртуальными телами.

Кинематограф, рожденный в конце XIX века, как и множество иных технических новшеств, оказался невольным свидетелем всех болей и страхов человека телесного за последние сто с небольшим лет. Эта синхронность оказалась вполне предсказуемой: как теоретики кино, так и современная философская мысль, подчеркивают, что сама природа кинематографа есть движение, при этом сочиненное в чувственных телесных образах и зрителю таким предъявленное. Как заметил М. Мерло-Понти: «Фильм не мыслится, он воспринимается»⁶. Кинематограф не может существовать без погружения в непрерывно актуализируемую динамику телесности, сама суть искусства кино – в непрекращающейся, живой рефлексии, связанной с телесной природой человека. Кино дышит вместе с человеком, меняется, передает боль и страдания, пытается расшифровать вечную загадку рождения и смерти, заглянуть в будущее.

⁴ Эпштейн М.Н. Постмодернизм в России. СПб.: Азбука, 2019. С. 29.

⁵ Грем Х. Ужас феноменологии: Лавкрафт и Гуссерль // Логос. 2019. № 5. С. 177–202.

⁶ Мерло-Понти М. Кино и новая психология. URL: <https://www.psychology.ru/library/00038.shtml> (дата обращения: 08.04. 2020).

Кинематограф с первых же шагов с жадностью исследует всю изменчивость, причудливость телесного мира человека, словно новоявленный Овидий создает новый свод метаморфоз, новую мифологию, в которой конструирование новых тел оказывается первостепенным. В фильмах появляются персонажи, телесный концепт которых трансформируется, претерпевает те чудесные превращения, которые ранее были возможны только в пространстве сказки или мифа.

Каждый виток развития искусства кино, каждый шаг совершенствования технологий расширяют круг тем и конструктивных идей для телесных трансформаций, а, следовательно, для появления новых персонажей, новых коллизий, новых сюжетов. В этом научная мысль совпадает с кинематографом в своих поисках, кино и наука питаются друг от друга, и, как показывает практика, автор кинематографического произведения нередко оказывается прозорливее, чем ученый.

Драматургия кино оказалась в очень непростой ситуации, разрываясь между родовой привязанностью к литературе и кинематографом, который все более тяготеет к визуальным трюкам. Сюжет уже не может быть лишь оправданием для зрелищных аттракционов – он включается в процесс осмысления современных гуманитарных процессов. Несомненно, визуальность считается современным человеком быстрее и легче, чем сама сценарная основа. Все сюжетные ухищрения, все «...прозаические факты присутствуют только для того, чтобы дать творцу повод найти для них чувственные эмблемы»⁷, те самые воплощения телесности, за которыми мы следим на экране. Однако именно процесс взаимодействия драматургии и выразительных средств киноискусства, основных элементов сюжетосложения и проявлений динамики телесности позволяет создавать полнокровных современных героев, дает возможность говорить о персонаже, который погружен не только в жизнь духа, но и в ощущения

⁷ Мерло-Понти М. Кино и новая психология. URL: <https://www.psychology.ru/library/00038.shtml> (дата обращения: 08.04. 2020).

меняющегося тела. Именно это сочетание и позволяет говорить о сложившемся в современном кинематографе феномене, который можно обозначить как «сюжет телесности».

В диссертации анализируется, каким образом драматургия кино работает с сюжетами телесной трансформации, бытующими в контексте современной культуры. Учитываются как заимствования из литературы и мифологии (Человек-невидимка, чудовище Франкенштейна, Голем, Носферату, Химера, лавкрафтианские чудовища и др.), так и новейшие, самые актуальные цифровые конфигурации и конструкты, виртуальные симулякры, населяющие мир новой мифологии.

Общим и ключевым понятием для классификации «сюжетов телесности» в диссертации является телесная неполнота героя. Она служит источником конфликта и запускает процесс трансформации тела героя. При этом может преобладать как внутренний конфликт (Я и мое тело), так и конфликт внешний (мое тело в восприятии других). Логика классификации: движение от формы к бесформенности, от бытия к небытию, от субъекта к телу-объекту, от преобладающего внутреннего конфликта к преобладающему внешнему конфликту. В первую очередь изучаются сюжетные особенности динамики совершенствования и преображения тела персонажа, затем динамики исчезновения тела и балансирование персонажа на границе бытия, и в завершение – динамики поиска источника жизни для персонажа или динамики телесного воплощения.

В данной исследовательской работе учитываются смысловые нюансы таких понятий как «тело» и «телесность», принятые в искусствознании. Под «телом» подразумевается выразительный материал, некая физическая форма, лишенная субъективности, возможности самооценки. В данном случае допустимо по отношению к кинематографу использовать определение Х.-Т. Лемана, правда, размышляющего о природе постдраматического театра: «Он представляет нам тела и одновременно использует их в качестве своего главного означающего

материала»⁸. В контексте данной диссертационной работы важно то, что тело персонажа несет в себе наиболее очевидные последствия манипуляций и превращений. Сюжет в целом работает с таким понятием как «телесность» или модусом тела. Т.Э. Цветус-Сальхова определяет телесность как «новообразование, конституированное поведением»⁹. То есть телесность предполагает динамику осознанного проявления и субъективность. По мнению М. Мерло-Понти, телесности присуща уже «не пространственность положения, а пространственность ситуации»¹⁰, то есть поведенческая интенция, которая есть материал для драматургии.

Основной критерий отбора фильмов для анализа – динамика телесности персонажа, которая превалирует в сюжете фильма, обусловлена конфликтом, диктует логику перипетий, а также влияет на жанровое и стилистическое решение, формирует характер героя и его мотивировки.

В диссертации подчеркивается, что именно «сюжет телесности» позволяет драматургии кино оставаться в поле злободневной проблематики, и персонаж телесный является своеобразной лакмусовой бумажкой, проверкой на актуальность кинопроизведения.

Актуальность диссертационного исследования

Пионеры кинематографа в первые годы существования нового вида искусства обнаружили, что динамика телесности обладает неисчерпаемым сюжетным потенциалом; достаточно вспомнить трюковые эксперименты Ж. Мельеса в таких фильмах как «Замок дьявола» (1896), «Четырехголовый человек» (1898) или «Человек с резиновой головой» (1901). Он словно предвидел, что много лет спустя кинематограф вновь увлечется аттракционом превращения тела

⁸ Леман Х.-Т. Постдраматический театр. М.: ABC design, 2013. С. 266.

⁹ Цветус-Сальхова Т.Э. «Тело» и «телесность» в культурологических исследованиях // Вестник Томского государственного университета. 2011. № 351. С. 70-74.

¹⁰ Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. М.: Наука, 1999. С. 116.

человека в нечто иное, фантастическое. Но в начале XX века Мельес не смог оценить весь потенциал нового вида искусства. Он был мастером трюка, и упустил тот момент, когда кинематограф стал работать с большой литературой и драматургией, увлек зрителя не монтажным фокусом, а сюжетом.

В настоящее время существенно изменились технологии создания киномиров и усложнились сюжетные построения, и – что важно – кино доказало право на художественное осмысление реальности, в которой телесность все уверенней утверждается как смысловая доминанта.

Актуальность проблематики исследования определяется тем вниманием, которое уделяет явлению динамики телесности современная научная мысль, в том числе эстетика и искусствознание. Более того, отношение к вопросу бытия человека телесного – своего рода маркер, некая живая и непрерывно актуализируемая матрица современных процессов во всех сферах научной жизни. Хотя надо отметить, что до сих пор значимость телесности как эстетической категории активно обсуждается, что подчеркивает злободневность темы.

По мнению В.В. Бычкова, нарастание в различных явлениях современного искусства «некоего всепоглощающего телесного мироощущения»¹¹ свидетельствует о выходе за пределы традиционной культуры и пребывании в состоянии пост-культуры. В.В. Бычков отмечает, что современное искусство отказалось от «художественной образности, ориентации на духовную реальность, красоту и возвышенное, полностью дегуманизировалось»¹². На что Н.Б. Маньковская в полемическом диалоге отвечает, что допустимо говорить лишь «о переходе к новому периоду в художественной культуре, а не о конце культуры

¹¹ Лексикон нон-классики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под редакцией В.В. Бычкова. М.: РОСПЭН, 2003. С. 435.

¹² Бычков В.В. Пост-культура и современное искусство – эстетизация дискурса / Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог. Разговор первый об эстетике, современном искусстве и кризисе культуры. М.: ИФ РАН, 2007. С. 10.

как таковой»¹³. Кинематограф, при всей увлеченности визуальными трюками, не выходит за пределы пространства культуры. «Другой вопрос, какие факторы способствуют превращению аттракциона в искусство, в феномен художественной культуры»¹⁴. Один из главных факторов – создание убедительной для реципиента художественной реальности, которую он может принять, сопоставить себя с ней.

Современные исследователи в оценке реальности все чаще стали использовать именно «телесную» терминологию. М.Н. Эпштейн, говоря о мироощущении человека в начале XXI века, отмечает, что «...каждая жилка этой гладко сплетенной и ухоженной цивилизации в любой миг может порваться»¹⁵, в современной жизни ученый видит «оголенность человеческого существа, телесная жалкость, пронзительная тоска смертности»¹⁶. Тем самым автор работы «Постмодернизм в России» пытается передать эсхатологические настроения, присущие современному обществу.

Культура все больше уделяет внимания телу человека и его телесным запросам. Возобладало желание совершенствоваться и собирать тело заново, стало нормой неудержимое стремление к «процессуальному телу» или «телу – в действии»¹⁷, к телу, которое мы сами делаем.

Динамика телесности в век визуальных аттракционов и цифровых технологий определяет актуальность кинематографической практики, а также его инструментарий. Более того, кино в начале XXI века остается самым пристрастным наблюдателем за ходом эксперимента над природой человека, когда испытывается сама уникальность биологического вида *Homo sapiens*. Драматургия кино с жадностью интерпретирует старые сюжеты, основанные на

¹³ Маньковская Н.Б. Хронотипология неклассического эстетического сознания – авангард и модерн / Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог. Разговор первый об эстетике, современном искусстве и кризисе культуры. М.: ИФ РАН, 2007. С. 17.

¹⁴ Там же. С. 19.

¹⁵ Эпштейн М.Н. Постмодернизм в России. СПб.: Азбука, 2019. С. 539.

¹⁶ Там же. С. 539.

¹⁷ Мол А., Ло Д. Воплощенное действие, осуществленные тела: пример гипогликемии // Логос. 2017. № 2. С. 233–258.

телесных превращениях и различных манипуляциях с телом, создает новые. Человек телесный сегодня оказывается заманчивой фигурой для выстраивания интриги, он несет в себе новые поводы для конфликта и неожиданных развязок.

При общем кризисе мимесиса в современном искусстве, человек телесный по-прежнему остается идеальным объектом миметического взгляда, о необходимости которого в искусстве драматургии говорил еще Аристотель. Его формула, закрепленная в «Поэтике», не противоречит современным тенденциям: «Все подражатели подражают действующим лицам, последние же необходимо бывают или хорошими, или дурными»¹⁸. Продолжая эту мысль, можно сказать, что взгляд современного подражателя (драматурга или режиссера кино) по-прежнему направлен на действующие лица, то есть на мир человека совершающего поступки на пути к цели, на мир явленный через телесные ощущения.

Степень разработанности темы исследования

Диссертационная работа опирается на научные разработки в различных областях знания, которые всесторонне рассматривают феномен телесности. Предпочтение отдается тем исследовательским работам, которые изучают телесность в динамике, что позволяет перевести теоретический опыт в область драматургической практики кино.

Нужно учесть, что сегодня исследователи феномена телесности часто практикуют в междисциплинарном поле, и отнести их к какому-то определенному научному «цеху» можно лишь условно. Что примечательно, в сферу интересов представителей таких отраслей знаний, как философия, антропология, психоанализ, психология и социология, все чаще попадают визуальные искусства и кинематограф, что делает наблюдения специалистов еще более ценными.

В области философии, эстетики, психоанализа и теории восприятия следует выделить авторов, которые не только формулируют актуальное понятие

¹⁸ Аристотель. Поэтика. СПб.: Азбука, 2000. С. 25.

телесности, но рассматривают телесность как живой, текучий, многослойный конструктивный материал. Это представители неклассической философии: А. Бергсон, Ж. Л. Нанси, М. Фуко, Ж.-П. Сартр, Ж. Делез, Ф. Гваттари. Ранее, в XVII веке Т. Гоббс в трактате «О теле»¹⁹ представляет тело человека как машину, собранную из деталей, а Р. Декарт в ряде своих эссе о природе человека сосредоточен на «машине тела» и не отделяет тело от понятий души и духа, определяет человека как силу способную творить в сфере культуры себе подобных, то есть тела искусственные.

Феномен движения, взаимодействия визуальности и телесности, целостности телесной формы в кинематографе анализирует М. Мерло-Понти в работах «Кино и новая психология»²⁰, «Феноменология восприятия»²¹.

Исследование учитывает работы Р. Барта «Camera lucida»²², С. Зонтаг «О фотографии»²³ и «Смотрим на чужие страдания»²⁴, Е.П. Петровской «Антифотография»²⁵, в которых рассматриваются варианты репрезентации тела в искусстве фотографии, ментально близком к кинематографу. В них наиболее интересен акцент на феномене коллективного тела, теме насилия над телом, разрушающейся или искаженной телесности, феномен меняющейся телесности в процессе восприятия фотоизображения.

В части оценки пространственного решения в «сюжетах телесности» исследование опирается на работу Г. Башляра «Поэтика пространства»²⁶, которая делает важные выводы о взаимодействии пространства и человека телесного, о границах телесности.

¹⁹ Гоббс Т. Сочинения в 2 т. М.: Мысль, 1989. Т.1.

²⁰ Мерло-Понти М. Кино и новая психология. URL: <https://www.psychology.ru/library/00038.shtml> (дата обращения: 08.04. 2020).

²¹ Мерло-Понти М. Феномен восприятия. СПб.: Ювента, Наука, 1999.

²² Барт Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016.

²³ Зонтаг С. О фотографии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013.

²⁴ Зонтаг С. Смотрим на чужие страдания. М.: Ад Маргинем, 2014.

²⁵ Петровская Е.П. Антифотография. М.: Три квадрата, 2015.

²⁶ Башляр Г. Поэтика пространства. М.: Ад Маргинем, 2014.

В определении динамики телесной сакрализации диссертант учитывает эссе французской школы социологии: Р. Кайуа и Ж. Батай, изучая природу телесности, соприкасаются с теологией и анализируют феномен сакрализации тела.

Проблему телесности в современном культурном контексте исследуют В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская и В.В. Иванов в коллективной работе «Триалог»²⁷, где каждый из авторов обосновывает свою точку зрения, часто противоположную по отношению к участникам полемики. А в статье «Виртуальная реальность как феномен современного искусства»²⁸ Н.Б. Маньковская и В.В. Бычков обсуждают виртуальность в различных видах искусства, и в кинематографе, в частности, где цифровые технологии позволяют моделировать персонажей и миры любой сложности. При этом авторы осторожно замечают, что виртуальная реальность предполагает новый эстетический опыт, и территория виртуальности еще мало изучена.

Телесность как наиболее актуализированный и в то же время проблемный конструкт, существующий в мире, где цифровые технологии начинают преобладать, анализирует в ряде своих работ отечественный исследователь М.Б. Эпштейн²⁹. Проблематику гендерной трансгрессии поднимает Д. Харауэй в концептуальном эссе «Манифест киборгов»³⁰.

В исследовательской работе учитываются исследования феномена телесности в области психологии. Особый акцент делается на понятии границ телесного мира человека, принципах взаимодействия телесности и окружающей реальности, что наиболее ценно для формирования сюжета и образа героя. Взгляд на структуру телесности как многослойное образование изложен в монографии Д.А. Бесковой, И.А. Бесковой, Д.А. Князевой «Природа и образы

²⁷ Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог. Разговор первый об эстетике, современном искусстве и кризисе культуры. М.: ИФ РАН, 2007. .

²⁸ Бычков В.В. Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства. Эстетика. Вчера. Сегодня. Всегда. Вып.2. М.: ИФ РАН, 2006.

²⁹ Эпштейн М.Б. Тульчинский Г.Л. Философия тела. Тело свободы. СПб.: Алетея, 2006.

³⁰ Харауэй Д. Манифест киборгов. М.: Ад Маригинем Пресс, 2017.

телесности». В области психологии телесности диссертант опирался на ряд положений в работах А.Ш. Тхостова «Психология телесности»³¹, В.А. Подороги «Феноменология тела»³² и эссе «Kairos, критический момент»³³. Важные наблюдения за феноменом телесности на стыке психологии, социологии и культурологии делает в своих работах В.П. Руднев, формируя такое направление как психосемиотика текста. Культуролог И.М. Быховская в монографии «Номо somatikos: аксиология человеческого тела»³⁴ прослеживает пути превращения тела биологического в тело культурное и социальное.

В вопросах биоэтики и биоконструирования человека данное исследование опирается на работы и статьи П.Д. Тищенко. Проблематика биоэтики рассматривается в статье Дж. Пью «Moral Bio-enhancement, Freedom, Value and the Parity Principle»³⁵.

На проблемах репрезентации телесности в современном кинематографе, в том числе ее сюжетообразующие возможности, сосредоточены Ж. Делёз в работе «Кино», Ж. Лакан в цикле «Семинары». С. Жижек делает любопытные выводы о презентации телесных образов в фильмах Д. Линча, А. Хичкока, а исследовательница Д. Хапаева в работе «Занимательная смерть»³⁶ изучает проблему дегуманизации, отмечает зыбкость позиции антропоцентризма, анализирует причины увлеченности современной литературой и кино персонажами, выходящими за пределы антропоморфности. Телесные конструкты с учетом гендера анализирует в ряде статей Л. Уильямс, в том числе в эссе

³¹ Тхостов А.Ш. Психология телесности. М.: Смысл, 2002.

³² Подорога В.А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ад Маргинем, 1995.

³³ Подорога В.А. Kairos, критический момент. Актуальные произведения искусств на марше. М.: Grundrisse, 2013.

³⁴ Быховская И.М. Номо somatikos: аксиология человеческого тела. М.: URSS, 2000.

³⁵ Pugh J. Moral Bio-enhancement, Freedom, Value and the Parity Principle. Springer Link. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11245-017-9482-8> (дата обращения: 17. 02.19).

³⁶ Хапаева Д. Занимательная смерть. М.: НЛО, 2020.

«Телесные фильмы: гендер, жанр, эксцесс»³⁷. Б. Вудард в работе «Динамика слизи»³⁸ исследует динамику телесности, границы которой неустойчивы и не совпадают с устоявшимися морфическими образованиями. Он видит в этом процессе перспективу для формирования многочисленных актуальных сюжетов в жанровом кино и создания новых персонажей.

О.Л. Булгакова выделяет такой телесный элемент как голос в работе «Голос как культурный феномен»³⁹, а в статье «Тело медиа и медиальная бестелесность»⁴⁰ рассматривает восприятие тела человека в городском пространстве. Приемы пластической выразительности тела в кино, в частности жеста, разбирает Ю.Г. Цивьян в работе «На подступах к карпалистике. Движение и жест в литературе, искусстве и кино»⁴¹.

В. Собчак в ряде своих работ, в том числе в таких как «Адрес глаза: феноменология кинематографического опыта»⁴² и «Плотские мысли: воплощение и культура движущихся изображений»⁴³, рассматривает тело человека, теленость, как первостепенный инструментальный, необходимый для осмысления современной культуры, насыщенной визуальными изображениями. В. Собчак развивает мысль о чувственном тактильном восприятии кино и ведет диалог с Л. Маркс, которая в своей работе «Прикосновение. Чувственная теория и мультисенсорные медиа»⁴⁴ исследует телесную природу самого кинематографа как вида искусства. Кроме

³⁷ Уильямс Л. Телесные фильмы: гендер, жанр, эксцесс. Логос. URL: <https://fantlab.ru/work673385> (дата обращения: 23.11.20).

³⁸ Вудард Б. Динамика слизи. Пермь: Хейли Пресс. 2016.

³⁹ Булгакова О.Л. Голос как культурный феномен. М.: НЛЮ, 2015.

⁴⁰ Булгакова О.Л. Тело медиа и медиальная бестелесность // НЛЮ. 2012. № 5 (117). С. 122–131.

⁴¹ Цивьян Ю.Г. На подступах к карпалистике. Движение и жест в литературе, искусстве и кино. М.: НЛЮ, 2010.

⁴² Sobchack V. The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience. Princeton: Princeton University Press, 1992.

⁴³ Sobchack V. Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley, L.A.: University of California Press, 2004.

⁴⁴ Marks L. Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2002.

того, В. Собчак анализирует репрезентацию телесности в фантастических фильмах, чему посвящено ряд статей и работ.

П. Квятковская в монографии «Соматография. Тело в кинообразе»⁴⁵, а также Т. Эльзессер и М. Хагенер в диалогической работе «Теория кино. Глаз, эмоция, тело»⁴⁶ анализируют материальную природу кино, также учитывая телесную природу восприятия.

М.Б. Ямпольский подробно анализирует телесные конструкты персонажей в фильмах таких режиссеров как: А. Сокуров, К. Муратова, Л. Шепитько, А. Герман, А. Тарковский, М. Хуциев («Язык-тело-случай. Кинематограф и поиски смысла»⁴⁷, «Образ человека и киноязык»⁴⁸, «Кинематографический человек. Заметки о киноязыке и антропологии»⁴⁹). Вариации репрезентации тела в медиaprостранстве и кинематографе в зависимости от идеологической конъюнктуры рассматривает Т.Ю. Дашкова в работе «Телесность – Идеология – Кинематограф. Визуальный канон и советская повседневность»⁵⁰.

Н.Е. Мариевская в монографии «Время в кино»⁵¹, а также в ряде статей, в том числе в работе «Телесность: конфликтное единство персонажа и пространства»⁵², исследует проблему взаимодействия персонажа телесного и художественного пространства фильма.

Проблему трансформации драмы во второй половине XX века подробно и всесторонне анализирует искусствовед Х.-Т. Леман в монографии

⁴⁵ Квятковская П. Соматография. Тело в кинообразе. Харьков: Гуманитарный центр, 2014.

⁴⁶ Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоция, тело. СПб.: Сеанс, 2016.

⁴⁷ Ямпольский М.Б. Язык-тело-случай. Кинематограф и поиски смысла. М.: НЛЮ, 2014.

⁴⁸ Ямпольский М.Б. Образ человека и киноязык. Сеанс. URL: <https://seance.ru/articles/image-of-human/> (дата обращения: 12.04.2018).

⁴⁹ Ямпольский М.Б. Кинематографический человек. Заметки о киноязыке и антропологии. Сеанс. URL: <https://seance.ru/articles/kinematograficheskij-chelovek-zametki-okinoyazyke-iantropologii/> (дата обращения: 10.04.19).

⁵⁰ Дашкова Т.Ю. Телесность - Идеология - Кинематограф. Визуальный канон и советская повседневность. М.: НЛЮ, 2013.

⁵¹ Мариевская Н.Е. Время в кино. М.: Прогресс-Традиция, 2015.

⁵² Мариевская Н.Е. Телесность: конфликтное единство персонажа и пространства / Пространство и персонаж. Сборник ст. / Авт. вступ. сл., ред. Л.Д. Бугаева. СПб.: Изд. дом Петрополис, 2018.

«Постдраматический театр»⁵³. Он делает вывод о том, что современный театр эмансипируется от влияния литературной основы пьесы и открывает себя для всех выразительных форм, а главным носителем нарратива оказывается человек телесный. По мнению Лемана, в драматургии «тело становится единственной темой. Похоже, что, начиная с этого момента, все социальные проблемы должны проходить сквозь это угольное ушко, все они должны принимать форму телесности»⁵⁴. Примечательно, что в эстетике постдраматического театра актер на площадке оказывается одновременно в двух ипостасях – персонажа и исполнителя, представляющего роль. Актер не имитирует состояние тела персонажа, а демонстрирует свое собственное подлинное тело. Именно состояние тела актера на сцене несет в себе сюжетную информацию. Поэтому постдраматический театр довольно часто работает с обнаженным телом, подвергая его всяческим испытаниям. Х.-Т. Леман опирается на размышления А. Арто, который еще в середине XX века в серии эссе «Театр жестокости»⁵⁵ предлагал при построении современного зрелища опираться на динамику телесности, и в одном из публичных выступлений произнес термин «телесность». По мнению А. Арто, а также и Х.-Т. Лемана, тело человека и есть основной носитель сюжета, именно тело шокирует своей новизной.

Особенности представленной исследовательской работы заключаются в том, что в ней впервые проводится анализ сюжетообразующих возможностей динамики телесности, исследуются новая концепция персонажа, переживающего в сюжете фильма процесс телесной трансформации, и конфликт, связанный с телесной неполнотой. Рассмотрение связи драматургии кино и динамики телесности до сих пор не проводилось.

Объектом данного исследования являются художественные фильмы, в том числе анимационные и многосерийные, в сюжете которых представлен персонаж,

⁵³ Леман Х.-Т. Постдраматический театр. М.: АВС дизайн, 2013.

⁵⁴ Леман Х.-Т. Постдраматический театр. М.: АВС дизайн, 2013. Стр. 156.

⁵⁵ Арто А. Театр жестокости / Как всегда об авангарде. Сб. статей. М.: ТПФ Союзтеатр, Издательство ГИТИС, 1992.

остро переживающий несовершенство своего тела, пытающийся его изменить. Основные перипетии исследуемых фильмов непосредственно связаны с динамикой телесности персонажа.

Предмет исследования – сюжетообразующий потенциал динамики телесности в произведениях кинематографа.

Цель диссертационной работы – выявить устойчивость влияния динамики телесности персонажа на формирование сюжета фильма, на основании чего обосновать возможность использования в научном обиходе концепта «сюжет телесности», раскрыть его содержание.

Поставленная в работе цель предполагает решение следующих **задач**:

1. Определить конфликт, запускающий процесс трансформации телесности персонажа и формирующий сюжет фильма;
2. Изучить и систематизировать сюжетные схемы в произведениях кинематографа, основанных на динамике телесности персонажа;
3. Определить характеристики персонажа, типичного для «сюжета телесности», отталкиваясь от понятий антропоморфности и морфических предпочтений;
4. Определить специфику взаимодействия динамики телесности персонажа с пространством;
5. Проанализировать, каким образом «сюжет телесности» раскрывается в различных кинематографических жанрах, развивая и дополняя жанровые каноны в современной кинематографической практике;
6. Определить перспективы концепта «сюжета телесности» в кинематографической практике;

Научная новизна исследования состоит в том, что до сих пор в российском искусствоведении не проводилось целостного изучения динамики телесности как базисного ресурса для искусства драматургии кино. Диссертация исследует новый вид конфликта, который непосредственно связан с телесной

неполнотой персонажа и является мощным источником динамики телесности, стремящейся к поиску новой формы.

Новый взгляд на сюжетные возможности динамики телесности персонажа, погруженного в ощущения своего меняющегося тела, позволяет предложить новый концепт – «сюжет телесности». В работе делается предположение, что именно концепт «сюжета телесности» позволяет рассмотреть проблемы современной жизни во всей их остроте.

Методы исследования

При проведении исследования феномена динамики телесности в сюжете кинематографического произведения применялись метод теоретического системного анализа, описательный метод. При рассмотрении и анализе кинофильмов использовался метод сравнения и сопоставления, типологизации, метод формального анализа. Применялся междисциплинарный подход при рассмотрении изучаемого материала.

Теоретическая и практическая значимость

Результаты исследовательской работы позволяют обосновать существующий в современном кинематографе интерес к динамике телесности с точки зрения драматургии кино, обозначить устойчивые сюжетообразующие тенденции, связать проблематику телесности с практикой кинематографа. Работа существенно дополняет исследования, направленные на проявления феномена телесности в кинематографе, выявляя наиболее актуальные тенденции.

Практическая значимость исследования состоит в том, что основные положения работы могут служить методологической основой для разработки сюжета фильма с точки зрения динамики телесности и ее видов. «Сюжет телесности» вполне может быть базовой рабочей схемой, на которую можно опираться при работе со всеми элементами драматургии, такими как: актуальность темы, выбор характеристик героя («алмаз героя»), его действенной мотивировки, специфика конфликта, пространственно-временная структура, основные сюжетные перипетии и жанровое своеобразие. Результаты

исследования могут быть использованы в создании учебного пособия или практического руководства по сценарному мастерству, которое дополнит курс «Драматургия кино», а также для формирования спецкурсов по истории и теории кино. Данное исследование может быть полезно практикам кинопроцесса: драматургам, режиссерам, операторам, художникам.

Диссертация предлагает принципиально новый взгляд на позицию персонажа в теории и практике драматургии кино: персонаж как телесный концепт в сюжете фильма.

Основные положения, выносимые на защиту

1. Динамика телесности персонажа обладает мощным сюжетообразующим потенциалом, является ключом для раскрытия многих злободневных тем, предполагает разнообразие сюжетных стратегий и концепций, что позволяет применять данный инструментарий в кинодраматургии.
2. Современный кинематограф активно и последовательно работает с конфликтом телесной неполноты, который запускает процесс преобразования тела персонажа. Персонаж либо теряет антропоморфность, либо к ней стремится. Многообразие сюжетных схем, работающих с динамикой телесности персонажа, позволяет говорить о новом устойчивом концепте в драматургии кино – «сюжете телесности».
3. «Сюжет телесности» работает с многоуровневым внутренним конфликтом персонажа (Я и мое тело, мое тело в восприятии окружающих), а также с открытым противостоянием, когда тело персонажа превращается в объект воздействия со стороны антагониста.
4. Виды динамики телесности, представленные в сюжетах кинематографических произведений, можно разделить на три условные группы. Основание для классификации – тип трансформации тела персонажа и алгоритм восполнения телесной неполноты. Первая группа: динамика совершенствования, преобразования, овеществления тела; вторая группа: динамика исчезновения тела; третья группа: динамика воплощения тела.

5. «Сюжет телесности» не отменяет законов драматургии, а сосредотачивает свое внимание на персонаже, который переживает коллизию трансформации тела и всего телесного конструкта, находится в состоянии прощупывания границ антропоморфности. С трансформацией телесности персонажа связаны такие элементы драматургии как конфликт, цель героя, перипетии, мотивировки героя.
6. Телесность персонажа в ряде сюжетов активно взаимодействует с пространством, с его конфигурацией. Границы телесности расширяются или размываются до границ пространства, что позволяет говорить о существовании такого концепта как «тело-пространство». К этому концепту можно отнести такие определения как «цифровое тело», «человек-невидимка», «эпидемическое тело».
7. «Сюжет телесности» позволяет развивать и дополнять ряд жанров и поджанров, в том числе, таких как криминальный триллер и полицейский процедурал. Одно из ключевых новшеств: сюжет работает с динамикой отчуждения тела жертвы и превращения его в объект игры между протагонистом и антагонистом.
8. «Сюжет телесности» находится в прямой связи с возрастающими техническими возможностями кинематографа. Развитие цифровых технологий лишь укрепляет эту связь: появляются новые, все более зрелищные телесные конфигурации, новые динамические модели и идеи.

Соответствие паспорту научной специальности

Представленная диссертация соответствует п.2. Исследование проблем взаимодействия кино с литературой, живописью, музыкой и другими видами художественного творчества; п.3. Исследование эстетических и социокультурных аспектов киноискусства в разрезе его отдельных видов (игровой, документальный, анимационный кинематограф) и жанров; п.6. Изучение художественной и производственной специфики отдельных кинематографических профессий и специальностей (режиссура, сценарное и операторское мастерство, мастерство актера и художника-постановщика и т.д.) паспорта специальности научных работников 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства» (Искусствоведение).

Апробация исследования и степень достоверности

Исследовательская работа проведена самостоятельно, результаты и выводы сделаны на основании разбора и анализа множества отечественных и зарубежных фильмов, работы с литературными источниками по философии, культурологии, психологии, киноведению и искусствоведению, на основании обращения к тематическим интернет-ресурсам. Источником для анализа послужил практический опыт драматурга и сценариста, полученный в работе над самостоятельными сценариями фильмов и пьесами, а также педагогический опыт и работа со сценариями студентов.

Диссертация обсуждалась на заседании кафедры драматургии кино Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова и была рекомендована к защите.

Основные положения исследования выносились в форме докладов на международные и российские научные конференции, том числе:

1. Козлова С.С. Тема доклада: «Трансформация героя-протагониста и появление нового типа конфликта в «коротких» детективных сериалах». Москва, ВГИК им. С.А. Герасимова, кафедра драматургии кино. Научно-практическая конференция «Творческая индивидуальность или драматургия формата». Дата: 16.11. 2015.
2. Козлова С.С. Тема: «Динамика телесности и статичные модели пространства». Санкт-Петербург, Санкт-Петербургский государственный университет, международная филологическая научная конференция. Секция «КиноТекст». Дата: 15.03.2016 – 18.03. 2016.
3. Козлова С.С. Тема: «Драматургия инстинктов: герой на границе зооморфности». Москва, ВГИК им. С.А. Герасимова, кафедра драматургии кино. Научно-практическая конференция «Границы кино: драматургия современных аудиовизуальных произведений». Дата: 16.11. 2016.
4. Козлова С.С. Тема: «Персонаж между зооморфностью и техногенностью». Москва, ВГИК им. С.А. Герасимова, XI Московская научно-практическая

- конференция «Студенческая наука». Секция «Образ человека в современном кинематографе». Дата: 24.11. 2016.
5. Козлова С.С. Тема: «Традиции гротескной телесности в итальянском кинематографе: «диалог» Паоло Соррентино и Федерико Феллини». Санкт-Петербург, Санкт-Петербургский государственный университет, международная филологическая научная конференция. Секция «КиноТекст». Дата: 20.03. 2017 – 22.03. 2017.
 6. Козлова С.С. Тема: «Сюжет исчезновения в фильме «Нелюбовь» А. Звягинцева: социальное пространство как пространство тотальной пустоты». Москва. ВГИК им. С.А. Герасимова, кафедра драматургии кино. Научно-практическая конференция «Социальные проблемы в драматургии». Дата: 16. 11. 2017.
 7. Козлова С.С. Тема: «Движение к сакральному в сюжете фильма: от Сергея Герасимова к Алексею Балабанову». Санкт-Петербург, Санкт-Петербургский государственный университет, международная филологическая научная конференция. Секция «КиноТекст». Дата: 20.03.2018 – 23.03. 2018.
 8. Козлова С.С. Тема: «Игра как преодоление страха смерти: модель «Игра в Бога». Москва, ВГИК им. С.А. Герасимова, кафедра драматургии кино. Научно-практическая конференция «Игра в драматургии фильма». Дата: 15. 11. 2018.
 9. Козлова С.С. Тема: «Ужас тела»: тело в поисках формы в фильмах жанра «body horror». Москва, ВГИК им. С.А. Герасимова, кафедра драматургии кино. Научно-практическая конференция «Драматург и зритель: допустимые стратегии диалога». Дата: 17. 12.2019.
 10. Козлова С.С. Тема: «Кто контролирует тело? Проблема взаимодействия человека и цифровых технологий в фильмах жанра кибер-панк». Санкт-Петербург, Санкт-Петербургский государственный университет, международная филологическая научная конференция. Секция «КиноТекст». Дата: 18.11.2020 – 20.11. 2020.

По теме диссертации Светлана Сергеевна Козлова опубликовала статьи в журналах ВАК:

1. Козлова С.С. Динамика телесности и статичные модели пространства в драматургии триллера // Вестник ВГИК. 2017. № 1(31). С. 50 – 59. 0,5 а. л.
2. Козлова С.С. Традиции гротескной телесности в итальянском кинематографе: «диалог» Паоло Соррентино и Федерико Феллини // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2017. № 4. С. 195 – 207. 0,5 а. л.
3. Козлова С.С. Конфликт искусственного и живого тела в кинематографе: мотив страха и его преодоление // Вестник ВГИК. 2020. № 2(44). С. 73 – 83. 0,5 а. л.

Структура исследовательской работы

Логическая структура работы обусловлена направлением исследования, ее целью и задачами. Диссертация состоит из введения, трех глав (первая глава – 4 параграфа, вторая глава – 3 параграфа, третья глава – 3 параграфа), заключения, библиографии (141 наименование) и фильмографии (106 наименований). Общий объем диссертации составляет 181 страница.

ГЛАВА 1. Сюжет совершенствования и преобразования тела персонажа в драматургии фильма

Кинематограф довольно быстро освоил аттракцион волшебного превращения и преобразования тела на экране. Искусство кино пошло по тому же пути, по которому когда-то прошло мифологическое сознание человека, болезненно осознававшего свое телесное несовершенство и слабость. В пространстве мифа, а затем и в пространстве литературы, человек пытался достроить и усовершенствовать свой телесный образ, сотворить из своего тела нечто более мощное и устойчивое по отношению ко всем вызовам мира или ужасам, таящимся в пространстве непознанного и непостижимого. Что важно – человек всегда пытался преодолеть брэнность своей телесной оболочки, стремился к бессмертию тела, подвергая сомнению бессмертие души.

В поисках образца для конструирования своего тела человек традиционно обращал свой взор либо в сторону мира животных, творя новые полиморфные образы; либо в сторону новинок технического прогресса, творя человека-машину; либо в мир магического, метафизического, где телесная оболочка преобразуется, наполняется новым сакральным смыслом, обретает новую жизнь. Кинематограф в новом мифотворчестве зачастую использует известные в мифологии телесные конструкты, заимствует героев, которые представлены в «Метаморфозах» Овидия, в романе «Франкенштейн или, Современный Прометей» Мэри Шелли, или же устремляется к самым смелым зооморфным и техноморфным конструктам, к цифровой виртуальной телесности. Кинематограф берет на себя роль предсказателя-футуролога, либо же толкователя реальности, которая по-прежнему полна скрытых смыслов.

В данной части исследования последовательно рассматриваются сложившиеся в кинематографе сюжетные направления телесного превращения, совершенствования или преобразования. Основное внимание уделяется телесным характеристикам персонажа, который движется от антропоморфного тела к телу новому, к конфликту, который запускает процесс трансформации.

Первая группа сюжетов выражает стремление антропоморфного персонажа к машинному или цифровому телу: он приобретает различные признаки техноморфности – вплоть до полного превращения в киборга или перехода тела в цифровое пространство. В данной части исследования рассматривается и обратный сюжетный ход – движение робота к статусу человека, попытки приблизить тело машинное к телу живому.

Вторая группа сюжетов: стремление антропоморфного персонажа к животному телу и его свойствам, к зооморфному идеалу, полное или частичное превращение в животное.

Третья группа сюжетов: преображение персонажа, переход через телесную жертву в статус сакрального символа.

Четвертая группа сюжетов: тело персонажа как объект воздействия: тело-артефакт.

Такая последовательность обусловлена современными культурными процессами, в которых человек, довольно долго увлеченный технологиями и технологическими усовершенствованиями своего тела, в последние годы стал активно возвращаться к природным корням, к органическим основам своей телесности. Метафизическая телесность, предполагающая динамику духовного преображения, остается своеобразной альтернативой «горизонтальных» поисков человека, который мечется между технологическим развитием и сохранением экологического пространства, между образом киборга и образом человека. Тело как объект игры, как искусственно созданный артефакт в сюжете в фильме отражает сосредоточенность современного человека на теле и телесных практиках.

1.1. Техноморфные трансформации тела персонажа

Интерес кинематографа к механическим персонажам не ослабевает, начиная с фильма «Механический мясник» (*La charcuterie mécanique*, Франция, 1895, авторы фильма: братья Люмьер), где герои фильма эксплуатируют машину

по производству мясных деликатесов. Сюжет фильма воспроизводит скорее цирковой фокус, и «механический мясник» не работает в сюжете как персонаж – это лишь приспособление для трюка, ящик, лишенный каких-то морфических предпочтений, но в его названии уже есть намек на позицию персонажа, балансирующего между человеком и машиной. Тем ни менее, начиная с простейшего киноэтюда братьев Люмьер, сверхвозможности машины, превосходящие возможности человека, оказываются одним из самых популярных сюжетных мотивов, которые работают с прогнозированием будущего, причем весьма близкого.

Нужно отметить, что за все время существования кинематографа сюжет с участием персонажей-машин существенно изменился, что напрямую связано с развитием технологий. В первых фильмах робот имел механическое тело без телесности. Это была условно антропоморфная машина, управляемая человеком, как в фильме «Механический человек» (*Luomo meccanico*, 1921, Италия, Франция, реж. и сцен. А. Дид). Но уже в «Метрополисе» (*Metropolis*, Германия, 1927, реж. Ф. Ланг, сценарий: Т. фон Харбоу) тело робота трансформируется, очеловечивается, персонаж приобретает волю и характер, терпит крах в теле человекоподобном. В данном сюжете драматургия работает уже с динамикой телесности персонажа.

В настоящий момент традиционное противостояние машины и человека все чаще уступает более актуальному конфликту, в котором происходит слияние человека с деталями машины или элементами цифровых технологий. «Сюжет телесности» все активнее работает с темой превращения тела человека в тело киборга, с кризисом антропоидентичности.

В концепте «сюжета телесности» техноморфизм последовательно лишает персонажа признаков человека живого – биологическое тело заменяется цифровым или виртуальным симулякром. Подобная метаморфоза происходит с главной героиней фильма «Преимущество Сонни» (*Sonnie Edge*, США, 2019, реж. Д. Уилсон, сценарий: Ф. Джелатт), снятого для сериала «Любовь, смерть и

роботы» (Love, Death & Robots, США, 2019, автор проекта Т. Миллер). Преимущество Сонни в том и состоит, что ее биологическое тело больше не существует, а ее личность перешла в цифровую реальность, то есть в цифровую неуязвимость. Именно на обманчивых свойствах цифрового тела персонажа выстраивается весь сюжет фильма. Обманчивость телесных свойств персонажа, существующего в цифровом мире, была представлена еще в фильме «Матрица» (The Matrix, США, 1999, реж. и сцен. Л. и Л. Вачовски). Нео, герой фильма, способен уворачиваться от пуль и ходить по вертикальным поверхностям. Сонни может менять биологические тела, подставляя их под удар и продолжать жить в цифровом пространстве.

В любом «сюжете телесности», работающем с динамикой техноморфности персонажа, сохраняется конфигурация конфликта – противостояние машины и человека. Важным элементом построения сюжета остается мотив страха героя перед агрессией машины, желающей занять доминирующую позицию. Однако исход конфликта все труднее предсказать. При традиционном развитии сюжета герой одерживал верх над машиной и разрушал ее как источник страха. В более актуальных сюжетах машина вторгается в тело человека и не позволяет себя разрушить или уничтожить, потому что человеку трудно разрушить машину внутри себя – это означало бы самоуничтожение.

В данной части исследования последовательно рассматриваются все способы организации конфликта с точки зрения противостояния машины и человека, а также динамики телесности персонажа в границах антропоморфности и техноморфности.

1.1.1. Конфликт: человек и машинное тело

С развитием робототехники тема поединка человека и рукотворного машинного существа становится еще более манящей и актуальной. К ней обращаются и кинематограф мейнстрима, и авторское кино. Однако в киносюжетах, начиная с дозвукового периода и до сего дня, превалирует

однотипный конфликт – человек и киборг, вышедший из подчинения. Человека пугают сверхвозможности рукотворного киборга, его потенциальная независимость, пугает бунт машины и ее желание занять место творца, пугает сам облик робота (феномен этого страха сегодня объяснен эффектом «зловещей долины») ⁵⁶. В кульминационный момент человек-творец разрушает свое творение, вышедшее из-под его контроля, и уничтожает причину своего страха. Робот, не подчиняющийся человеку, уничтожается в упомянутой антиутопии «Метрополис», в фильмах «Мир Дикого Запада» (Westworld, США, 1973, реж. и сцен. М. Крайтон), «Терминатор» (The Terminator, США, 1984, реж. Д. Кэмерон, сценарий: У. Вишер, Г. Херд), «Суррогаты» (Surrogates, США, 2009, и реж. Д. Мостоу, сценарий: Д. Бранкато, М. Феррис) и многих других.

Повторяемость коллизии привела к тому, что из фильмов, где сюжет держится на конфликте человека и бунтующей машины, исчезла интрига – мотив страха перед машиной преобладает и предопределяет исход. Кинематограф отчасти компенсирует сюжетную исчерпанность зрелищностью, увлекается визуальными эффектами и компьютерной графикой, но вместе с тем появляются сюжетные решения и способы «конструирования» персонажа-робота, которые указывают направление выхода из тупика.

Ряд авторов пошли путем преодоления страха перед цифровым техногенным телом, пытаясь трансформировать само тело персонажа-робота. Сюжет сосредотачивается на динамике телесности киборга, который стремится не только к антропоморфности, но и к человечности, то есть, ко всей полноте человеческого бытия. «Сюжет телесности» в данном случае переводит киборга из позиции антагониста в позицию протагониста, проходящего путь превращения. Непредсказуемость этого процесса возвращает интригу в сюжет.

⁵⁶ Mori M. The Uncanny Valley // Energy, 1970. Vol. 7. №. 4. Pp. 33-35.

Путь трансформации телесного конструкта персонажа-киборга начинается с преодоления эффекта «зловещей долины». Термин «зловещая долина» («uncanny valley»), обозначающий неприязнь человека к человекоподобной машине, впервые был сформулирован японским робототехником Масахиро Мори в 1970 году. Сегодня термин уже прочно закрепился в психологии, социологии, искусствознании.

Термин неоднократно обыгрывался в перформативных практиках. В частности, в 2019 году в Москве в рамках гастрольной программы был показан экспериментальный спектакль «Зловещая долина» (Uncanny valley, Германия, реж. С. Кеги), где на сцене вместо актера присутствовал андроид – полная копия тела драматурга и писателя Томаса Мелле. Одним из провокационных художественных приемов спектакля был сам эффект «зловещей долины» – сочетание неподвижного лица андроида и живого лица Т. Мелле на видеоэкране. Авторы спектакля пытались понять, вызывает ли машинная копия автора доверие у зрителя. Результат спектакля-перформанса лишь подтвердил живучесть эффекта «зловещей долины» в художественной практике. По мнению критика И. Невинной, «чем внимательнее ее разглядываешь, тем менее привлекательной кажется эта диковинка. У андроида идеально симметричное лицо, плавные и слегка замедленные движения и характерный машинный звук»⁵⁷.

Исследователи проблемы «зловещей долины» приходят к выводу, что чем больше андроид по внешним характеристикам похож на человека, тем сильнее страх при общении с ним. Феномен страха объясняется тем, что робот не может живо реагировать в процессе общения: живой человек неосознанно копирует своего собеседника, выражение его лица, жесты, а робот к собеседнику

⁵⁷Невинная И. Восстание машин в Театре Наций // МК. 2019. 23 апреля. № 27959. URL: <https://www.mk.ru/culture/2019/04/22/robot-v-spektakle-zloveshhaya-dolina-zastavil-zal-осепенет.html> (дата обращения: 05.05.2019).

равнодушен. В итоге «получение противоречивой информации негативно сказывается на нашем эмоциональном восприятии: андроид с каменным лицом, рассказывающий про то, что он рад вас видеть, в лучшем случае воспримется как редкостная язва»⁵⁸. А в худшем – мы подсознательно боимся идеального, симметричного лица робота, неподвижных глаз: в традиции мира людей это приметы мертвого тела.

Эффект «зловещей долины» активно используется в фильмах жанра хоррор, где телесная и лицевая статика, механистичность, разлаженность движений маркирует героев из мира мертвых: зомби, ходячих мертвецов, привидений. «Застывшими» чертами лица обладают многие герои хорроров: Садако («Звонок», *The Ring*, Япония, 1998, Х. Наката, сценарий: К. Судзуки), персонажи-мертвецы («Рассвет мертвецов», *Dawn of the Dead*, США, Италия, 1978, реж. и сцен. Дж. Ремеро), ходоки («Игра престолов», *Game of Thrones*, США, 2011–2019, создатели проекта: Д. Бениофф, Д. Уайсс) и др.

В истории кино были случаи, когда эффект «зловещей долины» работал против успеха фильма скорее случайно, чем преднамеренно. Анимационные оцифрованные копии актеров в фильмах Р. Земекиса «Беовульф» (*Beowulf*, США, 2007, сценарий: Н. Гейман, Р. Эвери) и «Полярный экспресс» (*The Polar Express*, США, 2004, сценарий: У. Бройлес, К. ван Оллсбург) проигрывали в мимической подвижности живым исполнителям. По мнению критиков, «кондуктор, похожий на Тома Хенкса (актер озвучивал его и ряд других персонажей), пугал как маленьких, так и взрослых зрителей картины»⁵⁹. Эффект отторжения возникал явно ненамеренно, а как результат несовершенства 3D-технологий.

В фильмах о роботах и андроидах эффект «зловещей долины» традиционно используется как телесный маркер, отличающий машину от

⁵⁸ Манаенков А. Эффект «Зловещей долины». N+1. URL: <https://nplus1.ru/blog/2016/11/07/uncanny-valley-effect> (дата обращения: 24.06.2019).

⁵⁹ Савина А. Что такое «зловещая долина»? Lookatme. URL: <http://lookatme.ru/mag/live/future-research/204031-uncann> (дата обращения: 19.04.2019).

человека. В сериале «Люди» (Humans, Великобритания, США, 2015–2018, авторы проекта: Д. Бракли, С. Винсент) синтетик-служанка Анита обладает, хоть и идеальным по симметрии и красоте, но застывшим лицом. Это примета робота с устаревшей программой. Как только удается программу усложнить, Анита «оживает», страх снимается, ее отношения с людьми усложняются, и проявляется главная тема проекта – проблема социальной адаптации робота в современном обществе.

Отказавшись от маркировки робота «мертвым» лицом, кинематограф увлекся новой идеей конструирования, согласно которой робот, то есть механический объект, скрыт в теле человека. В первом сезоне сериала «Мир Дикого Запада» (Westworld, США, 2016–2020, авторы проекта: Дж. Нолан, Л. Джой) андройды внешне неотличимы от людей. Скрытая сущность персонажей-машин создает дополнительную интригу, которая традиционно держится на мотиве страха встречи с машиной. В фильме этот страх поддерживается за счет того, что нам время от времени показывают фабрику по ремонту андроидов, где их техническая начинка представляется во всей неприглядной и пугающей наготы – идеальное тело человека вскрывается и обнажается техно-нутро.

Предопределенность сюжета противоборства человека и робота в сериале «Мир Дикого Запада» компенсируется темой ответственности человека за свое творение. Продолжается дискуссия, начатая еще в романе «Франкенштейн или Современный Прометей». М. Шелли связывает напрямую отталкивающую внешность монстра и способ его появления на свет: доктор Франкенштейн бросает дерзкий вызов Творцу, пытается занять его место и проигрывает, создавая чудовище. По мнению Шелли, человек не способен сконструировать нечто совершенное, не способен занять место Творца, и этот вывод до сих пор не опровергнут. Человек пока не может создать искусственный объект, максимально подобный себе, не может преодолеть несовершенство современных технологий, и по-прежнему упирается в эффект «зловещей долины».

Автор «Франкенштейна» задолго до появления первых антропоморфных машин предугадывает и эффект «зловещей долины». Она описала монстра как человекоподобного, но ужасающего: «блестящие зубы, белые как жемчуг, но тем страшнее был их контраст с водянистыми глазами, с сухой кожей и узкой прорезью черного рта. <...> На него невозможно было смотреть без содрогания»⁶⁰. Внешность кинематографического монстра в фильме «Франкенштейн» (Frankenstein, США, 1931, реж. Дж. Уэйл, сценарий: Д. Балдерстон, Д. Рассел, Ф. Фарго, Р. Флори) еще более уродлива: несоразмерно увеличена голова, тело покрыто грубыми шрамами. Его телесное несовершенство предопределяет развязку. Франкенштейн настолько монструозен, что жители города, охваченные ужасом, безжалостно сжигают его на мельнице, где по фольклорной традиции водится всякая нечисть. И авторы фильма, и М. Шелли наводят на мысль, что человек, претендующий на роль Творца, способен создать только нечто дьявольское.

Пристальное внимание к фигуре человека-творца и размышление о мере ответственности за свое творение также позволяет кинематографу избегать сюжетной предопределенности. Искусственное тело нередко становится многозначной метафорой, которая характеризует не столько само существо, сколько его создателя и тем самым усложняет их взаимодействие в сюжете. В фильме «Фауст» (Faust, Россия, Германия, Франция, Япония, 2011, реж. А. Сокуров, сценарий: Ю. Арабов) символом существа, лишенного духовного содержания, оказывается Гомункулус – крохотный уродец, живущий в банке. Амбиции и желания Вагнера, помощника Фауста, так же уродливы как Гомункулус, да и те разбиваются вместе с банкой и рукотворным существом. Погибший Гомункулус вызывает скорее жалость, чем страх. В данном случае

⁶⁰ Шелли М. Франкенштейн, или Современный Прометей. М.: Азбука, 2015. С. 45

авторы фильма размышляют не столько о гордыне, сколько о таланте как праве на творчество, о божественном происхождении таланта.

Разработка такого персонажа как человек-творец, будь то в «Фаусте» или в сериале «Мир Дикого Запада», усложняет конфликт человека и искусственного тела, предполагает сюжетную вариативность, где мотив страха отчасти снимается, а интрига получает возможность нового развития.

Особого внимания требует «сюжет телесности», в котором происходит реабилитация искусственного тела через динамику очеловечивания, то есть, когда техноморфный герой приобретает не только антропоморфные черты, но и разнообразные свойства живого организма. Кинематограф, работая с образом машины, быстро осознал потребность в этом телесном конструкте – в нем скрывался большой потенциал для сюжетного развития.

В начале XX века, когда процесс знакомства с машиной, с машинным телом только начинался, а машинные преобразования тела героя казались не достаточно разнообразными, сюжетные идеи для трансформации чаще всего находились в мифологии и фольклорной традиции. В легендах и сказках уже существовали базовые сюжетные стратегии с участием рукотворных существ, которые проходили путь очеловечивания – герои, искусственно созданные, пытались вместе с телом человека обрести душу, право испытывать привязанность. Достаточно вспомнить историю сказочного Пиноккио или мифологического Голема. Поэтому в период дозвукового кино в одном ряду с роботом-женщиной из фильма «Метрополис» оказался целый сонм волшебных персонажей. В том числе: «Гомункулус» (*Homunculus*, Германия, 1916, реж. О. Рипперт, сценарий: Р. Райнерт), «Голем, как он пришел в мир» (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, Германия, 1920, реж. К. Бёзе, П. Вегенер, сценарий: Х. Галеен), «Альрауне» (*Alraune*, Германия, 1928, реж. и сцен. П. Галеен).

Сюжет фильма «Голем, как он пришел в мир» близок к мифологическому. Тело Голема несовершенно – он похож на огромного истукана из глины. Он пытается проявить себя как человек, но ужасающие формы тела оставляют его в

позиции глиняного раба, а бунт лишь усугубляет ситуацию – Голем вызывает страх. В финале Голем погибает – его разрушает ребенок, превращает в груды глины. Но уже в фильме «Альрауне» предлагается другой сюжетный ход, в значительной степени связанный с телесной привлекательностью героини: прекрасную девушку Альрауне профессор Бринкен создает при помощи алхимии из корня мандрагоры. Героиня изначально телесно совершенна, но Альрауне все же требуется пройти через ряд перипетий, чтобы ее человеческие качества проявились во всей противоречивой полноте. Она мстительна и коварна, но все же ее желание любить и быть любимой оказывается сильнее – человек в ней побеждает яд мандрагоры.

Сюжет «Альрауне», отчасти повторяющий сюжет мифа о Пигмалионе, оказался довольно востребованным. В 1952 был снят ремейк – фильм «Неестественное: плод зла» (Unnatural: The Fruit of Evil, ФРГ, реж. А. Рабенальт, сценарий: К. Хойзер). В новой версии исключается из сюжета мотив магии – новая Альрауне появляется на свет не из корня мифической мандрагоры, а в результате опытов с искусственным оплодотворением. В финале она гибнет от рук профессора Бринкена, он убивает ее со словами: «Теперь игрушка сломана». Альрауне в фильме 1952 года так и не удается преодолеть статус биомшины, игрушки ученого.

Сюжет очеловечивания машины оказался востребован в тех случаях, когда перед кинематографистами стоит задача создать героя-робота, способного вызвать симпатию. Такой герой, как показала практика, снимает эмоции страха и отторжения. Робот С-3РО, персонаж киносаги «Звездные войны» (Star Wars, США, 1977–2020, автор проекта: Дж. Лукас), антропоморфен лишь отчасти. Его тело собрано из металлических деталей, он говорит и двигается с механической скованностью, но этот персонаж вызывает несомненную симпатию благодаря человекоподобной ворчливости и иронии, а также, в значительной степени, за счет жестов, походки, поворотов головы, присущих скорее неловкому человеку,

чем роботу. В данных качествах просматривается характер персонажа, его индивидуальность.

Робот Валл-И (WALL-E, США, 2008, реж. Э. Стентон, сценарий: П. Доктор), казалось бы, лишен признаков антропоморфности. Но механическое «лицо» робота-мусорщика обладает выразительной «мимикой» и движением «глаз». Валл-И подобен человеку с романтическим складом характера, мечтателю, взор которого всегда устремлен в небо, к звездам. Именно из звездного пространства и появится объект симпатии Валли-И – робот Ева. Логика телесного существования Валл-И выстраивается как логика поведения смущенного влюбленного юноши – он порывист, неловок, тороплив. Тело Валли-И не меняется, меняются его повадки – они копируют поведение человека.

Такие персонажи, как С-ЗРО и Валл-И представлены в сюжете не как машинные тела, а как существа одухотворенные, обладающие чувством юмора или способные к привязанности. Герои изначально в сюжете фильма обладают телесными характеристиками человека. Мы не видим, как они обрели человеческие качества, мы видим, как они ими пользуются.

С динамикой телесности в полной мере работают авторы фильма «Двухсотлетний человек» (Bicentennial Man, США, 1999, реж. К. Коламбус, сценарий: А. Азимов, Н. Казан, Р. Силверберг). Все сюжетные перипетии фильма связаны с превращением машинного тела в полноценного человека, который способен любить, а в финале – состариться и умереть, как может только живой организм.

В завязке сюжета робот, оказавшийся в семье в качестве помощника по хозяйству, не имеет даже имени – только техническую маркировку. Люди, да и сам робот, используют имя «Этот» (анг. this). Тем самым в сюжете подчеркивается обезличенность персонажа – ни он, ни окружающие не воспринимают робота личностью. Персонаж вызывает у членов семьи разную степень страха и отторжения – его тело состоит из малоподвижных частей, его лицо не обладает мимикой, речь механическая и не отличается разнообразием.

Дети пытаются сломать робота, словно уродливую куклу. Взрослые испытывают дискомфорт от механистичности его речи и поведения, но пытаются привыкнуть и подстроить машину под свой образ жизни.

В финале истории робот, мечтающий стать человеком, достигает своей цели. Ему удается преодолеть западню «зловещей долины» и избавиться от статичной мимики. Он получает имя Эндрю, его тело становится внешне предельно антропоморфно, и так же несовершенно, как и тело человека – он чувствует боль, холод, у него урчит в животе. Мимика и жесты героя разнообразны как у человека, он настолько обаятелен и остроумен, что способен вызвать у женщины по имени Порша взаимную привязанность. Происходит полная трансформации персонажа: герой сознательно идет на принятие важнейших маркеров живого тела – он соглашается стареть и принять смерть.

Дэвид, мальчик-андроид из фильма «Искусственный разум» (A.I. Artificial Intelligence, США, 1999, реж. и сцен. С. Спилберг), также стремится приобрести свойства одушевленного существа – возможность любить и быть любимым. В данной истории персонаж остро нуждается в материнской любви, которую он считает важнейшей чертой человека. Дэвид сконструирован по тем канонам совершенства, которые выпадают на «зловещую долину» – черты ребенка совершенны и слишком неподвижны. Именно поэтому женщина, мечтавшая о ребенке, сначала принимает Дэвида, но потом отвергает его – ее пугает механическая преданность и послушность мальчика-андроида. Его машинное поведение, предсказуемое и безэмоциональное, оставляет его среди машин, обслуживающих человека. Дэвид осознает свою ущербность и отправляется в долгое путешествие в поисках средства, способного превратить его в обычного мальчика. Он мечтает о Голубой фее, которая исполнит его желание, но в этом сюжете нет ни волшебных, ни технических средств, способных превращать робота в человека. Кроме того, С. Спилберг оригинально решает конфликт робота и человека – в фильме он предрекает вымирание человека и создает совершенных существ будущего вне канонов антропоморфности. Это существа

трансгрессивные, стремящиеся к морфической универсальности, они не похожи ни на машины, ни на людей.

Завершая анализ фильмов, основанных на открытом конфликте человека и машины, можно сделать вывод, что «сюжет телесности» находит способ варьировать сюжетное построение – конфликт разрешается через динамику очеловечивания машины, через приближение техноморфного объекта к антропоморфному идеалу, к человеку. Работа с персонажем, который сознательно приближается к антропоморфности, позволяет уйти от пресловутого эффекта «зловещей долины» и мотива страха перед машиной, что, в свою очередь, уводит от простых перипетий с попытками убежать от машины, разрушить ее или, как это бывает в ряде фильмов, отправить обратно в фирму-изготовитель. Чем ближе машина по облику и подобию к своему создателю, тем менее она предсказуема в своих поступках, тем менее предсказуем исход противостояния в сюжете фильма.

1.1.2. Конфликт: слияние машинного тела с человеком

В настоящий момент, с развитием технологий во всех сферах жизни, граница между живым и неживым телом становится все более условной. Машинное тело сливается с человеком. Человек все активнее создает искусственные объекты не только как помощников, но и как материал для совершенствования человеческого тела: импланты, кардиостимуляторы, титановые элементы для протезирования различных частей скелета сформировали отдельную отрасль медицины, причем повседневной, а не экспериментальной.

Горячее желание усовершенствовать человеческое тело, пусть даже во благо, сегодня обсуждается в научном сообществе: возникает широкое дискуссионное поле под общим названием «биоэтика». В современном мире

человек «обольщен и поработан машиной»⁶¹. Человек вынужден признаться в несовершенстве своего тела по сравнению с теми материалами и машинами, которые он сам создал. «Осознав, что биологические «носители» сознания не только недолговечны, но и предрасположены к непредсказуемым и неконтролируемым движениям, современный трансгуманизм ищет бессмертие в замене живого тела искусственным аватаром»⁶².

Кинематограф активно осваивает новый вид конфликта, где полем битвы между живым и искусственным телом стал сам человек, его тело, его воля и интеллект. Искусство кино исследует человека, который открывает свое тело для машины, ее элементов, цифровых технологий и искусственного интеллекта, пытается оценить связанные с этим потери и приобретения, предсказать развитие нового вида конфликта. В свою очередь, развитие компьютерных технологий, которые позволяют создавать на экране убедительные сочетания тела живого и тела искусственного, сняло любые ограничения с работы над сюжетом – драматург вправе предложить любой вид телесных трансформаций, и это сюжетное решение найдет свое воплощение на экране. Одни из самых заметных работ в этом направлении: «РобоКоп» (RoboCop, США, 1987, реж. П. Верховен, сценарий: М. Майнер, Э. Ноймайер), «Хардкор» (Hardcore Henry, Россия, США, 2016, реж. и сцен. И. Найшуллер), «Бегущий по лезвию» (Blade Runner 2049, США, 2017, реж. Д. Вильнев, сценарий: Х. Фанчер), «Апгрейд» (Upgrade, Австралия, 2018, реж. и сцен. Л. Уоннелл), новеллы «Преимущество Сонни» и «Доброй охоты», входящие в анимационный проект «Любовь. Смерть. Роботы» (первый сезон).

Кинематограф отмечает сложившуюся тенденцию: человек продолжает играть в Бога-творца, но игрушкой, то есть предметом манипуляций, становится

⁶¹ Тищенко П.Д. Человек-машина: модель и идея проекции в философии Л. Нуаре. Рабочие тетради по биоэтике. Выпуск 15: Человек-машина / Сб. науч. статей под ред. П.Д. Тищенко. М.: Издательство Московского гуманитарного института, 2013. С. 12.

⁶² Там же. С.12.

собственное тело. О перспективах этой игры М. Эпштейн высказался в работе «Философия тела» еще в 2006 году, то есть в начале техногенного и цифрового XXI века: «Тело, как самый хрупкий и драгоценный сосуд человечности, все более переливается в емкости виртуальной памяти, во вселенную знаков, чисел, программ и алгоритмов»⁶³. Автор делает смелое пророческое предположение, согласно которому «тело можно модифицировать не только генетически или хирургически – протезами, имплантами, искусственными органами, но в перспективе оцифровывать и переносить в емкости компьютерной памяти. Это перспектива виртуальной замены или симуляции тела»⁶⁴.

Подобная стратегия нашла свое сюжетное решение в кинематографе: герой фильма «Аватар» (Avatar, США, 2009, реж. и сцен. Д. Кемерон) может переходить из своего несовершенного тела в тело инопланетянина при помощи цифровых технологий, а героиня новеллы «Преимущество Сонни» («Любовь, смерть и роботы») живет в цифровом пространстве и свободно путешествует по «аналоговым» телам.

Вероятно, остановить процесс имитации и конструирования живого тела уже невозможно, ведь под разговорами о совершенствовании «технических» показателей часто скрывается элементарное желание выжить в новых техногенных условиях. Х. Моравец замечает, что «протеиновое тело уступает текстам и кодам, оперирующим на силиконовой или квантовой основе. Протеин не идеальный материал. Человек, созданный генетической инженерией – это всего лишь второсортный робот, в который вмонтирован неисцелимый дефект – его конструкция задана протеиновым синтезом под руководством ДНК»⁶⁵. Х. Моравец тем самым подчеркивает, что человек в своем биологическом

⁶³ Эпштейн М.Н. Философия тела / Эпштейн М.Н., Тульчинский Г.Л. Тело свободы. СПб.: Алетейя, 2006. С. 7.

⁶⁴ Там же. С. 6.

⁶⁵ Moravec H. Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence. Cambridge: Harvard University Press, 1988. P. 108.

первородном несовершенстве отстает от требований техногенной цивилизации, и эта социокультурная проблема будет остро стоять в ближайшей перспективе перед человечеством.

Тема усовершенствования тела человека за счет свойств и элементов машины пришла в кинематограф синхронно с развитием компьютерной графики. В 1990-е годы гибридные телесные конструкты уверенно заняли заметное место в сюжетах фильмов. Традиционно при создании гибридного героя в его характере, поведении, облике преобладают человеческие черты, которые еще не освоены машиной: разнообразие эмоций, нерациональные привязанности – любовь или дружба, нестандартность мышления, непредсказуемость поступков, чувство юмора. Авторы фильмов делают ставку на то, что непредсказуемость человеческих качеств может застраховать от эффекта «зловещей долины», который однажды может возникнуть, если чрезмерно улучшенный человек посмотрит на себя в зеркало и ужаснется. В киносюжетах на уровне конфликта идет прощупывание предела технического совершенствования тела, определяется граница трансгрессивного перехода, переступив которую человек, возможно, перестанет быть человеком, живое превратится в мертвое, телесность будет утрачена, останется лишь обезличенное гибридное тело.

Тема неоднозначности и непредсказуемости процесса слияния человека и машины впервые подробно разрабатывается в фильме «РобоКоп» П. Верховена и продолжается в последующих франшизах. Титановый киборг РобоКоп, созданный с элементами тела и сознания погибшего полицейского Алекса Мерфи, совершенен как машина, но ровно до того момента, когда мозг человека, закованный в железо, не начинает брать верх – к нему начинает возвращаться память и эмоции полицейского Мерфи. РобоКоп разрывает противоречия, он пытается ответить на вопрос: кто он – робот или человек, закованный в титановые латы. Он пытается оценить то, что ему позволено: может ли он как робот нарушить главный кодекс машины – не вредить человеку, или он имеет

право на эмоции – ненависть к своим врагам, желание отомстить. В финале на вопрос «Кто же он?», герой называет себя человеческим именем «Мерфи».

Подобный конфликт живого и неживого в одном теле переживает Генри, главный герой фильма «Хардкор» И. Найшуллера. Фильм снят субъективной камерой, лицо героя на экране не появляется, но этот прием позволяет видеть все происходящее глазами героя. Зритель не видит лица Генри, но по реакции других героев сюжета становится понятно, что герой вполне подобен человеку, он лишь обладает неуязвимой начинкой киборга: его не берут пули, он может преодолевать любые препятствия, удары его руки чрезвычайно сильны. Но Генри отнюдь не рад своему машинному совершенству, так же, как и РобоКоп, он пытается вспомнить свое человеческое прошлое и узнать, что с ним случилось. Воспоминания делают его уязвимым – машина внутри героя дает сбой, алгоритм его поведения внезапно меняется, становится непредсказуемым. Именно это позволяет Генри выжить – герой расправляется с фигурой антагониста с присущими человеку иронией и цинизмом.

Тема слияния живого тела и тела искусственного развивается в таких фильмах как: «Я – робот» (I, Robot, США, 2004, реж. А. Пройас, сценарий: Д. Винтар, А. Голдсман), «Почти человек» (Almost Human, США, 2013, автор проекта Дж. Х. Уаймен), «Призрак в доспехах» (Ghost in the Shell, США, 2017, реж. Р. Сандерс, сценарий: Э. Крюгер, Д. Мосс, У. Уиллер).

В фильме «Бегущий по лезвию 2049» Д. Вильнева появляется уникальный персонаж, который представлен в сюжете как живое существо, произведенное на свет существом искусственным. Это и не человек, и не репликант, а нечто третье, новое. «Сюжет телесности» в данном случае сосредоточен на самоопределении персонажа, на праве выбора – быть машиной или человеком.

Подводя итог анализу сюжетов, основанных на динамике слияния элементов техноморфного и антропоморфного в одном теле, можно сказать, что подавляющее большинство из них складываются по определенной схеме: персонаж, переживающий вторжение машины в свое тело, пытается зацепиться

за человеческое начало. Он борется за приоритет черт и свойств антропоморфности и пытается взять техноморфные свойства под контроль.

Динамика поглощения человека машиной рождает острейший внутренний конфликт, где на кону жизнь человека. Нужно отметить, что, если в более ранних фильмах этот конфликт разрешался в пользу человека, то в более актуальных кинопроизведениях все чаще сюжет разрешается открытым финалом: ставится вопрос, на который пока нет ответа. Нередко в «сюжете телесности» машина или цифровой код одерживают победу над человеком, тем самым подчеркивая остроту и злободневность темы.

1.1.3. Конфликт: человек и цифровое тело

Опасения за приоритетность позиции человека в конфликте с машиной, вполне оправданы. Человек уже вряд ли откажется от манипуляций с собственным телом, предпосылками для которых оказываются извечный страх перед неизбежным концом жизни и осознание конечности живого природного тела. На исходе десятых годов XXI века мотив смерти начинает рассматриваться уже в ином ключе: в кинематограф пришли сюжеты, в которых искусственный интеллект пытается подчинить и поглотить человека полностью. Появляется персонаж с качествами цифрового тела. Конфликт разворачивается не в теле персонажа, а в модифицированном социуме, где все или почти все подчинено цифровым кибернетическим алгоритмам. Примечательно, что в подобном сюжете само тело искусственного интеллекта определить нельзя – оно дискретно и вездесуще, оно живуче там, где присутствуют хоть какие-то элементы цифровой цивилизации. Это урбанистическое тело, тело компьютеризированного мира, где об антропоморфности речи не идет. Форму тела, его конфигурацию диктует само пространство, что позволяет говорить о «теле-пространстве».

В таких фильмах как «Обитель зла» (Resident Evil, США, 2002, реж. и сцен. П. Андерсон) или «Валл-И» (WALL-E, США, 2008, Э. Стентон, сценарий: П. Доктер) героям-людям приходится вступать в поединок с персонажем, телом

которого является искусственный интеллект, управляющий жизненным пространством человека. Если героям фильма «Валли-И», людям и роботам, удастся справиться с искусственным интеллектом космического корабля, благодаря, опять же, непредсказуемости человеческого поведения, то герои серии фильмов «Обитель зла» не могут переиграть суперкомпьютер – он готов к непредсказуемому алгоритму поведения человека. Элис, главной героине сюжета, удастся ускользнуть на время от суперкомпьютера, но не победить его.

В рамках традиционного сюжета конфликт с персонажем, обладающим цифровым телом, разрешим довольно легко – достаточно разрушить носитель искусственного интеллекта или обесточить его. Но появление таких сюжетов как «Преимущество Сонни» (сериал «Love, Death & Robots») усложняет развитие конфликта. Тело Сонни находится полностью в цифровом пространстве. В этом преимущество персонажа, но в этом и его уязвимость, ведь любое гипотетическое разрушение цифрового мира равнозначно гибели Сонни. Правда, короткий анимационный фильм эту тему не развивает и выносит за скобки.

Можно уверенно сказать, что именно «сюжет телесности» точнее всего раскрывает в кино проблематику, связанную с цифровым телом. В данном случае в «сюжете телесности» работает динамика цифровизации телесности, а конфигурация тела персонажа предельно непредсказуема и далека от антропоморфности – это «тело-пространство». Конфигурацию тела определяет цифровое пространство, призрачность его границ. Конфликт антропоморфного персонажа с невидимым и вездесущим противником развивается через постижение возможностей цифрового тела, через поиск его уязвимых сторон. Исход поединка чаще всего непредсказуем – антагонист настолько неуязвим, насколько неуязвимо цифровое пространство в современном мире.

1.1.4. Конфликт: выбор персонажем-киборгом социального статуса и гендера

«Сюжет телесности», сосредоточенный на техноморфном концепте тела, сегодня вбирает в себя и еще одну новую тему – пересмотр статуса совместного существования человека и машины. Кинематограф начинает рассматривать этику взаимоотношений робота и человека, откликаясь на обсуждение этой темы в социуме, где робот – это уже не продукт производства человека, а субъект юридического права и морали⁶⁶. Проявляет себя динамика социализации и формирования социального тела персонажа.

Динамика социализации обозначила конфликт: персонаж-робот борется за право быть неповторимым, он ищет шанс проявить индивидуальность, и, в идеале, пытается отказаться от необходимости подражать человеку. Персонаж-робот осознает себя уникальным существом, заявляет о праве жить без человека, отвергает человека как опекуна и образец для подражания.

Нужно сказать, что сюжетный ход с отказом сообщества роботов от диктата человека не нов – он заявлен еще в пьесе К. Чапека «R.U.R» (1920). Но если герои пьесы, устроившие бунт, обречены на гибель – без обслуживания людей роботы не могут существовать, то в современных фильмах мир машин уже самодостаточен. В фильме «Страховщик» Г. Ибаньеса герои-роботы разочарованы в идеале человека и борются за автономное существование. Более того, в сериале «Мир Дикого Запада» пересматривается позиция Бога – предполагается, что Богом машин может быть только машина.

Нужно отметить, что тема социализации машины, которая возникает в современных фильмах, камуфлирует проблему противостояния робота и человека, отодвигает все ухищрения с улучшением облика машины на второй

⁶⁶ Callahan M. Should robots have rights? Phys.org. URL: <https://phys.org/news/2017-12-robots-rights.html> (дата обращения: 13. 06 18).

план. Тем не менее, сам конфликт остается и в социуме, и в сфере интересов кинематографа. Можно лишь предположить, что тема этики взаимоотношений робота и человека будет развиваться и влиять на моделирование образа машины в кино.

Любопытно то, что кинематограф в фильмах с участием героев-киборгов проходит мимо важнейших проблем в современном мире, влияющих на телесный образ современного человека – феминизации и свободы гендерного самоопределения. Тогда как Д. Харауэй в «Манифесте киборгов» выбирает образ киборга, именно как некий телесный универсум. Она считает, что «киборг – это чудовищный апокалиптический телос разогнанных западных овладений абстрактной индивидуализации, конечная самость»⁶⁷. То есть, по ее мнению, киборг – это образ гендерной унификации или мира без гендерного разделения.

Кинематограф, напротив, упорно продолжает четко определять гендерную позицию персонажей-киборгов. Если современный человек имеет право выбирать себе гендерный образ через поведенческие стратегии, либо при помощи медицины, то тело киборга на экране представлено без гендерных перетеканий и трансформаций. Если это робот-мужчина, то это маскулинный Терминатор, если это робот-женщина, то ее машинное тело имеет очевидные женские формы как у робота Галатеи в фильме «Двухсотлетний человек».

В киносюжетике складывается парадоксальная ситуация: машины, которые в отличие от людей не нуждаются в биологической репродукции себе подобных и проявлении сексуальности, продолжают в киносюжетах играть условных мужчин и женщин, выстраивать свое поведение по правилам традиционных межгендерных отношений, принятых в сообществе людей, тогда как сам человек проблему гендерного самоопределения перевел в поле дискуссии, или даже уходит от этой темы вообще. В. Собчак, рассматривая сюжеты фантастических

⁶⁷ Харауэй Д. Манифест киборгов. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. С. 12.

фильмов о космических путешествиях и будущем человека, обращает внимание на то, что гетеросексуальность человека в них скрадывается, мужественность или женственность прячется под универсальные одежды, а привлекательность женщины нивелируется социальным статусом. Делается все, чтобы «полностью растворить женщину в среде коллег-мужчин, сделать так, чтобы разнополюсные персонажи были взаимозаменяемы на сюжетном уровне. Принцесса Лея из Звездных войн и Рипли из Чужого – прекрасные примеры этих альтернативных методов»⁶⁸.

Можно сказать, образ робота в будущем, в пространстве фантастического фильма, приближается к образу гетеросексуального человека с вполне определенными гендерными различиями. Тогда как образ человека гендерно размывается и унифицируется.

Подводя итог под анализом техноморфных трансформаций телесности персонажа в сюжете фильма, мы обнаруживаем, что внешний конфликт с машинным телом постепенно перемещается внутрь человека, а машина как ярковыраженный антагонист человека обретает индивидуальность и саморефлексию – «сюжет телесности» дает право машинному телу на внутренний конфликт и субъективный взгляд на свое тело.

Первый вид конфликта: противостояние машинного тела и человека. Он снимается через приближение машинного тела к антропоморфному образцу. Телесная неполнота машины дополняется чертами человека. Происходит снятие воздействия эффекта «зловещей долины» и снятие страха перед агрессией машины.

Второй вид конфликта: слияние тела человека и машины. Он отражает желание персонажа-человека компенсировать телесную неполноту элементами

⁶⁸ Собчак В. Девственность астронавта: секс и фантастическое кино / Фантастическое кино. Эпизод первый. Сборник статей. М.: НЛО, 2006. С. 167-182.

машины. Персонаж балансирует между антропоморфностью и техноморфностью, пытаясь сохранить право на субъективное личностное начало и само право быть человеком. Поражение в конфликте означает не столько потерю антропоморфности, сколько жизнь человека.

Третий вид конфликта обнаруживает новую форму тела персонажа, погруженного в цифровой мир – его определяет конфигурация цифрового пространства. Сюжет работает с персонажем, который обладает той разновидностью «тела-пространства», которое можно назвать «цифровым телом».

Четвертый вид конфликта наиболее нов и оригинален: «сюжет телесности» говорит о поиске самоопределения машинного тела и создании социума машин. Персонаж либо копирует социальные роли и гендерный статус людей, либо подвергает их полной критике, вплоть до утверждения новой духовной вертикали: «Машина – Бог машин».

1.2. Зооморфные трансформации тела персонажа

Интерес кинематографа к зооморфным телесным конструктам – это своеобразная антитеза интереса к техноморфным персонажам. Можно сказать, что кинематограф продвигается по этим двум направлениям, пытаясь смоделировать тело человека будущего и ответить на вопрос: что же сегодня формирует телесный мир человека – природное начало или техногенная цивилизация?

Сюжет телесности, сосредоточившийся на исследовании животных рефлексий персонажа по отношению к совершенству или несовершенству своего тела, имеет столь же давние традиции, что и попытки создавать вымышленные техноморфные телесные конструкты. Пространство древнегреческого мифа одновременно населяют и Талас, выкованный из меди Гефестом, и гибридные существа, сконструированные из тела человека и животного: кентавры, сфинксы,

серены, фавны. Тело египетского бога Анубиса венчала голова шакала как знак божественной исключительности. А современные шаманы до сих пор скрывают свое тело под шкурой и атрибутами тотемного животного: медведя, оленя, волка.

В мифологии зооморфные конструкты были необходимы как переходный образ – от животного к человеку. При этом животное, как манило, так и пугало человека, то есть «трактовалось как некий архаический образ, покрытый тайной и наделенный особой энергетической силой»⁶⁹. Довольно долго в культурной традиции любой гибрид, любое слияние человека и животного, рассматривалось как угроза потери идентичности, напоминало о «звериной сущности человека, с его инстинктами, агрессией и жестокостью»⁷⁰.

Кинематограф, который взял на вооружение зооморфные трансформации и превращения, изначально трактовал их как свойство антагониста: в одном из первых фильмов Ж. Мельеса «Замок дьявола» (*Le manoir du diable*, Франция, 1896) Мефистофель превращается в летучую мышь, чем пугает и обманывает других персонажей.

Тенденция трактовать наличие животного начала в человеке как архаичное разрушающее зло сохранялась в киносюжетах до 90-х годов XX века. В рамках этой концепции было создано довольно много кинофильмов: «Люди-кошки» (*Cat People*, США, 1942, реж. Ж. Турнер, сценарий: Д. Бодин), «Люди-кошки» (*Cat People*, США, 1982, реж. П. Шредер, сценарий: А. Орнсби), «Муха» (*The Fly*, США, 1958, реж. К. Нойманн, сценарий: Д. Клавелл, Ж. Ланжелан), «Муха» (*The Fly*, США, 1986, реж. и сцен. Д. Кроненберг), «Человек-волк» (*The Wolfman*, США, 1941, реж. Д. Уоггнер, сценарий: К. Сиодмак) и «Человек-волк», (*The Wolfman*, США, 2010, реж. Д. Джонстон, сценарий: Д. Сельф, Э. Уокер). Кинематограф, как мы видим по фильмографии, многократно возвращался к

⁶⁹ Храмова М.Н. Животное и проблема телесности в контексте современного искусства // Обсерватория культуры. 2014. №2 С. 108.

⁷⁰ Там же. С. 110.

старым сюжетам, ремейки усложнялись с точки зрения визуальных эффектов, но персонаж как в первой версии, так и во второй был угнетен свойствами животного в своем теле.

В конце 90-х сюжеты, в которых зооморфность трактуется как опасный атавизм, ушли из кинематографа. Один из последних фильмов, где представлен однозначный конфликт цивилизованного человека и человека-зверя – «13-й воин» (The 13th Warrior, 1999, США, реж. и сцен. М. Крайтон). В фильме животные повадки персонажей трактуются как признак дикости и темной неконтролируемой силы – племя вендалов, наводящее ужас на жителей северного княжества, представлено как стая чудовищ-людоедов, возомнивших себя медведями. Мир людей и мир звероподобных дикарей отличается по телесным конструктам: с одной стороны – тринадцать стройных и атлетичных воинов с открытыми лицами, которые умеют управлять кораблем, строить заграждения, искусно фехтовать мечом, с другой – темная масса дикарей-вендалов, тела и лица которых измазаны сажей, скрыты медвежьими шкурами и масками. Разделена и среда их обитания: люди живут в домах, а дикари живут в пещере, которая олицетворяет берлогу зверя.

Стоит отметить, что автор фильма, писатель-фантаст М. Крайтон, известный моделированием миров, как прошлого, так и будущего, не смог просчитать вероятность смены парадигмы всего через несколько лет. Противостояние человека и природы в фильме «13-й воин» завершается в пользу цивилизации, зооморфность персонажей-дикарей преподносится как безусловное зло, над которым люди одерживают победу.

В конце XX – начале XXI века отношение к природным инстинктам в человеке изменилось. Герои, способные трансформироваться в зооморфных существ, стали восприниматься не как изгои, а как положительные персонажи, обладающие телесными сверхспособностями. Кинематограф сосредоточился на гибридных героях: оборотнях, химерах, мутантах, любых сложносочиненных зооморфных существах. Герои новой урбанистической мифологии обитают уже

не в темных лесах – они жители мегаполиса и легко вписываются в современный мир. Такие персонажи представлены в фильмах: «Волк» (Wolf, США, 1994, реж. М. Николс, сценарий: У. Стрик, Д. Харрисон), «Женщина-кошка» (Catwoman, США, 2004, реж. Ж.-К. Питоф, сценарий: Д. Бранкато, Т. Ребек, М. Феррис), «Сумерки. Сага. Новолуние» (The Twilight Saga: New Moon, США, 2009, реж. К. Вайц, сценарий: М. Розенберг), новелла «Оборотни» (Shape-Shifte, США, 2019, реж. Г. Пенакьоли, сценарий: Ф. Джелатт) в сериале «Любовь, смерть, роботы».

Одной из причин интереса к зооморфной трансформации можно назвать все возрастающее движение к экоцентризму и экосознанию. Если традиционный антропоцентризм выделял человека из мира природы и ставил его в обособленное положение, то экоцентризм предполагает «ориентированность на экологическую целесообразность, отсутствие противопоставления человека и природы, восприятие природных объектов как полноправных субъектов, партнеров по взаимодействию с человеком»⁷¹. Антропоцентристское мышление допускало «прагматическую, природопреобразующую деятельность, для которой характерно выраженное противопоставление людей и природных структур как объектов человеческой манипуляции»⁷². Экологическое мышление отказалось от иерархии, для него стало «характерно наделение общества и природы свойствами партнеров по взаимодействию»⁷³. В отношении человека с природными объектами все чаще вмешивается чувство вины.

Именно с нарастающим разочарованием в исключительной позиции человека связывает Д. Хапаева невероятный всплеск популярности персонажей с зооморфными чертами и сверхвозможностями. Анализируя образный ряд трилогии «Властелин колец», созданной в атмосфере гуманистического кризиса, наступившего после двух мировых войн, исследовательница отмечает, что «в

⁷¹ Дерябо С.Д. Экологическая психология. М.: Смысл, 1999. С. 150.

⁷² Мясинников С.П. Мировоззренческие основания экоцентризма и экомышление // Известия Томского университета. 2005, №1(308), С. 218–221.

⁷³ Там же. С. 220.

произведениях Толкина хоббиты, как и драконы, олицетворяют собой отрицание человеческой природы, что отвергает человеческую субъективность и право человека на то, чтобы быть в центре художественного произведения»⁷⁴. По мнению Д. Хапаевой, хоббиты – это гибридные существа, которых можно отнести, как к категории монстров, так и к категории людей. Им присущи зооморфные черты: ноги покрыты шерстью, они передвигаются босиком, без обуви, словно животные. Мир Толкина представлен и другими гибридными персонажами: орками, гоблинами, великанами. Образный ряд Р. Толкина полностью представлен в кинотрилогии П. Джексона «Властелин колец» (The Lord of the Rings, США, Новая Зеландия, 2001–2003, сценарий: Ф. Бойенс, С. Синклер, Ф. Уолш) и в кинотрилогии «Хоббит» (The Hobbit, США, Новая Зеландия, 2012–2014, сценарий: Ф. Бойенс, Г. дель Торо, Ф. Уолш).

Нужно отметить, что кинематограф, рассматривая проблемы равенства всего живого в современном мире, попытается соединить техноморфные и зооморфные конструкты, чтобы реабилитировать машинное тело именно через тело животного. Подобные попытки предпринимаются в фильмах, тяготеющих к стилевым направлениям стимпанк и дизельпанк, которым свойственна романтизация машины.

Последовательно реабилитирует машинное тело через зооморфность режиссер Хаяо Миядзаки. В фильме «Ходячий замок Хаула» (Howls Moving Castle, 2004, Япония) он создает самолеты, которые перемещаются в воздухе как птицы, размахивая крыльями. «Ходячий замок» представлен как вариант сказочной избушки на курьих ножках, и в нем соединены элементы тела птицы, рыбы и тела машины. Кроме того, в тракторке Х. Миядзаки «ходячий замок» имеет свой характер и испытывает привязанность к хозяевам как живое существо, пусть и волшебное.

⁷⁴ Хапаева Д. Занимательная смерть: развлечения эпохи постгуманизма. М.: НЛО, 2020. С. 114.

В фильме «Карнивал Роу» (Carnival Row, 2019, США, авторы проекта: Р. Эчеваррия, Т. Бичем) также используется стиль стимпанк, но уже для соединения телесности человека, машины и сказочных существ (фавны, кентавры или эльфы). Обитатели Бурга, мифического мегаполиса, напоминающего город викторианской Англии, живут среди паровых машин и механизмов. В фильме их телесная природа сконструирована как переходная, гротескная, перетекающая. Мир людей пытается подчинить мир волшебных существ, как подчиняет мир машин, но проигрывает в этом конфликте – персонажи трансгрессивные сильнее, их способности шире и разнообразнее.

Кинематограф не мог пройти мимо проблематики биоинженерии и сюжета научного конструирования нового тела, за счет которого тело человека может приобрести различные свойства, присущие миру животных. Фильм «Химера» (Splice, Франция, Канада, США, 2009, реж. В. Натали, сценарий: А. Брайант, Д. Тейлор) рассматривает проблему ответственности ученых-создателей за эксперименты с геномом человека. В результате эксперимента появляется существо, сходное одновременно с тремя мифологическими персонажами – Химерой, Грифоном и Сфинксом. Это полуживотное-получеловек, где зооморфная телесность преобладает. Сюжет фильма строится исходя из динамики очеловечивания – герои фильма пытаются привить Химере правила поведения человека: гибридное существо учится читать, носить одежду, сидеть за столом. Животное начало в Химере все же берет верх, и трансформация происходит по незапланированному плану – гибрид превращается в монстра и пытается расправиться со своими создателями. В данном сюжете персонаж Химеры вновь напоминает людям об истоках страха человека перед хтоническими силами природы и иллюзии их контроля.

Реабилитация любых проявлений зооморфности происходит не только в трюковом кино, которое отдает предпочтение волшебным монструозным телам – вампирам, оборотням или эльфам, но и в кинематографе авторском, который еще острее чувствует и обозначает кризис антропоцентризма. Он рассматривает

проблему антропоидентичности через призму внутреннего конфликта героя, находящегося в диалоге со своим телом. Герой балансирует между запросами цивилизации и естественными реакциями своего тела, будь то голод, ощущение холода или сексуальное желание – все то, что делает нас частью природы, вписывает в эколандшафт. С этой точки наиболее интересны для рассмотрения следующие фильмы: «Мальчик, который ел птичий корм» (То агори троэй то фэгито тоу роулиу, Греция, 2012, реж. и сценарий: Э. Лигизос), «Лобстер» (The Lobster, Греция, Великобритания, 2015, Й. Лантимос, сценарий: Э. Филиппоу), «Мутон» (Mouton, Франция, 2013, реж. и сценарий: Ж. Деру, М. Пистоне).

Персонажи названных фильмов не превращаются в животных, но в их облике и манере поведения проявляются черты животного. Животные повадки не осуждаются, не преподносятся как преимущество, они скорее напоминают о равноправии тела биологического и тела социального. Примечательно, что сюжет предложенных фильмов разворачивается на фоне урбанистических ландшафтов, будь то огромный мегаполис, такой как Афины («Мальчик, который ел птичий корм»), условный город будущего («Лобстер») или небольшой курортный городок («Мутон»). В каждом из фильмов городской ландшафт создает у персонажа дискомфорт – он находится с ним в конфликте.

Жизнь персонажей фильмов протекает на минимальной событийной амплитуде, на уровне бытия тела, простых эмоций и желаний, часто подчиненных животному началу в человеке. Сюжетные перипетии в этих фильмах в значительной степени связаны с переживаниями тела, инстинктами и простыми телесными рефлексам.

Названия картин уже говорят о причастности персонажей к миру животных: «мутон» в переводе с французского означает баран или агнец, герой фильма «Лобстер» намерен превратиться в лобстера, герой фильма «Мальчик, который ел птичий корм» питается птичьим кормом и проводит время в обществе канарейки. Персонаж «Мальчика...» по телесным признакам весьма схож с канарейкой: его голову покрывает рыжеватый пух, мало похожий на

волосы, скорее на перышки, его мимика, жесты, поворот головы подобны птичьим, кроме того, он чаще всего молчит и выражает себя через пение. Герой «Мутона» покорен как барашек. И даже герой фильма «Лобстер» Дэвид подобен морскому раку, в которого ему предстоит превратиться в случае, если он не найдет себе пару: он неспешен, любит уединение, у него плохое зрение и, что важно для сюжета, он как лобстер не поддается искусственному размножению.

В каждом из фильмов герои ставятся в какие-то тесные родственные или дружеские отношения с персонажами из животного мира. Дэвид из «Лобстера» появляется в загородной гостинице в обществе собаки, которая оказывается его братом в прошлом. В отношениях с псом проявляется его характер. Кажется, что Дэвид относится к собаке равнодушно и холодно, но стоило его потенциальной партнерше убить брата-пса, он тут же беспощадно и находчиво, как дикий зверь, расправляется с убийцей. Партнер-отражение персонажа фильма «Мальчик, который ел птичий корм» – канарейка в клетке. Они не только похожи внешне. Авторы фильма еще и рифмуют их способ существования. Птица живет в клетке. Такой же клеткой для Мальчика становится город, с его переплетениями лестниц, эскалаторов, оконных рам, перил. Клеткой оказывается и храм, в котором Мальчик внезапно начинает петь. В «Мутоне» мир животных еще теснее и многообразнее переплетается с миром людей и главным героем. Они словно принадлежат к одной стае: Мутон любит отдыхать во дворе ресторана, где находит еду и пристанище бродячая собака. Рыбаки, жители поселка существуют рядом с чайками, едят ту же рыбу, что и птицы. Анимализм существования, принадлежность к одной стае подчеркивает сцена, в которой Мутона принимает в свое сообщество местная компания молодых людей – они все плюют ему в лицо: мужчины, женщины, ребенок. Сцена сделана не как унижение или оскорбление, а как животный ритуал – друзья поместили Мутона, как животные помечают членов своей стаи.

В каждом из трех фильмов важное место уделяется сложному взаимодействию героев с одеждой. Мальчик-канарейка надевает на себя белую

офисную рубашку через голову, застегнутую на все пуговицы. Для него это мучительная процедура, это чужой, сковывающий предмет, не его «кожа». Мутон облачается в костюм повара равнодушно, потому что так надо, и куда охотнее проводит время в ванной, где можно обнажиться и почувствовать свое тело под струей воды. В «Лобстере» костюмы, платья, защитные плащи одинаковы и обязательны для всех как окрас стаи, как камуфляж.

Сюжеты рассматриваемых фильмов сосредотачиваются на инстинктах персонажей. В картине «Мальчик, который ел птичий корм» очень важен мотив голода, но при этом притушен социальный фон. Даны лишь две сцены, проясняющие статус персонажа – неудачная попытка работы в колл-центре и нервный телефонный разговор с матерью. Обе сцены свидетельствуют о том, что герою фильма тяжело дается общение с другими людьми. Это подчеркивается отсутствием диалогов в фильме: если Мальчик говорит, то его партнеры по сцене молчат. Перипетии сюжета связаны с физиологическими рефлексам персонажа: поиск и добывание пищи, отслеживание девушки, мастурбация, уход за телом. Важно, что даже кульминационный момент фильма строится на животных реакциях: герой сопровождает поедание куска мяса животным рычанием, проявляет агрессивность, которая в финале помогает спасти канарейку, неожиданно запертую в заброшенном доме.

В «Лобстере» герои также лишены личных социальных признаков. Нет ничего, что расставляло бы их по социальному ранжиру: мы не знаем их профессий, богаты они или бедны, в какой части света они живут. В сюжете акцент делается на инстинктах и физиологическом существовании: поглощение пищи, прогулки, занятие физкультурой, проявление сексуальности. Герои «Лобстера» нацелены не на то, чтобы быть людьми, а на то, чтобы остаться в теле человека, то есть биологического вида *Homo sapiens*. Побег в лес не улучшает ситуацию. Поведение беглецов во главе с Лидером, еще больше похоже на поведение стаи: их жизнь обезличена, но еще усугублена и запретом на спаривание.

Жизнь героя фильма «Мутон» так же подчинена в большей степени жизни тела биологического, но не социального – он ест, спит, принимает душ. Перипетии отражают цикличность, смену дня и ночи, работу в подсобке ресторана и отдых. Его встреча с девушкой похожа на общение животных – с простыми и бессловесными соприкосновениями.

Динамика движения к зооморфному образу в рассматриваемых сюжетах не приводит к полной трансформации тела. Зооморфность не поглощает персонажа, а лишь проявляет его человеческие качества. Персонаж прислушивается к своим телесным ощущениям, осознает себя через тело, погружается в тонкую, едва заметную пелену зооморфности и снова выходит из нее.

Можно сказать, что природная горизонталь жизни, подчеркнута физиологическое существование персонажей, выстраивается в сюжете для того, чтобы попытаться найти некую духовную вертикаль. Такой вертикалью, возвращением в статус человека для героя фильма «Мальчик, который ел птичий корм» становится песня в храме и спасение друга, пусть зооморфного.

В «Мутоне» герой приносится в жертву, как агнец, чтобы перейти в пространство мифа, в котором его тело обретает статус сакрального символа. Эпизод, в котором Мутон оказывается жертвой, решен как мистериальная история. Она разыгрывается словно на театральных или мистериальных подмостках, а миссию сцены в фильме выполняет деревянный морской мол, украшенный огнями праздника. Примечательно, что факт потери руки Мутонем позже будет запечатлен на вышивке, которая повторяет по стилю знаменитый ковер из Байё – произведение средневекового прикладного искусства, на котором вышит мифологизированный сюжет военного похода Вильгельма Завоевателя. Так и Мутон становится мифологическим персонажем, едва ли не местным святым, который освящает жизнь приморского городка.

Герой фильма «Лобстер» в финале выбирает одиночество, но не одиночество животного, а человека. Он отказывается не только от «стаи», от группы людей, но и от пары – ведь для него это означало бы цикличное

биологическое существование, нацеленное на воспроизводство себе подобных. В контексте сюжета фильма пара явно обозначает приближение к миру животных, а одиночество, осознание своей индивидуальности – признак человечности.

Авторы фильма «Мальчик, который ест птичий корм» делают в финале истории неоднозначный вывод: силы персонажу придает не молитва и песня в храме, как ритуалы из мира людей, а жадно поглощенный, как животным, кусок мяса. Насытившись, он отправляется спасать канарейку, своего единственного друга. Герой в итоге балансирует между миром людей и миром животных, так и не выбрав для себя ни один из них.

Подводя итог, следует сказать, что «сюжет телесности», работая с динамикой превращения антропоморфного персонажа в зооморфный, пытается определить приоритетный вектор развития истории: персонаж борется либо за отказ от природных корней, видя в них зло для себя и окружающих, либо, наоборот активно использует животные инстинкты как преимущество. Движение может быть как прямым – от человека к животному, так и обратным, когда человек побеждает.

Как показывают проанализированные фильмы, динамика превращения в зооморфное существо может быть не столь явной, она может проявляться лишь в приближении к образу животного, в деталях, в повадках. Но конфликт в любом случае связан с проявлением животного начала в человеке – персонаж остро переживает неизбежность этих проявлений, примиряется с ними или отторгает.

1.3. Сакрализация персонажа

В произведениях кинематографа динамика телесного страдания, принесение тела в жертву довольно часто используется для построения сюжета сакрализации героя. С телом персонажа проделываются некие манипуляции, в результате которых к нему меняется отношение, телесный конструкт переходит из профанного статуса в некое иное состояние – персонаж получает статус сакрального символа.

В сюжетах сакрализации герой обычно осознанно принимает статус жертвы, идет на страдания и муки, принимает неизбежность отчуждения тела и его смерть. Герой осознает, что столь болезненная трансформация тела – это необходимое условия сохранения целостности души, убеждений, идеалов и т. п.

Примечательно то, что сюжет сакрализации в кинематографических произведениях может разворачиваться как по пути посвящения и перехода в сакральный статус, так и в обратную сторону – по пути развенчания. У данного «сюжета телесности» нет жанровых предпочтений.

В данной части исследования динамика телесного страдания приравнивается к динамике сакрализации. Акцент делается на взаимодействии с устоявшимися религиозными символами, которыми принято обозначать жертвенное мучимое тело. Они служат своеобразными указующими знаками, которые управляют зрительским вниманием и эмоциями.

1.3.1. Сакрализация персонажа через телесные страдания: жертвенный путь

Сюжет сакрализации впервые детально описали французские социологи, входившие в неформальную группу «Колледж социологии». Они отмечали, что религиозное сознание различает мир профанный и мир сакральный, а путь сакрализации соответственно начинается на территории профанного, обыденного. Речь идет и о пространстве, и способе существования. По мнению социолога Роже Кайуа, профанное – это та часть бытия, внутри которой «верующий свободно занимается своими делами, не имеющими последствий для его спасения»⁷⁵. Выход из зоны комфорта, из зоны профанного, повседневного, и приближение к территории сакрального требуют мобилизации всех духовных и телесных сил, ибо человека «парализуют то страх, то надежда, где его, словно на краю бездны, может непоправимо погубить малейшая неточность в малейшем

⁷⁵ Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003. С. 151.

жесте»⁷⁶, требуется определенный алгоритм действий, т. е. ритуал, способный создать статус исключительности. Соблюдение всех правил превращает тело профанное в тело сакральное, символическое.

Ритуальный переход от профанного состояния к сакральному требует особой телесной практики. Р. Кайуа отмечает, что «аскетизм – прямой путь к могуществу»⁷⁷. По оценке социологов, испытания плоти, принесение себя в жертву – это пропуск на территорию сакрального, к сакральному центру, к Богу или некоему идеалу. Именно на этом пути страдающее тело превращается в символ в восприятии окружающих.

Нужно отметить, что задолго до появления кинематографа в богословии обсуждался вопрос о степени допустимости физиологических подробностей в изображении мучимого тела. Культуролог В.В. Бычков отмечает в своей работе «Феномен иконы», что «отношение к миметическим изображениям сакральных персонажей, то есть святых, менялось вместе с развитием богословской мысли»⁷⁸. Богослов ранневизантийского периода Астерий Амасийский оценивает натуралистичность изображений пыток Св. Евфимии на стенах ее мартирия: «Живописец так хорошо изобразил капли крови, что...невозможно без слез смотреть на них»⁷⁹. Его современник, богослов Евсевий Памфил так же подробно описывает скульптурную группу «Исцеление кровоточивой», но считает подобные изображения языческой традицией и не одобряет их. Однако существовало мнение, что «эмоционально-психологический эффект воздействия подобных картин на верующих представлялся исключительно полезным для проповеди и укрепления христианской веры»⁸⁰. То есть откровенность

⁷⁶ Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003. С. 151.

⁷⁷ Там же. С. 159.

⁷⁸ Бычков В.В. Феномен иконы. История. Богословие. Эстетика. Искусство. М.: Ладомир, 2009. С. 15.

⁷⁹ Цит. по изд. Idid. Р. 39.

⁸⁰ Бычков В.В. Феномен иконы. История. Богословие. Эстетика. Искусство. М.: Ладомир, 2009. С. 17.

изображения подчинялась цели – приобщению наблюдателя к сакральным ценностям, причем в значительной степени на эмоциональном уровне.

Кинематограф изначально использовал подобные приемы выразительности для разговора со зрителями о сакральных ценностях. Присутствие религиозных символов и степень достоверности телесных мук на экране дискутировались как в ранний период истории кино, так и в недавних работах. Наиболее острые споры вызвал фильм М. Гибсона «Страсти Христовы» (The Passion of the Christ, США, 2004, сценарий: Б. Фицджеральд). Точное следование новозаветному сюжету сочеталось в фильме с натуралистичным изображением телесных страданий Иисуса Христа. Физиологическая подробность телесных травм на экране отчасти оправдывалась критиками, ведь фильм был «ориентирован на современного зрителя, почти не чувствительного к насилию на экране»⁸¹. Однако часть богословов отмечала, что излишняя натуралистичность крестных мук создавала эффект отторжения: «У верующего христианина фильм, в котором показаны истязания основателя нашей веры, нашего Спасителя, вызывает слезы. Однако страданий так много, давление на нашу душевно-чувствительную способность столь велико, что в определенный момент возникает коллапс: замечаешь, что показываемые во всех деталях муки не воздействуют на душу. Тогда как чтение в Страстной четверг Евангелий гораздо глубже трогает сердце»⁸². То есть излишнее увлечение мучимым телом могло вызвать эффект десакрализации образа Христа. Тем не менее, католическая церковь фильм в целом одобрила.

В отечественном кинематографе в советский период тема жертвенности героя ради общего блага, ради построения более совершенного общества, была необычайно востребована с точки зрения идеологии. Кинематограф отвечал на

⁸¹ Катасонов В.Н. Христианство в киноработах Мела Гибсона. URL: <https://xn--gaaa93bbb.pravoslavie.ru/47591>. (дата обращения 16. 02. 20).

⁸² Катасонов В.Н. Христианство в киноработах Мела Гибсона. URL: <https://xn--gaaa93bbb.pravoslavie.ru/47591>. (дата обращения 16. 02. 20).

общественный запрос. С одной стороны, в послереволюционный период в стране происходила активная секуляризация – строилось атеистическое общество. С другой стороны, происходил процесс новой канонизации. Искусствовед О.Л. Булгакова отмечает, что «мучимое тело нового святого (революционера) заменяет мощи старых святых»⁸³. Кроме того, активно создавалась и закреплялась через кино новая символика, новая мифология – сродни религиозной. При этом христианские новозаветные образы не уходили совсем – они либо трансформировались, словно бы очищаясь от религиозных признаков, либо маскировалась их религиозная суть. Это был своеобразный эзопов язык кинематографа, особая изобразительная стратегия, где тело персонажа наделялось двойной миссией – открытой и зашифрованной. Шло создание новой героики и сохранение старых религиозных символов, проверенных временем. Сохранение было скорее не намеренным, а вынужденным, как сочетание нового языка с устоявшимися культурными кодами.

При создании нового героического эпоса в киносюжетах герои проходят закрепленный в религиозной мифологии путь: от профанного комфортного существования к сакральному бытию, через телесные муки, принося себя в жертву. Муки, подобные мукам Христа, вызывали уже проверенную эмоциональную реакцию в массовом сознании, что для идеологии было крайне важно. О взаимосвязи мучений тела и сочувствия наблюдателя говорит и Р. Кайуа: «Иисус позволил обращаться с собой как с преступником и низвести себя до состояния казненного тела... Таким образом, оживление складывалось, отталкиваясь от ужаса, и тотчас же порождало силу. То, что было отвратительным, становилось объектом иступленного обожания и служило поводом для величественного прославления»⁸⁴.

Именно привязка к закрепившимся в культурной памяти религиозным символам, к христианской иконографии, влияла на сюжетное решение в

⁸³ Булгакова О.Л. Фабрика жестов. М.: Новое литературное обозрение, 2005. С. 111.

⁸⁴ Кайуа Р. Власть / Коллеж социологии 1937-1939. Сост. Д. Олье. СПб.: Наука, 2004. С. 129.

советском кинематографе. Режиссеры переосмысливали сюжеты религиозной живописи, скульптуры, изображение икон и сознательно создавали в фильмах такие эпизоды, которые как бы обводили по контуру этапы новозаветного повествования. Этот подход позволяет анализировать особенности построения сюжетов некоторых фильмов советского периода и их визуальное решение.

Нужно отметить, что в отечественном кинематографе персонажи чаще всего не ставились в позицию исключительности – они принадлежали к массе людей, прошедших через страдания и испытания. Они сознательно вступали на жертвенный путь, с той лишь разницей, что в их жизни любовь к Богу уступала место любви к Родине. Жертва совершалась ради близких и далеких соотечественников, их счастья и благополучия, то есть всеобщего блага.

В фильме «Восхождение» (СССР, 1977, реж. Л. Шепитько, сценарий: Ю. Клепиков) происходит сакрализация родной земли, Родины, которую терзает враг. Это территория страдания. И только через жертву сакральное пространство Родины может быть очищено. Именно бескрайний зимний пейзаж среднерусской полосы, со снежным полем и полоской леса, предстает перед взором Рыбака, совершившего предательство. Между ним и родной землей – забор. И хотя ворота открыты, но выйти невозможно, так как там, за ними, сакральное пространство, а Рыбак, совершивший предательство, отлучен от родной земли, как от Бога. Попытки героя совершить самоубийство и преодолеть эту границу не удаются. Герой не решается на телесные муки и, следовательно, лишается права прикоснуться к сакральным ценностям.

Режиссер Лариса Шепитько неоднократно подчеркивает сакральную сущность родной земли, смешивая языческие мотивы с христианскими. Фигуры партизан в прологе фильма словно бы вырастают из заснеженных холмов, а затем в лесу припадают к стволам деревьев. Их тела уподобляются кускам почвы или корням. Крупным планом нам показываются измученные голодом и холодом лица, пересохшие губы, заскорузлые ладони, в которые сыплется зерно, единственная пища для партизан. Эпизод словно бы воспроизводит языческий жертвенный ритуал в священной роще. Телесная природа людей рифмуется с

корой деревьев, с замерзшей землей. Эти люди – плоть от плоти земли, а значит, они правомерно находятся на сакральной территории; их телесные муки соединяют их с землей, которая обожествляется.

Сотников и Рыбак покидают отряд, а, значит, выходят за территорию партизанской общности, то сакральное место, где общая жертва придает силы. Герои оказываются в профанном мире повседневной деревенской жизни в военное время. В крестьянском доме, в тепле, за обеденным столом, у печки герои обретают телесную плотность и объем: они становятся энергичны, говорливы, особенно витальный Рыбак, жадно поглощающий угощение хозяев. С этой телесной насыщенностью бытия в дальнейшем, не пути испытаний, которые авторы «Восхождения» трактуют с точки зрения новозаветного мифа, будет тяжело расставаться.

Художник Юрий Ракша и режиссер фильма намеренно уподобляют Сотникова образу Христа, а фигуру Рыбака приближают к образу Иуды. Актеры Б. Плотников и В. Гостюхин по своей телесной природе, по мимическим особенностям подбирались так, чтобы они соответствовали каноническим новозаветным образам. И чем ближе герои подходят к моменту кульминации, тем заметнее становится их телесное преображение.

Примечательно, что Шепитько изначально ставила перед драматургом Юрием Клепиковым задачу рассказать историю героев именно через телесную трансформацию, через «понятное стремление сохранить тело как вместилище духа»⁸⁵. И религиозная символика также обговаривалась на этапе создания сценария.

Узнаваемость новозаветных образов фиксируется в ключевой сцене разговора Сотникова и Рыбака в ночь перед казнью: расположение актеров в кадре, лицом к лицу, воспроизводит сцену предательства Иуды, многократно и

⁸⁵ Клепиков Ю.Н. Иметь цель / Климов Э.Г. Лариса: книга о Ларисе Шепитько. М.: Искусство, 1987. С. 24.

многовариантно закреплённую в изобразительном искусстве. Мизансцена в фильме почти копирует центральную часть фрески Джотто «Поцелуй Иуды», в значительной степени из-за внешнего мимического сходства актёра В. Гостюхина с образом Иуды на этой фреске. Кадр выстроен так, что фигура Сотникова поглощена темным фоном – мы видим лишь его бледное измождённое лицо, «лик» Спасителя. Лицо Сотникова уплощается, приближается к канонам иконы. Лицо Рыбака наоборот мимически подвижно, искажено суетливостью и страхом, рот искривлен криком. Рыбак приближается к лицу Сотникова, словно Иуда на картине Джотто пытается прикинуться к лицу Христа. Мимические образы, лицевые маски, копирующие лик Христа и гримасу Иуды, герои несут до финала фильма.

Шепитько в фильме «Восхождение» размышляет о природе предательства, рассматривает человека, который, будучи частью сакрального сообщества, вступил на жертвенный путь, но не смог пройти его до конца. Как доказывает сюжетное решение фильма, на этом пути возможно лишь два направления движения – либо ты проходишь его до конца, до полного самоотречения, либо обесцениваешь жертву и становишься предателем. Р. Кайуа считал, что, если человек по собственному желанию или вынужденно покидает зону профанного, комфортного, если «граница оказывается в один прекрасный день пересечённой, назад возврата нет. Надо будет постоянно двигаться по пути святости или же по пути проклятия»⁸⁶. Сотников проходит этот путь до конца. В сцене казни Рыбак выбивает плашку из-под ног Сотникова, и персонаж словно взлетает – создается визуальный эквивалент Вознесения Христа, то есть переход Сотникова полностью завершается.

В фильме «Молодая гвардия» (СССР, 1948, режиссура и сценарий: С. Герасимов) вновь рассматривается стратегия жертвенного пути, но героями сюжета становятся уже реальные исторические персонажи – участники

⁸⁶ Кайуа Р. Двойственность сакрального / Коллеж социологии 1937–1939. / Сост. Д. Олье. СПб.: Наука, 2004. С. 261.

подпольной организации «Молодая гвардия», существовавшей во время Великой Отечественной войны. В фильме создается образ коллективного героя и лепится юное, прекрасное, с волей к жизни коллективное «тело», которое необходимо будет принести в жертву ради освобождения родной земли от нашествия врага.

Фильм «Молодая гвардия» начинается с эпизода, в котором девушки бегут к реке, собирают на берегу цветы: стройные юные фигуры облегают легкие летние платья, ноги и руки обнажены, лица открыты. Не менее прекрасны юноши-молодогвардейцы, принимающие участие в эпизоде освобождения военнопленных: они, сбросив себя одежду, переплывают реку, тела их почти обнажены, мускулистые руки сжимают в руках оружие.

Подчеркнутая в прологе фильма витальность молодогвардейцев, находящихся еще в зоне комфорта, в зоне повседневной жизни и в зоне мира, рифмуется с телесной привлекательностью героев с полотен художников 1930-х, 1940-х годов, таких как А. Дейнека («Мальчики, выбегающие из воды», «Раздолье», «Ода весне») или А. Самохвалов («На стадионе», «Осоавиахимка», «Портрет дочери»). А. Дейнека в своих работах задает вполне читаемый путь жертвы: юноши, выбегающие из моря на белый песок, в дальнейшем превращаются в мощных целеустремленных молодых мужчин, защищающих море и землю своими телами («Оборона Севастополя»). Тем самым художник подчеркивает осознанность и меру жертвы. В фильме «Молодая гвардия» герои проходят тот же путь: от жажды жизни – к осознанной необходимой жертве. Полнокровные залитые солнечным светом тела молодогвардейцев – в духе А. Дейнеки и А. Самохвалова – погружаются в муки и страдания.

Режиссер Герасимов выстраивает композицию в кадре таким образом, что вполне можно узнать закрепленные в живописи и иконографии сцены из Нового Завета: тайная вечеря, казнь на Голгофе, пьета, Вознесение. Сцены варьируются в том порядке, который необходимы для развития сюжета фильма. Они не повторяют новозаветный сюжет буквально, однако они указывают на то, что герои проходят путь жертвенности и самоотречения.

Иконографическая композиция «Пьета», в которой мать Мария оплакивает тело Христа, в фильме появляется в начале жертвенного пути персонажа. Олег Кошевой и его мать становятся свидетелями расстрела шахтеров-коммунистов: мать обнимает своего сына, который испытывает отчаяние от увиденного. Персонаж еще жив и полон живой энергии, но его тело уже болезненно изогнуто в предчувствии неизбежных жертвенных мук, а лицо матери искажено скорбью от неизбежности грядущей потери.

Мизансцена Тайной вечери, многократно запечатленной в живописи, копируется в эпизоде клятвы молодогвардейцев, вступающих в подпольную организацию. Этот кадр снят с фронтальным расположением персонажей за столом, как принято изображать каноническую сцену Тайной вечери. Кроме того, фон погружается в темноту, детали исчезают, тогда как фигуры персонажей высвечиваются призрачным светом лампы, отчего теряют телесную плотность, становятся более плоскими, а лица словно бы озаряются внутренним светом. Так изображение приближается к иконическому, где нет перспективы и телесной плотности.

Живописные традиции изображения христианских мучеников используются для организации композиции эпизода в тюремной камере. На истерзанное пытками тело Ульяны Громовой падает из окна луч света, отмечая мученическую миссию персонажа. Столб света в этом кадре совпадает по значению с символикой, принятой в иконописи, и обозначает снисхождение на героя божественной благодати, а в данном случае знаком осмысленности жертвы: она совершается ради тех, кто находится за пределами тюрьмы.

Кульминация фильма, момента казни молодогвардейцев, выстраивается по подобию казни Христа на Голгофе. В фильме на жертвенные муки обречен коллективный герой: истерзанные, кровоточащие, едва прикрытые одеждой тела юношей и девушек плотно прижимаются друг к другу, сливаются, собираются в одно мучимое тело, от которого лишь на несколько мгновений отделяется фигура Олега Кошевого, проклиная своих мучителей. Перед гибелью герои

поднимаются на шахтный отвал как на Голгофу, а перекрестия шахтных конструкций у них за спинами напоминают кресты.

Новозаветные мотивы Вознесения заметны и в финальной сцене поклонения подвигу героев-молодогвардейцев. Кадры этого эпизода наполнены сиянием: лица выживших молодогвардейцев, матерей, солдат словно бы озарены светом Преображения.

Формирование образа коллективного героя в фильме «Молодая гвардия» предопределяет основной сюжетный конфликт. Это противоборство между протагонистом-мучеником и антагонистом-мучителем, причем антагонистическая сторона представлена также как коллективный герой. Антагонист – это оккупанты и примкнувшие к ним предатели. Коллективное тело героя-антагониста более рыхлое и дискретное, десакрализованное. И немцы, и предатели-полицейские решены в гротескном ключе, карикатурно.

В фильме есть и скрытый конфликт, основанный на телесности героев и их погруженности в профанный мир, в данном случае – мир детства, пространство игры, обыденного взаимоотношения с родителями и взрослыми вообще. Принадлежность к миру детства и игры подчеркнута телесной выразительностью и динамикой во многих эпизодах: установка знамени на крыше комендатуры Сергеем Тюлениным, танец Любки Шевцовой, поджог биржи, освобождение военнопленных и др. Чем ярче презентуется полнота телесной жизни героев, тем очевиднее, что будет непросто принести ее в жертву.

Кинематограф в советский период довольно часто опирался на христианскую символику, разрабатывая сюжет сакрализации. Василий Губанов, главный герой фильма «Коммунист» (СССР, 1957, реж. Ю. Райзман, сценарий: Е. Габрилович), в кульминационный момент гибнет от пуль бандитов и его полуобнаженное тело открывается для мук словно тело христианского мученика Св. Себастьяна. Положение тела героя фильма в этом эпизоде «лепится» по живописным образцам изображений святого: руки связаны за спиной, а обнаженная грудь подставлена под смертельные удары. Мученический путь Павки Корчагина в фильме «Как закалялась сталь» (СССР, 1975, реж. Н.

Мащенко, сценарий: А. Алов, В. Наумов) обозначается в эпизоде строительства узкоколейки: женщина-повариха обмывает его замерзшие ноги, словно святому мученику.

Таким образом, в кинематографе выработался своеобразный канон процесса сакрализации персонажа – через обращение к религиозным сюжетам (языческому, христианскому). В зависимости от исторического периода и идеологии алгоритм заимствования мог быть максимально скрыт или, наоборот, открыт для прочтения.

Как показывает практика сюжетосложения, динамика сакрализации тела наиболее выразительна и действенна, если достоверно создан профанный обыденный мир и профанное тело, которому предстоит пройти путь испытаний. Конфликт связан с необходимостью жертвы. Персонаж, проходя путь сакрализации, сохраняет атропоморфные черты, меняется лишь их статус – тело становится бесплотным сакральным символом, свойства тела обесцениваются, отступают на второй план. Кинематограф обращается к устоявшейся религиозной символике именно за тем, чтобы максимально приблизить образ на экране к бесплотности, преодолеть его витальность.

1.3.2. Сакрализация тела через ритуал принятия в сакральное сообщество

Следует выделить и разобрать динамику телесности персонажа, который проходит путь обретения или выявления особых телесных свойств через вступление в то или иное сакральное сообщество. Проходя процедуру посвящения, герой приносит в жертву лишь жизнь и тело профанное, повседневное, взамен он получает новые уникальные свойства, чаще всего телесные.

В сюжете фильма сакральное сообщество – это некая группа людей, объединенных тайными знаниями, не обязательно религиозного свойства. Однако сюжет всегда включает процедуру посвящения в число избранных и обязательно связан с трансформацией тела героя. Из всего ряда киноработ рассмотрим два

фильма наиболее характерных для данного рода сакрализации: «Матрица» (The Matrix, США, 1999, реж. и сцен. Э. и Л. Вачовски) и «Особо опасен» (Wanted, США, Россия, Германия, 2008, реж. Т. Бекмамбетов, сценарий: К. Морган).

В сюжетах посвящения в тайны сакрального сообщества герой традиционно глубоко укоренен в профанном мире: это зона повседневной скуки, заурядности существования персонажа, подавления его индивидуальности или невозможность ее проявить. Это мир, который «почти весь находится под рабским игом жесткой необходимости. В нем уже немислимо обращать внимание на что-то помимо обязанностей, труда»⁸⁷. Чаще всего персонаж даже не догадывается, что обладает неким сакральным потенциалом. И программист Нео, герой «Матрицы», и клерк Уэсли Гибсон, герой фильма «Особо опасен», изначально погружены в рутину повседневности, ходят на службу, где их унижают, да и весь их облик, их телесные возможности отмечены заурядностью и усредненностью. Именно столкновение со скрытым миром, где установлены особые правила и ритуалы, проявляет их скрытую сущность, потому как «глубокое достоинство ”тайного общества” состоит в том, что только оно обеспечивает решительное и оперативное отрицание принципа необходимости, во имя которого объединения современных людей сотрудничают в суеде существования»⁸⁸.

Путь посвящения в число избранных пугает героя и в то же время манит. Эту двойственную природу сакрального подчеркивали социологи. М. Лейрис отмечал, что сакральные «объекты, места, обстоятельства пробуждают смесь страха и преданности, это двойственное отношение, вызванное восприятием вещи одновременно как притягательной, так и опасной, как авторитетной, так и отвергаемой, этой смесью почтения, желания и ужаса»⁸⁹. На пути посвящения герои преодолевают страх, прежде всего, от открытия в себе необычайных

⁸⁷ Лейрис М. Сакральное в повседневной жизни / Коллеж социологии 1937–1939 / Сост. Д. Олье. СПб.: Наука, 2004. С. 75.

⁸⁸ Кайуа Р. Братства, Ордена, тайные общества, церкви / Коллеж социологии 1937–1939 / Сост. Д. Олье. СПб.: Наука, 2004. С. 161.

⁸⁹ Лейрис М. Сакральное в повседневной жизни / Коллеж социологии 1937–1939 / Сост. Д. Олье. СПб.: Наука, 2004. С. 75.

свойств. Герой фильма «Особо опасен» только под дулом пистолета, приставленного к виску, решается проявить свои уникальные качества и преодолевает страх.

Приняв правила сакрального сообщества, персонажи не только покидают территорию профанного и повседневного, они расстаются с профанным и повседневным телом, получая взамен телесные сверхспособности, а чаще всего некий эквивалент бессмертия и возможность воскресать раз за разом. Нео может погружаться в матрицу, умирать и воскресать, уворачиваться от летящих пуль или даже останавливать их рукой, перемещаться в любой плоскости. Уэсли Гибсон может стремительно залечивать раны, попадать в любую цель с любого расстояния, невзирая на препятствия, оказывается невероятно гибким и сильным.

Персонаж становится святым или богом для самого себя и чаще всего удручен таким преобразованием. Герой фильма «Особо опасен» в финале пытается расстаться со сверхвозможностями своего тела, однако ему это не удается: возможность и цена возврата остается за пределами сюжета фильма.

Сюжет волшебного или мистического изменения тела сегодня менее популярен, чем сюжеты биологических или техногенных телесных превращений. Тайна и магия, присутствующие в подобных сюжетах, все чаще уступают рациональности. Сакральное сообщество в фильме «Особо опасен» оказывается архаичным, его правила иррациональны. Правила сообщества в фильме «Матрица» более объяснимы с рациональной точки зрения, то есть с позиции современной науки или технологий.

Однако, кинематограф не оставляет попытки объединить магию и технологии в одном сюжете. В анимационном сериале-антологии «Любовь, смерть и роботы», в новелле «Доброй охоты» (Good hunting, 8 эпизод, Ю. Корея, реж. О. Томас) героиня истории, входящая в тайное сообщество лисиц-оборотней, перебирается в город и становится жертвой садиста-фетишиста – ее тело изуродовано. Оторвавшись от своего сакрального сообщества, персонаж теряет магические свойства тела. Героиня принимает на себя правила нового сакрального пространства – в новелле «Доброй охоты» это сообщество города.

Магическое тело лисы-оборотня в конечном итоге трансформируется в механическое тело, в котором спаяны анималистические и техногенные элементы. Примечательно, что героиня фильма все же остается магическим существом, меняется лишь материал, из которого собрано ее тело.

Проведенный анализ фильмов выявил, что динамика сакрализации тела персонажа, вступившего в тайное сообщество, во многом совпадает с динамикой перехода тела персонажа в статус сакрального символа. Однако посвященный герой обретает всего лишь уникальные телесные свойства, но не теряет профанное тело, не жертвует им. «Сюжет телесности», работая с сакральным сообществом, изобретает и использует новую символику и ритуалы посвящения, связанные с преображением тела. Сакральность в современных фильмах нередко рифмуется с техногенностью, а цифровой мир преподносится как мир неподдающийся профанному сознанию, как магический и сакральный.

1.3.3. Развенчание сакрального тела

Сюжет десакрализации или развенчания героя, встречается в кинематографе так же часто, как и сюжет сакрализации. Для развенчания героя используются приемы комического снижения и ироничного переосмысления религиозной символики. На основе данных приемов построены сюжеты фильмов «Юрьев день» (Россия, 2008, реж. К. Серебренников, сценарий: Ю. Арабов) и «Я тоже хочу» (Россия, 2012, реж. и сценарий: А. Балабанов). Герои фильмов проходят телесные испытания, часто комичные и бытовые, ставящие под сомнение значимость жертвы, и все же находят в себе источники веры и силы духа.

В фильме «Я тоже хочу» герои рутинно вписаны в профанный мир, погружены в повседневность большого города, но их существование не укоренено в социуме: персонажи выхвачены из круга семьи, круга друзей, подчеркнута одиноки. Их среду обитания трудно назвать зоной комфорта. А. Балабанов представляет город как место дискомфорта и энтропии, в которой тело человека приговорено к растворению в урбанистическом пейзаже. Герои двигаются по нему как бродяги, бесконечно плутающие по улицам города. Это

пространство подчеркнуто десакрализовано, лишено тайны и таинства даже там, где сакральность должна присутствовать. Музыкант с равным рациональным равнодушием посещает церковь и баню: для него между тем и другим нет сакральной границы – омовение души и тела здесь всего лишь рутинная необходимость. Не ощущает сакральной ценности жизни и смерти другой персонаж – Бандит. Он легко убивает несколько человек и тут же отправляется пить пиво.

Герои фильма легко выходят из зоны профанного мира и попадают в сакральное пространство, где якобы исполняются желания: достаточно проехать по дороге через блок-пост, где за шлагбаумом комфортное лето превращается в суровую снежную зиму. А. Балабанов представляет сакральное пространство как вымершую русскую деревню с давно заброшенной церковью. В данном случае сакральный центр – это что-то подчеркнуто разрушенное и пустое. Однако, независимо от степени разрушения стен, церковь, то есть дом Бога, сохраняет в фильме магическую силу. Притягательность центра, желанность, его сила обозначена телесными знаками – множеством застывших в снегу и устремленных к храму человеческих тел.

Трансформация телесности персонажей в фильме происходит подчеркнуто просто, с минимальными визуальными или пластическими эффектами. Друг Бандита легко принимает смерть: похоронив в земле сакрального пространства своего отца, он ложится рядом – его тело также устремляется к храму как множество других. Тело Музыканта и тело Проститутки, ставшей случайной попутницей мужчин, при входе в Храм мгновенно трансформируются в луч света и вспышкой возносятся к небу. Примечательно, что А. Балабанов перед входом в храм дает Проститутке право на жертвенное очищение. В пустынной деревне она бежит по снегу нагой и босой, не чувствуя холода – тем самым она отрекается от своего тела. И мужчины, сидящие с ней у костра не воспринимают ее уже как женщину, не испытывают к ней никаких плотских желаний.

Права на трансформацию и вознесение в луче света лишены Бандит, инициатор путешествия к храму, и Кинорежиссер, сидящий на паперти храма.

Балабанов ставит их в равные позиции: персонаж, виновный в смерти множества людей, оказывается равен по греховности тому, кто «убивает» людей в своих фильмах. Режиссер тем самым десакрализирует фигуру художника-творца и сам процесс творчества. Фигура Кинорежиссера при первом появлении в кадре преподносится с иронией: А. Балабанов цитирует картину художника И. Крамского «Христос в пустыне». Кинорежиссер сидит в той же позе, что и проходящий путь аскезы Христос, согнувшись и скрестив руки. Но после нескольких фраз персонаж фильма падает замертво. Бесформенное скрюченное тело не устремлено телесно к храму, а превращено в темную бесформенную грудку. В эпизоде происходит процесс десакрализации, но не образа Христа, а позиции автора. А. Балабанов сам исполнил роль Кинорежиссера, тем самым снимая с себя лично и со своей профессии ореол исключительности и сакральной ценности, которая зачастую приписывается людям творческих профессий, берущих на себя миссию осмысления реальности.

Героиня фильма «Юрьев день», известная оперная певица Любовь Павловна, возвращается с сыном в родной город, где юноша внезапно исчезает. Героиня же сталкивается с необходимостью переосмысления пространства города, ставшего для нее пространством памяти, ее прошлого, пространством ее личного мифа. Сын изначально находится в конфликте с матерью и его исчезновение обозначает нежелание вписываться в фантазийный город своей матери, в ее мифологию, становиться псевдосакральной фигурой. Чтобы найти сына, Любе необходимо пройти ряд жертвенных испытаний, но опять же не по пути к сакральному центру, а в другом направлении – по пути к себе подлинной, что равносильно десакрализации себя, развенчанию своей исключительности.

Сюжет развенчания в фильме разворачивается как сюжет ироничного переосмысления пути мук и страдания, и каждый христианский символ в нем проходит путь обновления через ироничную деконструкцию, комическое снижение. На этом пути Люба меняется, прежде всего, телесно, опрощается – из оперной холеной дивы героиня превращается в помятую жизнь простушку: волосы становятся включенными, лицо лишается макияжа и становится

невыразительным, блеклым, фигура скрывается под мешковатой одеждой. Именно на руинах тела возрождается дух героини.

Испытания Любы связаны с сакральной христианской символикой, с фигурой Богородицы, но не только: первым телесным испытанием для нее становится потеря оперного голоса – она замолкает, словно святой-молчальник. Однако молчание героини не возвышенно, а скорее трагикомично. Беззвучное оперное пение лишь искажает лицо героини, обозначает разрушение телесного образа оперной дивы.

Люба сталкивается подобно Богородице с Неопалимой купиной, но это не горящий куст в пустыне, а куча горящих веток в мусорном баке. Она подобно Богородице поднимет на руки избитого пациента туберкулезного отделения тюрьмы, их тела повторят мизансцену пьеты. Наконец, в финале Люба вливается в церковный хор, происходит слияние ее тела с телом коллективным, соборным. Казалось бы, героиня обретает веру и смысл существования, в том числе телесного: его суть обозначена негромким, но стройным пением в хоре и паром, идущим изо рта поющих женщин. Впрочем, пафос сцены снижает ироничная телесная деталь – Люба становится в ряд женщин, головы которых, как и у героини, выкрашены яркой рыжей краской, доступной жительницам городка. Этот цвет волос присущ скорее клоуну, чем святому мученику. Развенчание героини завершается. Но это не точка, а начало нового пути: Люба перешла на территорию другого мифа, другого сакрального пространства – пространства русской провинции, где действует герой скорее карнавальный. Он находится в непрерывной трансформации, и возвышенное в нем сочетается с низким, комичным, и это вечное движение защищает от статики и от омертвления.

Кроме пластического слияния происходит и слияние звуковое – уникальный голос Любы растворяется в церковном хоровом песнопении, сливается с голосами других женщин. Что важно, процесс десакрализации героини и пространства завершается в сакральном пространстве церкви, что подвергает ревизии традиционную сакральную символику и сакральное пространство и еще

раз подчеркивает, что сакрализация в значительной степени связана с позицией героя, с тем, как он относится к тем или иным вещам и понятиям.

В фильмах А. Балабанова и К. Серебренникова телесная десакрализация происходит через ироничное переосмысление традиционной религиозной символики, через снятие клише. Сюжетное решение фильма в целом тяготеет к жанру ироничной притчи. Динамика десакрализации позволяет персонажу стать более человечным – происходит обновление личностных духовных качеств. И в этом процессе трансформация тела героя играет значительную роль. Опрожнение тела и телесных практик, снятие статуса исключительности с тела персонажа, позволяет сосредоточиться на состоянии духа.

Нужно подчеркнуть, что в контексте сюжета режиссеры не развенчивают сами христианские символы, напротив, через иронию цитат очищают их первоначальный смысл, напоминают об их значимости.

1.3.4. Сюжет сакрализации и развенчания персонажа как замкнутая композиция

Наиболее последовательно использует динамику сакрализации телесности в сюжете фильма режиссер А. Сокуров. При этом он работает как с процессом преобразования, так и с обратным движением – развенчанием персонажа. Он создает замкнутую сюжетную композицию, которая передает круговорот жизни и смерти, процесс приближения к идеалу и одновременного разрушения его. Этот сюжетный алгоритм можно проследить в фильмах «Одинокий голос человека» (СССР, 1980–1988), «Камень» (Россия, 1992), «Фауст» (Россия, Германия, Франция, Япония, 2011). Сценарную основу для всех фильмов разрабатывал Юрий Арабов.

Практически во всех своих фильмах режиссер исследует телесные возможности своих персонажей. По мнению М.Б. Ямпольского «поиск истины у

Сокурова сосредоточен вокруг мучительных, почти инквизиторских манипуляций с телом»⁹⁰. Режиссер предпринимает попытки объективировать изображение, размыть, вытянуть, сделать более плоским при помощи оптических трюков; он приближает состояние тела персонажа к иконографическим образцам, трансформирует в некий символ, очень близкий к сакральному. Всмотриваясь с созерцательной тщательностью в персонажа телесного Сокуров ищет скрытую под плотью суть, «показывает видимую плотность метафизики – телесность души, то есть метафизической субстанции»⁹¹. Либо с такой же беспощадностью души не обнаруживает – персонаж оказывается пустотелым, ищущим наполнения.

Фауст в прологе одноименного фильма препарировать труп и осознает, что тело человека после смерти по своей органической природе не только пусто – души в нем нет, но оно находится в непрерывном движении: смерть разрушает его. Линейное горизонтальное время для человека телесного остановиться не может. Пока человек живет, его тело подвергается страданиям, и эти страдания постоянно напоминают о тленности тела. Фауст унижен мучениями своего тела. Героя терзает голод – он жадно собирает крошки с тарелок, его одолевает сексуальное желание – он заглядывает под подол девице в купальне, он протискивает свое рыхлое крупное тело сквозь узкие двери и проходы, сквозь толпу таких же профанных суетливых тел, тем самым постоянно сталкиваясь с диктатом тела, его заурядностью и конечностью. Фауст ищет образец для довоплощения или дополнения, он словно бы «примеряет» тела – отца, Мефистофеля, Маргариты.

Лишь динамика сакрализации, прикосновение к прекрасному, может растянуть время или же остановить на короткий миг его влияние. В «Фаусте» для героя обладание есть «единственная возможность совпадения между объектом и

⁹⁰ Ямпольский М.Б. Язык-Тело-Случай. Кинематограф в поисках смысла. М.: НЛЮ, 2004. С. 173.

⁹¹ Тихонова М.Е. О поэтике Александра Сокурова: изобразительное решение и картина мира. Saarbrücken, Deutschland / Германия: LAP LAMBERT Academic Publishing, 2012. С. 4.

субъектом, единственный способ достичь сакрального, какое представляет собой вожделенный объект»⁹². Лейрис тмечает парадокс, с которым и сталкивается Фауст: «обладать сакральным – это значит в то же время профанировать его и в конечном итоге разрушать его»⁹³. Стремясь остановить «прекрасное мгновение» и преодолеть разрушающую силу времени, герой не может удержать прекрасный миг. Он разрушает объект, который он только что возвел в статус сакрального.

Встреча Фауста и Маргариты, состояние влюбленности персонажа запускает процесс сакрализации, благодаря которому профанный образ девушки трансформируется и приближается в восприятии Фауста к тому самому «прекрасному мгновению» восхищения и обожествления. В фильме динамика телесности показана через прием высвечивания персонажа. Этот прием отчасти используется и в фильме «Одиноким голос человека», в котором фигура и лицо Любы освещается солнечными бликами, пробивающимися сквозь листву. Солнечный свет в фильме «Фауст» также важнейший маркер и способ характеристики персонажей. Свет, падающий на фигуру Маргариты, сливается со светом, который словно бы исходит от нее: лицо и светлые волосы девушки будто бы притягивают солнечный луч, светятся сами по себе, благодаря чему телесная оболочка героини теряет плотность, становится почти прозрачной.

Для презентации образа Мефистофеля тоже используется направленный солнечный свет, освещающий венчиком его голову, но внутрь персонажа свет не проникает: чем ярче блики света на лице, чем чернее провалы его глаз. Фигура Фауста в фильме также довольно долго находится в тени. Отсвет от «лика» Маргариты падает на его лицо только на пике их отношений – в момент влюбленности и близости, когда Фауст и восклицает: «Остановись, мгновение, ты прекрасно!».

⁹² Лейрис М. Возраст мужчины. СПб.: Наука, 2002. С.183

⁹³ Там же. С.183.

В кульминационный момент встречи с Маргаритой режиссер использует не только световой маркер, но и прием остановки внутрикадрового вертикального времени. А. Сокуров убирает движение из кадра – и телесное, и пространственное. Лицо Маргариты заполняет собой все экранное пространство и чтобы сделать его бесплотным как подобает сакральному символу, используется технический прием, когда лицо актера снимается специальной оптикой, создающей эффект обратной перспективы. Этот прием режиссер первый раз использовал в фильме «Одиноким голос человека», где вместе с оператором Сергеем Юризицким пытался найти кинематографический эквивалент экспериментам художника К. Петрова-Водкина. Художник в своих картинах использовал прием обратной или сферической перспективы, принятый в иконографии. Он опробовал его в таких работах как: «Над обрывом» (1920), «Весна» (1935), «Смерть комиссара» (1928) и др. О влиянии иконописной традиции на образный ряд «Фауста» говорит критик О.А. Ковалов: «Безбытность фильма Сокурова является пластическим аналогом ведущей национальной традиции – иконописи»⁹⁴.

Для усиления иллюзии остановки времени в фильме используется длинный кадр, в котором камера пристально наблюдает за лицом Маргариты. Вместе с камерой мы погружаемся в процесс созерцания. В.А. Подорога считает, что именно созерцание способствует сакрализации: необходимо «сделать видимое объектом созерцания и тем самым заполучить доступ к другой реальности – видение приобретает сакральный смысл: я должен видеть и то, что я не вижу, но что составляет смысл существования видимого»⁹⁵. Лицо девушки предельно освещенное, заполняющее собой весь экран, и при этом лишенное телесной плотности и подробности, на несколько мгновений превращается в лик – происходит преображение. Отсвет сакрального света, идущего от лица

⁹⁴ Ковалов О.А. Мы в одиноком голосе человека. Сокуров / Сб. статей. Сост. Л. Аркус. СПб.: Сеанс-Пресс ЛТД, 1994. С. 39 - 41.

⁹⁵ Подорога В.А. Молох и Хрусталева. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2000/06/n6-article12> (дата обращения: 19.12. 20).

Маргариты, падает на лицо Фауста – оно также высвечивается, но это свет отраженный, едва затрагивающий телесность Фауста. Созерцание неизбежно заканчивается присвоением сакрального символа – сакральный свет гаснет, и длинный кадр с лицом Маргариты обрезается склейкой. На крупном плане появляется обнаженное женское тело, которое превращается в вещный профанный объект, вульгарный в своей подробной телесности, к которой прикасаются лицо и пальцы Фауста – профанность здесь вполне предсказуема и равна смертности тела. Обнаженный труп в первых кадрах фильма рифмуется с десакрализованным обнаженным телом Маргариты.

В фильме «Камень» динамика сакрализации также связана с присвоением сакрального символа и обесцениванием его подлинности. Сюжет предлагает длительное созерцательное наблюдение за персонажем, названного Неизвестным. Мы можем проследить, как тело героя постепенно обретает полноту жизни и телесных ощущений, но при этом приближается к визуальному клише, к сакральному символу, застывшему в массовом сознании – портрету писателя и драматурга А.П. Чехова. По замыслу авторов герой так приближается к смерти. В фильме вновь используется «камера почти неподвижная, созерцающая, гипноидная»⁹⁶. Вновь используется длинный кадр, с неподвижным существованием персонажей внутри него. Именно созерцание и гипнотизм позволяют внимательно всмотреться в лицо Незнакомца, чтобы приблизиться к облику Чехова.

Персонаж появляется как нечто телесно непроявленное до конца, бесформенное – его фигуру трудно рассмотреть в сумраке ванной комнаты, где он при лунном свете, струящемся в маленькое окно, обливается водой, словно проходя обряд крещения. Кроме того, это и телесный жест – именно взаимодействие с водой позволяет Незнакомцу получить первые ощущения своего тела на уровне кожи. Далее персонаж неторопливо наращивает слой за

⁹⁶ Подорога В.А. Молох и Хрусталева. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2000/06/n6-article12> (дата обращения: 19.12. 20).

слоем полный телесный объем: «он с удовольствием вновь открывает для себя мир земной. Сначала он, словно взрослый младенец, стоит голый в комнате и ощупывает себя так, как если бы примерял свое тело, затем с некоторым удивлением и удовольствием вдыхает запах свежей рубашки, надевает пиджак, шляпу»⁹⁷.

Преобразование Неизвестного неизбежно приводит к роковой развязке, в которой герой надевает перед зеркалом пенсне – деталь, которая традиционно в массовом сознании маркирует лицо Чехова. М.Б. Ямпольский говорит о пенсне как о детали, обозначающей обретение зрения, как для наблюдающей стороны, так и для героя. «Чехов словно бы разыгрывает себя, приближается к своей новой метаморфозе – собственно, не к себе самому, а к образу себя, увиденному другими»⁹⁸. Но это и элемент, который необходим для полного узнавания героя. Примечательно, что именно после того как пенсне занимает свое привычное место на лице Неизвестного, он замирает в долгой паузе, и камера бесконечно долго всматривается в лицо героя. Тело и лицо Чехова-Неизвестного становятся неподвижными, как некая усредненная портретная форма, статичная, а значит, мертвая. После чего герой встает и уходит в глубину кадра, которая скрыта густой темнотой – этот поступок можно трактовать как возвращение в небытие. Персонаж, войдя в метафизическую точку сакральной бесплотности, связанную по замыслу А. Сокурова с моментом узнавания и осознания, тут же исчезает.

Режиссер приходит к выводу, что символическое сакральное тело может быть прекрасно, но лишь на короткий миг, и этот миг, сколько его ни продлевай, конечен. Фауст тут же отворачивается от Маргариты и оказывается в каменной ледяной преисподней. Чехов, совпав со своей мифологизированной сущностью, уходит в темноту, в небытие. Процесс сакрализации – это лишь попытка хотя бы на мгновение бросить вызов смерти.

⁹⁷ Виноградов В.В. В прохладном сумраке позднего времени. Комментарии к фильмам А. Сокурова. М.: Канон, 2018. С. 115.

⁹⁸ Ямпольский М.Б. Сокуров. Чехов – возвращение домой / Сокуров. Сб. статей. Сост. Л. Аркус. СПб.: Сеанс-Пресс ЛТД, 1994. С. 291.

В своих фильмах А. Сокуров проверяет на прочность не только телесный мир героев, но и пространство. По оценке Ямпольского режиссер любит «производить над изображением своих фильмов чисто физические манипуляции»⁹⁹, растягивая и деформируя изображение, используя широкоугольную оптику. То есть «...речь идет о работе с изображением как с телом, которое само по себе обладает определенной пластичностью, сопротивляемостью, которое может быть расчленено или подвергнуто «пытке»¹⁰⁰. В фильмах А. Сокурова тело персонажа подчиняется «телу» экрана: изображение стремится к живописному, плоскому, но это стремление, а не достижение.

Подводя итог, можно сказать, что для А. Сокурова трансформация тела героя – это, прежде всего, оптическая иллюзия, взгляд на человеческую телесность через камеру, подчинение игре света и цвета. Эксперименты с телесностью, в том числе связанные с сакрализацией – это способ выстраивание своего мира. В данном случае драматургия предлагает концепт персонажа, режиссер находит для него некий визуальный эквивалент. В. Подорога отмечает, что этот процесс сродни созданию единого фильма, в котором заметна «линия пластического метаболизма, «перетока» энергии через ряд форм, одна после другой и рядом с другой, и линия символическая (если угодно, мистическая или элегическая), ведущая нас от случайности уже сделанного к идее Произведения»¹⁰¹.

Практическая ценность экспериментов А. Сокурова с динамикой телесности персонажа состоит в том, что режиссер смог представить процесс сакрализации персонажа как замкнутый, логически выстроенный круг событий. Сакрализация скрывает в себе неизбежное развенчание, а приближение к сакральному символу неизбежно приводит к его разрушению.

⁹⁹ Ямпольский М.Б. Истина тела / Сокуров. Сб. статей. Сост. Л. Аркус. СПб.: Сеанс-Пресс, 1994. С. 167.

¹⁰⁰ Там же. С. 167.

¹⁰¹ Подорога В.А. Молох и Хрусталеv. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2000/06/n6-article12> (дата обращения 19.12. 20).

1.4. Тело персонажа как объект воздействия: тело-артефакт

Кинематограф, пытаясь определить место человека в современном мире, не только конструирует новое тело, которое бы соответствовало запросам цивилизации, но и пытается осмыслить хрупкость человека телесного перед вызовами этой же цивилизации. «Сюжет телесности» работает с телом персонажа как с объектом манипуляции. В данном случае телесная неполнота восполняется через динамику отчуждения тела и его овеществления. Тело антропоморфное через различные манипуляции превращается в вещь, в артефакт, в некий объект, содержащий в себе загадку. Процесс разгадывания загадки и снятия с тела статуса вещи сегодня наиболее широко представлен в таком «сюжете телесности» как триллер.

Начиная с 1990-х годов, с приходом компьютерной графики в кино, жанр детектива переживает важные сюжетные изменения. На основе жанра расследования преступления стал активно развиваться поджанр психологического или криминального триллера, насыщенного конструктивными элементами *body horror* (англ.- ужас тела). Тело жертвы преступления, ранее скрытое или упоминаемое лишь как элемент детективной завязки, стало открыто предъявляться и работать в сюжете от начала до конца. Тело жертвы представляется зримо, со всеми телесными подробностями травм и разрушений, приведших к смерти. В результате различных криминальных манипуляций тело отторгается от самого человека, становится вещью или артефактом, основным элементом игры между преступником, совершившим убийство, и детективом, ведущим следствие, а травмы тела предъявляются как загадка, которую необходимо разгадать.

Манипуляции с мертвым телом сформировали в сюжете криминального триллера и определенный тип хронотопа, который связан с фигурой антагониста. Это хронотоп психологической травмы персонажа, где время останавливается, а пространство становится статичным. В этот законсервированный мир антагонист помещает свои жертвы, лишённые жизни, намеренно приведенные в состояние

неподвижности, статики, статичного знака или артефакта, суть которого понятна лишь ему. Погружение в пространство преступника любого персонажа живого, будь то свидетель или детектив, всегда связано со смертельной опасностью, риском превратиться в подобный мертвый артефакт.

Следует вспомнить, что детектив или сюжет расследования преступления – один из древнейших сюжетов в мировой культуре. Фабульная основа мифа о фиванском царе Эдипе состоит в том, что герой вынужден вести расследование убийства своего предшественника на троне – царя Лая. Эдип собирает факты, ищет свидетелей и в финале сюжета находит убийцу – самого себя. Происходит восстановление необходимой нормы бытия и наказание разрушителя этой нормы – преступника. В данном случае Эдип наказывает сам себя, примечательно, что наказывает телесным жестом – выкалывает себе глаза, тем самым подчеркивая, что он был слепцом и не видел своих преступлений.

Древнегреческая культура уделяла большое значение телесному совершенству и телесной целостности человека, несущего в себе эйдос или сверхидею. Преступление против тела, его разрушение, преподносилось с максимальной выразительностью, как нечто чудовищное, противоестественное, присущее только варварам. В трагедии «Медея» Еврипида тело жертвы преступления, совершенного Медеей, описывается со всей физиологической достоверностью, тем самым предопределяя судьбу преступницы и неотвратимость наказания. Вестник, свидетель гибели героев, не скупится на подробности: «Но... ужас... вот меж губ царевниных комок явился пены, зрачки из глаз исчезли, а в лице не стало ни кровинки... Ни места глаз, ни дивных очертаний не различить уж было, только кровь с волос ее катилась и кипела»¹⁰². Еврипид впервые в истории драмы связал способ убийства и разрушения тела жертвы с психологической травмой убийцы – Медея убивает свою соперницу при помощи отравленного брачного венца, тогда как ей в супружестве отказано.

¹⁰² Еврипид. Медея. Перевод с древнегреческого И. Анненского. Калининград: Янтарный сказ, 1998. С. 161.

Кроме того, Медея один из первых персонажей, находящихся на позиции протагониста, при этом несущий в себе активное разрушительное начало. Однако Еврипид не ставил перед собой цели написать криминальную историю. Медея открыто планирует преступление, и сама себя наказывает.

Детектив (от лат. *detectio* – «раскрытие», англ. *detect* – «открывать, обнаруживать») как род литературы появился значительно позже, в конце XVIII века, за сто лет до появления кинематографа. Впервые герой-детектив упоминается в романе У. Годвина «Приключения Калеба Вильямса» в 1794 году. В середине и во второй половине XIX века благодаря таким авторам, как Э. По, А. К. Дойл, Г. Честертон, У. Коллинз, сложились каноны жанра. В XX веке эти каноны закрепились в романах А. Кристи, Ж. Сименона и оставались приоритетными как в литературе, так и в кинематографии, довольно долго. Каноны сюжета расследования начали отчасти меняться лишь в американских детективах середины XX века, тяготевших в этот период к стилю нуар и гангстерской романтике.

Согласно канону «основным жанрообразующим признаком детектива является наличие в нём загадки»¹⁰³. Каноническая загадка связана с мотивами преступления и скрытостью фигуры преступника. Канонический персонаж-преступник чаще всего зауряден, а мотивы его корыстны. В традиционном детективе «читатель должен хорошо понимать норму»¹⁰⁴, то есть некий устоявшийся порядок повседневной жизни, который разрушает преступление. Детектив должен разгадать загадку, выявить преступника, собрать достаточно фактов для его наказания, то есть восстановить справедливость и вернуть жизнь к норме. Частью этой нормы является принадлежность детектива к миру добра, а преступника – к миру зла, и эти характеристики незыблемы, «все они служат проявлением гипердетерминированности мира, описываемого в детективе. В

¹⁰³ Вольский Н.Н. Загадочная логика: Детектив как модель диалектического мышления / Антология: Мистер Шерлок Холмс. Выпуск 5. М.: Издательство Лапудева, 2004. С. 8.

¹⁰⁴ Там же. С. 9.

реальном мире мы можем сталкиваться с экзотическими личностями и с ситуациями, смысла которых мы не понимаем, мотивы реальных преступлений часто иррациональны, но в детективе такие сюжетные решения были бы восприняты, как нарушение законов жанра»¹⁰⁵.

Важно учесть, что в каноническом детективе роль жертвы в сюжете незначительна, а само тело жертвы, как в литературе, так и в кинематографических произведениях, появляется лишь для обозначения факта смерти персонажа. Традиционно преступник дистанцировался от жертвы, всячески скрывал связь с ней, причины смерти по возможности маскировал под естественные, а для того, чтобы связать смерть человека с преступным умыслом требовалось немало усилий участников расследования. При этом герою-детективу вести расследование помогали логика и здравый смысл, все его логические выводы предъявлялись читателю или зрителю, которых принято идентифицировать с фигурой детектива.

Современный криминальный триллер, основанный на расследовании серии убийств, отказывается от понятия нормы и разрушает едва ли не все каноны детектива, оставляя лишь понятие «загадки», где загадкой является само тело жертвы, полное скрытых смыслов. Сюжет триллера по сравнению с детективом развивается более энергично, каждая перипетия увеличивает степень опасности для героя, а противостояние протагониста и антагониста становится более открытым. Конфликт переходит из зоны интеллектуального противостояния в зону психологической игры и проверки устойчивости психики героев. Именно поэтому тело жертвы более не скрывается, а сразу же предъявляется как вызов, как шокирующая деталь, которая способна выбить протагониста из состояния психологического равновесия, вывести за пределы канонической нормы. Антагонист тем самым пытается уподобить героя-детектива себе, уравнять позиции.

¹⁰⁵ Вольский Н.Н. Загадочная логика: Детектив как модель диалектического мышления / Антология: Мистер Шерлок Холмс. Выпуск 5. М.: Издательство Лапудева, 2004. С. 9.

В современном триллере появился новый сюжетный канон, в котором преступник и детектив стали страдать похожими маниями, им приходится изживать идентичные психологические травмы, благодаря чему исход поединка трудно предсказать. Финал нередко остается открытым, торжество справедливости не так очевидно, понятие моральной нормы размыто.

На равенстве психологической травмы и неуравновешенности психики антагониста и протагониста строится сюжет фильма «Семь» (Seven, США, 1995, реж. Д. Финчер, сценарий: Э. Уокер). Антагонист Джон Доу, совершающий серию убийств в соответствии с перечнем библейских «семи смертных грехов», бросает вызов педантичному и опытному детективу Соммерсету. Он играет на равном понимании греховности того места, где они оба живут, а это шумный большой город, полный соблазнов. Доу уподобляет себе и второго детектива, молодого и эмоционального Миллза: в кульминации он провоцирует его на грех гнева и совершение убийства в отместку за смерть жены – Миллз не выдерживает психологической игры и убивает Доу.

Фильм «Семь» один из первых, где тела жертв не только явно представлены, но и сконструированы как артефакт, полный загадок. Тела предъявляются детективам как вызов. Доу моделирует из каждого тела зримое скульптурное воплощение одного из грехов и выбирает соответствующий способ убийства: например, первая жертва, обладающая рыхлым полным телом, умирает от чудовищного вынужденного обжорства.

На подобном способе «диалога» серийного убийцы и детектива – через тело-загадку, через шок и отвращение, – строится и сюжет фильма «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs, США, 1991, реж. Д. Демми, сценарий: Т. Телли). Убийца ассоциирует каждую из убитых девушек с мотыльком, вырезает у них на спине части кожи и вкладывает в рот кокон мотылька. Фигура антагониста в фильме «Молчание ягнят» словно бы раздваивается: это и Буффало Билл, убивающий девушек, и Ганнибал Лектер, серийный убийца, знающий толк в играх с телом. Поединок Лектера и профайлера ФБР Клариссы Старлинг развивается как тонкая психологическая игра и агрессивный психоанализ,

который выявляет психологические травмы обоих героев. Исход противостояния также неоднозначен, как и в фильме «Семь» – Буффало Бил пойман, но Ганнибал Лектер переигрывает своих тюремщиков и ускользает от наказания.

Сюжетная структура фильмов «Молчание ягнят» и «Семь», основанная на разгадывании загадки, зашифрованной в теле жертвы, задает новый канон построения интриги в триллере – через психологическую игру и попытки детектива в процессе следствия справиться с со своей психологической травмой, страхом, унижением и т. д. Тело жертвы – часть игры, выразительная конструктивная деталь в художественной ткани фильма. Далее подобный способ презентации мертвого тела в пространстве фильма становится уже узнаваемой и необходимой приметой сочетания психологического триллера и жанра *body horror*, который тяготеет к манипуляциям с телом разрушающимся, находящимся в разных стадиях отторжения, то есть перехода из статуса субъекта в объект, в вещь, предмет для манипуляций.

Прежде чем рассмотреть различные способы манипуляций с телом жертвы в психологическом триллере, проследить взаимосвязь между состоянием тела и пространством, которое контролируется антагонистом, необходимо дать понятие «границы тела» и определить его роль в организации сюжета.

Существуют различные трактовки телесной границы. Антрополог Х. Плеснер предлагает вариант, в котором «граница есть лишь виртуальное «между» телом и примыкающей средой, то, «где» оно начинается (прекращается), поскольку иное в нем прекращается (начинается)»¹⁰⁶. В данном случае телесная граница имеет широкое, переходное значение.

Психолог Д.И. Бескова телесную границу трактует более детально, как многослойное образование. Она отмечает, что «телесность является топологической структурой, комплексным биопсихосоциальным

¹⁰⁶ Плеснер Х. Ступени органического и человек / Проблема человека в западной философии. Сб. статей. Сост. П.С. Гуревич. М.: Прогресс, 1988. С. 110.

образованием»¹⁰⁷, и предлагает точное определение слоев топологии телесности, что позволяет анализировать не только телесные конструкты в психологическом триллере или фильмах жанра *body horror*, но и в любых в произведениях кинематографа не зависимо от жанровых приоритетов.

По трактовке Д.И. Бесковой «Первая «внутренняя граница телесности совпадает с поверхностью тела»¹⁰⁸, то есть кожным покровом. Она наиболее ощутима, видима и визуально воспринимается равнозначно как субъектом, так и объектом. Необходимо дополнить, что «кожа — это порог, преодоление которого дает «чувство жизни». Но и само «чувство жизни» делится этим порогом на внешнюю жизнь и жизнь внутреннюю»¹⁰⁹. Именно манипуляции с кожей наиболее часто востребованы при трансформации тела в сюжете фильма, где исследуются либо морфические признаки организма, либо проводится граница между телом живым и неживым.

Вторую границу Д.И. Бескова соотносит с феноменом «культурного тела», и данная граница уже более зыбкая, не однородная, но еще предельно зримая. Это «кожа культурного тела» или одежда. Это некая комфортная для субъекта «упаковка», которая позволяет отнести человека телесного к какому-то социуму, эпохе, соотнести с неким местом в цивилизационном потоке. Персонаж фильма «Паук» (*Spider*, Великобритания, Канада, 2002, реж. Д. Кроненберг, сценарий: П. Макград) замечает: если мало самого человека, значит, требуется больше одежды. Соответственно в фильмах жанра триллер и других жанров, личностное умаление человека, уничтожение субъективного в теле, часто обозначаются снятием «упаковки», обнажением.

Третья граница телесности условнее других. Это некое близкое пространство жизни субъекта, освоенное им. Однако и его можно обозначить

¹⁰⁷ Бескова И.А., Князева Д.Н., Бескова Д.А. Природа и образы телесности. М.: Прогресс-Традиция, 2011. С. 328.

¹⁰⁸ Там же. С. 331.

¹⁰⁹ Трунов Д.Г. Феноменология телесной границы. URL: https://psyjournals.ru/psytel2009/issue/40805_full.shtml (дата обращения: 05.02. 20).

зримыми объектами, предметами, которые могут нести в себе метафорическое или символическое значение, шифровать или открывать человека телесного. Антрополог В.А. Подорога отмечает, что «ваша комната – продолжение вашего телесного образа и от него неотделима»¹¹⁰. Именно комната или иное пространство жизни персонажа довольно часто используется в фильмах для презентации отсутствующего, исчезнувшего персонажа. Третий телесный слой, то есть жилище человека, оказавшееся по условиям сюжета полым внутри, создает дополнительный драматизм.

Необходимо учесть, что границы телесности по отношению друг к другу подвижны, взаимопроникаемы, восприимчивы к любым манипуляциям. Их легко проверять на прочность, сдвигать, искать лазейки, чем создатели киносюжетов активно пользуются для создания различных телесных характеристик. Жанр триллера работает с атаками на тело, с незащищенностью телесной оболочки. Пространственные модели жизни и смерти сближаются так, что конфликтная зона приближается к телу-организму. Граница «кожи культурного тела», то есть одежда, и граница социума, освоенного человеком, не могут служить защитой.

Подвижность телесных границ, присущих живому человеку, может быть утрачена в сюжете, любая из границ может омертветь, перестать меняться, что используется для создания статичной пространственной модели, которая обычно характеризует антагониста. Это пространство враждебно для героев живых. Антагонист, страдающий маниакальным расстройством, зацикленный на какой-то психологической травме, погружен в личный хронотоп. Для него время остановилось на моменте травмы. Он застыл в пространственно-временной точке травмы и втягивает в этот статичный мир других персонажей, стараясь привести их в соответствие с этим миром, превратить человека живого в человека мертвого, в обездвиженное тело, в вещь, с которой можно проделывать любые манипуляции.

¹¹⁰ Подорога В.А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ad Marginem, 1995. С. 50.

Особенности статики психологической травмы рассматривал феноменолог Г. Башляр в своей работе «Поэтика пространства». Он считает, что образы, отложившиеся в памяти, не имеют длительности, то есть не знают временного измерения. Антагонист в триллере прочно привязывает образы, живущие в его памяти, к понятной ему пространственной системе координат, ибо «воспоминания недвижны и тем более прочны, чем лучше они размещены в пространстве»¹¹¹.

Статичные модели пространства в триллерах не однотипны. Модель пространства может быть решена просто, как некое бытовое замкнутое пространство: подвал, чердак, любое помещение, в котором произошло и воспроизводится травмирующее событие в жизни антагониста. Возможно и построение целого мира, многомерного и многозначного, которое также является своеобразной проекцией внутреннего подсознательного мира антигероя.

При создании опасной среды на первый план выходит работа с гомогенной и многослойной структурой человеческой телесности. Тело жертвы героем-маньяком предельно десоциализируется, обезличивается, обнажается, нередко лишается даже таких индивидуальных телесных признаков, как глаза, руки, кожа. Антагонисту гораздо легче вписать в свой статичный мир предельно обезличенное тело. Тело для него лишь деталь пазла, элемент загадки, которую он хочет загадать протагонисту. Антигерой предпринимает максимум усилий, чтобы стереть все границы телесности и превратить живое существо в нечто вещное. Он самоотверженно защищает свой однажды умерший и застывший мир. Любые попытки вторгнуться в статичное пространство антагониста смертельно опасны для живых.

В фильме «Багровые реки» (*Les Rivières rouges*, Франция, 2000, реж. и сценарий: М. Кассовитц) тела жертв лишены глаз и кистей рук, они связаны в позе эмбриона: все эти травмы содержат в себе зашифрованное послание для обидчиков антагониста. Девушка-альпинистка заиклена на детской травме, суть

¹¹¹ Башляр Г. Избранное: Поэтика пространства. М.: Ad Marginem, 2004. С. 30.

которой в том, что руководители и студенты закрытого элитарного колледжа пытались манипулировать ее желаниями, ее телом, всей ее жизнью. В отместку она последовательно умертвляет виновников своего унижения: в ответ на попытку лишить ее личности она предельно обезличивает свои жертвы, лишает их личностных телесных признаков и только так находит им место среди ледников в горах. Примечательно, что именно на территории ледника происходит кульминационный поединок антагониста и детективов, ведущих расследование. Они разрушают этот мир, устраивая сход снежной лавины, и именно под лавиной гибнет антагонист.

Фильм «Настоящий детектив» (True Detective, 1 сезон, США, 2014, автор проекта: Н. Пицолатто) начинается с обнаружения тела жертвы. Девушка обнажена, связана в позе коленопреклоненной молитвы, украшена рогами оленя. Антагонист использует тело жертвы для воспроизведения ритуала, свидетелем которого он стал в детстве и навсегда заиклился на нем.

В сериале «Ганнибал» (Hannibal, США, 2013-2015, автор проекта: Б. Фуллер) жертвы преступлений также предстают без одежд. Для Ганнибала Лектора жертвы – это всего лишь объект для манипуляций, некий артефакт, необходимый для строительства статичного мира. И артефакт должен быть непременно обездвижен, ибо человек живой прирастает индивидуальными телесными оболочками, прирастает жизнью.

Тела жертв в данных фильмах не только умертвляются и очищаются от социальных границ телесности, но и отчуждаются при помощи различных декоративных деталей: оленьих рогов, рисунков на теле ит.д. Они раскрашиваются, раскраиваются и заново собираются в нечто новое, например, в скульптурную композицию с коленопреклоненными ангелами, где крылья моделируются из кожи жертв («Ганнибал», 1 сезон, 2013, эпизод «Ракушки», Coquilles, реж. Г. Наварро, сценарий: С. Нимерфро). Тело жертвы превращается всего лишь в материал для моделирования.

При конструировании своего пространства антагонист часто находит для него место за пределами городской территории. Он выбирает или обледенелые

горы («Багровые реки»), или лес, болезненный и заболоченный («Настоящий детектив»), или зимний, визуально мертвый («Ганнибал»). Эти пространства, не обжитые человеком и враждебные человеку, легче мифологизировать, они свободнее вписываются в хронотоп антигероя, потому как не подвержены активному влиянию времени.

В пространстве города человек телесный находит множество социальных опор, он чувствует себя относительно защищенным потому, что индустриальная среда создана человеком, и предположительно ему подвластна. Кроме того, город – это место, где множество других «Я», видимых и невидимых, создают иллюзию общности. Городские многоэтажные жилища лишь закрепляют эту иллюзию. Как отмечает Г. Башляр, «городские квартиры лишены космизма»¹¹², то есть непредсказуемой магии. Они только уютный уголок, где за стеной есть другие представители человеческого рода. Это неременное условие городского улья, где у каждого своя «сота», защищенная толстыми стенами и дверями с хорошим замком, она продолжение телесного мира человека.

Природный ландшафт, в частности лес, вне художественного пространства, вне пространства фильма, нельзя назвать статичным. Он, так или иначе, живет и меняется. Хотя, если соотнести границы бытия природного ландшафта и жизни одного человека, плотского, тленного, то возникает ощущение, что человек смертен, а лес вечен. «Как измерить лес во времени?»¹¹³ – задается вопросом Г. Башляр. И отвечает, что субъекту постичь это не дано, ибо лес был до нас – лес царит в предыстории, он будет и после нас. Именно в этом вневременном качестве лес вводится в пространство триллера.

Мифологическая статика леса в фильмах-триллерах подчеркивается различными стадиями омертвения: это может быть лес, погруженный в зимнюю спячку, или лес, наполненный мертвыми символами – засохшими деревьями, мертвыми животными, заболоченными реками и т. п. Это территория антигероя,

¹¹² Башляр Г. Избранное: Поэтика пространства. М.: РОССПЭН, 2004. С. 44.

¹¹³ Там же. С. 164.

территория, зараженная смертью. С равнодушием и беспощадностью пространства, погруженного в вечность, лес готов поглотить человека, превратить в безликий гумус, как это происходит в одном из сюжетов сериала «Ганнибал». В новелле «Комплимент от шеф-повара» (Amuse Bouche, 2013, реж. М. Раймер, сценарий: Д. Грей) аптекарь, страдающий маниакальным расстройством, выращивает в лесу грибницы на телах своих жертв. Он находит брешь в их телесной оболочке, телесную немощь, диабет, и превращает людей в биогуомоз, в органическую переходную массу. Процесс распада тела происходит на границе жизни и смерти человека – лес поглощает еще живые тела, превращая их в почву.

Во втором сезоне сериала «Ганнибал», в новелле «Блюдо из сашими» (Mukozuke, США, 2014, реж. М. Раймер, сценарий: С. Лайтфут, А. Флорид, Б. Фуллер) пространство статичного зимнего леса дополняется пространством законсервированной обсерватории. Оптический механизм телескопа не вглядывается в просторы космоса, и его сущность метафорически выворачивается персонажем наизнанку – все важные события происходят внутри обсерватории, которые доктор Ганнибал Лектер предлагает рассмотреть с предельной пристальностью, словно под микроскопом. Для этого он разрезает одну из своих жертв на множество тонких пластин и помещает между гигантскими, в рост человека, стеклами. Для доктора Лектера именно человек и есть космос, правда, изучение глубин этого космоса он проводит своеобразно – расчленяет и поедает части своих жертв.

Тело жертвы, агента ФБР, вновь обнажено, причем тотально – и снаружи и изнутри. Это предупреждение, головоломка для протагониста, профайлера ФБР Уилла Грэма, который по сюжету фильма является альтер эго Ганнибала Лектера, его отражением. Но Уилл Грим смог свою травмированную психику употребить во благо – для наказания преступников и восстановление нормы. Его травма привела к особой форме эмпатии – он способен почувствовать и представить себе страдания жертв преступления. Тогда как Ганнибал Лектер эмпатии лишен: он придал своей маниакальной страсти одному ему понятный эстетический канон –

канон гурмана. Он остается при этом холодным и бесстрастным, и не испытывает эмоций по отношению к своим жертвам.

Важно, что Уилл Грим делает попытки выйти из мира своей травмы; в одном из эпизодов в состоянии сна, в котором его преследует один и тот же кошмар, он выходит из дома и идет по дороге, где его останавливает полицейский патруль. То есть, он движется в сторону социума, пытается быть среди людей, быть нормальным и полезным.

Ганнибал Лектер замкнут внутри своей психологической травмы. Он проделывает свои кулинарные манипуляции на кухне всегда в одиночестве. Эти манипуляции, несмотря на отвратительное содержание, предельно ритуализированы и эстетически организованы, что приводит к укреплению границ его хронотопа, в пределы которого если и вторгается живой человек, то тут же превращается героем в безликое мертвое тело, в часть кулинарного ритуала.

В первом сезоне триллера «Настоящий детектив» вновь активно работает пространство леса. Он представлен как территория антагониста, как структура не явленная, скрытая, что сгущает атмосферу опасности. Это заболоченный нездоровый лес, сумрачный и сырой. Г. Башляр подчеркивает, что «не обязательно долгое время находиться в лесу, чтобы возникло всегда немного тревожное впечатление, будто углубляешься в безграничный мир. Если не знаешь куда идешь, то очень скоро уже не знаешь, где ты»¹¹⁴. Это еще один вариант лишить человека телесного спасительной оболочки, того слоя телесности, который опирается на привычный предметный мир и узнаваемые обжитые ландшафты.

Кроме того, лес в фильме «Настоящий детектив» сконструирован по принципу матрешки. В зарослях реального леса, пусть темного и неприветливого, но все же естественного, подверженного периодам цветения и увядания, а значит, живущего по законам линейного времени, антагонист создает уже свой

¹¹⁴ Башляр Г. Избранное. Поэтика пространства. М.: РОССПЕН, 2004. С. 162.

искусственный лес, где время остановилось. Мертвые, давно засохшие деревья расставлены антигероем в старом бункере, который скрыт в лесу живом. Детективы Харт и Коул в кульминационный момент поединка с антагонистом оказываются на его территории, в том самом лесу, искусственно созданном маньяком. Примечательно, что в эпизоде прямого столкновения персонажей антагонист скрыт среди мертвых деревьев, серых, без листьев и коры – он часть этого пространства, он телесно совпадает с ним и нападает, скользя среди морока деревьев. На ветках деревьев зафиксированы тела жертв. Эта же участь приготовлена и для детективов. Примечательно, что герои сначала проигрывают маньяку, который ловко нападет на них с ножом. Но затем они выигрывают поединок, пустив в дело часть своего телесного мира, мира полицейских – они убивают антагониста из револьвера.

Необходимо отдельно рассмотреть попытки взаимодействия авторского кино с канонами жанра триллер. В традиционном триллере соблюдаются жанровые конвенции, есть «правила игры» в организации сюжета, есть четкая граница двух миров – статичного, мертвого и меняющегося, живого. В авторском кинематографе «правил игры» нет, идет игра с жанром, трудно определить, кто из персонажей занимает статус протагониста, а кто – антагониста, а, следовательно, сложно определить пространство, которое закреплено за тем или иным персонажем. Замирающий хронотоп может быть присущ и протагонисту, и антагонисту. Опасность может быть тотальной. Пространство живое, обыденное, где в традиционном триллере герои могут перевести дух и собраться с силами для следующего этапа поединка, размывается, трансформируется. Его границы определить невозможно.

В подобном пространстве разворачивается сюжет фильма «Антихрист» (Antichrist, Дания, Италия, Германия, Франция, 2009, реж. и сценарий: Л. фон Триер). Мужчина, герой фильма, сталкивается с антигероем – Женщиной. Казалось бы, со статичной моделью пространства связана только Женщина, которая погружена в состояние психоза после гибели своего ребенка. Мужчина-психоаналитик рационален, он пытается избавить Женщину от психологической

травмы и фобий с помощью гипноза. Фобия Женщины связана с боязнью природы, то есть самой основой жизни, потому герои углубляются в лесную чащу, в дом под названием Эдем. Но довольно быстро становится понятно, что все пространство фильма – это пространство гипнотической реальности, кошмарного сновидения, причем кошмар преследует уже Мужчину. В «Антихристе» герои борются за то, по чьим правилам будут раскручиваться события, и кто кого заманит в свое пространство, чье тело будет подвержено наиболее опасным для жизни манипуляциям и превратится в вещь.

В фильме при моделировании статичного хронотопа используются различные пространственные метафоры: дом в лесу, мастерская, чердак дома, лисья нора, и при этом меняется их статус для героя – из привычного и комфортного в опасное. Смена происходит в зависимости от того, кто подчиняет себе пространство – Мужчина или Женщина. В те моменты, когда Женщина вторгается на мужскую территорию, в мастерскую, все здесь оказывается враждебно для Мужчины: верстак, инструменты, точильный камень. Женщина так же агрессивно осваивает и чердак дома, заполняя его своими вещами. Уместно вспомнить, что в той пространственной вертикали, в которой Г. Башляр рассматривает дом, чердак – это пространство мужчины. Здесь присутствуют «ясность мысли, устремленность к небу и ...рациональные страхи»¹¹⁵, которые предположительно можно легко проанализировать и обуздать. Но именно на чердаке герой «Антихриста» находит обилие средневековых гравюр с изображением пыток женщин – они развешаны по стенам его женой.

Женщина, героиня «Антихриста», как подобает антагонисту в жанре триллера, пытается зафиксировать, оставить Мужчину в своем статичном мире: нападает на него в мастерской, как его на территории, пробивает ногу коловоротом, навешивает на живую плоть точильный камень. Мужчина бежит и прячется в лесу, в лисьей норе, но Женщина засыпает его землей, уподобляя

¹¹⁵ Башляр Г. Избранное. Поэтика пространства. М.: РОСПЭН, 2004. С. 33.

мертвецу, хотя в традиционной знаковой системе нора должна служить убежищем, а не могилой.

Постепенно все пространство Женщина подчиняет себе. В этом мире телесность Мужчины не защищена ни на одном из слоев. Отвоевать телесную целостность и полноту герой сможет, отказавшись от своей рациональности и поступив иррационально – он душит Женщину и сжигает ее тело на костре. Однако в финале, когда Женщина повержена, Мужчина сталкивается с множеством других безликих женщин, которые наступают на него по склону холма. Можно сделать вывод, что Мужчина не смог выйти из пространства своего кошмара, своего статичного мира, где царит страх перед женским началом.

В фильмах, которые можно отнести к авторскому кино, пространство леса нередко моделируется как метафорическое пространство, где возможны любые метаморфозы, и в этом его отличие от леса в криминальном триллере, где любой природный ландшафт остается реальной природной структурой. Метафорический лес – это воплощение бессознательного героев, где разворачиваются сюжеты бреда, сна, фантазии. Это декорация, которая маскируется под живой лес, но опасность этой иллюзии подчеркивается деталями и знаками и они напоминают, что перед нами опасная для человека телесная территория.

В фильме «Северяне» (De Noorderlingen, Нидерланды, 1992, реж. и сценарий: А. ван Вармердам) лес подобен декорации, причем буквально: деревья расставлены в заданном порядке, трава искусственная, а небольшой лесной пруд подобен бассейну, в котором вода неподвижна. В этом лесу нет живых существ, нет движения воздуха, нет солнечного света, отсутствует хотя бы малейшая перспектива – за ближайшим рядом деревьев царит тьма. Этот лес своей декоративностью и причудливостью напоминает лесные пейзажи художников-сюрреалистов: Поля Дельво («Посланница», «Девушки из провинции») или Макса Эрнста («Забальзамированный лес»). Это темный лес плотских подсознательных желаний и страхов, которые охватывают героев фильма, лес-сон, лес-фантазия.

В фильме Вармердама статичный лес – это также пространство антагониста, Охотника, который по личной инициативе следит за порядком в лесу и в деревне.

Любое проявление витальности, будь то любовные приключения жителей маленького поселка, любопытство почтальона к содержимому писем, игры подростка, сексуальные поползновения жены, мечтающей о ребенке, Охотник стремится пресечь. Его строгость связана с его телесной ущербностью, которую можно назвать неполнотой – это бесплодие и мужская немощь. Он не может дать жизнь другому человеку. Бесплодие Охотника рифмуется с бесплодным лесом. Каждый из тех, кто приходит в замерший декоративный лес, будь то мальчик, дикарь, почтальон, мясник или деревенская дурочка, проходит испытание, борется со статичностью данного пространства. Для деревенской дурочки, самой естественной и живой, пространство леса оказывается губительным. Охотник ее убивает и здесь же, в мертвом лесу прячет. В фильме тело жертвы также овеществляется: убийца привязывает его к каменному идолу и опускает в воду мертвого пруда. Только таким образом девушка может присутствовать в лесу Охотника.

В декоративном статичном лесу свободно маневрирует лишь Почтальон. Это можно объяснить тем, что он знает тайну Охотника, который страдает от бесплодия. Это знание, словно заклинание, защищает Почтальона: он может свободно входить в лес, разводить костер, кипятить на нем чай, потом так же легко выходить из леса, ускользая от Охотника. Примечательно, что огонь и дым от костра чуть ли не единственные приметы жизни в пространстве Охотника, которые его выводят из себя.

Таким образом, мы видим, что современный триллер в большинстве сюжетов использует фактор телесной неполноты как повод для манипуляций с телом жертвы, при этом ощущение неполноты существует в основном в больном сознании антагониста. Он совершенствует тело жертвы, превращает в артефакт. Преобладает внешний конфликт – столкновение с миром антагониста, который формирует свой особый хронотоп, связанный с психологической травмой. В нем время и пространство статичны. Погружение в хронотоп и запускает динамику овеществления тела персонажа. В построении «сюжета телесности» необходимо учитывать слои телесности – тело жертвы в процессе отчуждения

последовательно проходит очищение от них. Важным элементом при формировании конфликтной пары антагонист-протагонист оказывается принцип отзеркаливания, то есть герои находятся в психологической зависимости друг от друга, а их телесность также балансирует на границе овеществления.

Интерес к телу жертвы, которое позиционируется как предъявленный для разгадывания ребус, формирует не только современный триллер, но позволяет развиваться детективу в кино по новым направлениям. Появился новый поджанр, представленный в основном на ТВ – полицейский процедурал, где в роли протагонистов выступают судебно-медицинские эксперты, а сюжет в каждой новелле строится на поэтапном исследовании тела жертвы, которое «открывает» улику за уликой и помогает выявить убийцу. Наиболее известные из них: «Расследование Джордан» (Crossing Jordan, США, 2001–2007, автор проекта: Т. Криг), «Кости» (Bones, США, 2005–2017, автор проекта: Х. Хенсон), «Следствие по телу» (Body of Proof, США, 2011–2013, автор проекта: К. Мерфи), «След» (Россия, 2007–2020, реж. Ю. Харнас, автор проекта: А. Шуравин).

Проанализированные сюжеты совершенствования и преобразования тела персонажа позволяют сделать вывод, что в каждом из вариантов трансформации (техноморфные, зооморфные, сакральные, тело-артефакт) работает однотипный конфликт, в котором персонаж воспринимает данное ему тело как несовершенное, как препятствие на пути к телесному идеалу. Антропоморфность персонажа служит своеобразным ценностным ориентиром. Динамика совершенствования и преобразования тела прощупывает пределы антропоморфности, поэтому одна из ключевых, зачастую кульминационных перипетий, связана с угрозой потери статуса антропоморфного существа и переходом из субъекта в объект.

ГЛАВА 2. Сюжет исчезновения тела персонажа в драматургии фильма

Исчезновение персонажа как сюжетный прием, как главная сюжетная перипетия используется в различных жанрах: телесная оболочка персонажа может стать невидимой в результате фантастических или мистических обстоятельств (мистический хоррор, приключенческий фильм, комедия), персонаж может полностью исчезнуть (детектив, триллер, драма), тело героя не замечается окружающими персонажами, а «невидимость» трактуется как метафора.

В любом из вариантов особую значимость для сюжета приобретает определение телесной граница между тем героем, который исчезает, и тем, кто воспринимает факт исчезновения. Призрачность этой границы отражает телесную неполноту персонажа, обостряет конфликт между героем и антагонистической стороной, предопределяет восприятие пространства.

2.1. Исчезновение видимого тела персонажа: «человек-невидимка»

Сюжет исчезновения видимого тела персонажа – один из самых востребованных и актуальных в кинематографе сюжетов телесности, основанных на искусственной трансформации тела и изменении телесных границ. За этим телесным состоянием сначала в литературе, а затем в кино, закрепилось устойчивое название – человек-невидимка. Персонаж вначале воспринимает свою невидимость как преимущество, а затем как досадную ошибку, как травму, которую нужно излечить, и все перипетии сюжета часто связаны с возможностью или невозможностью достичь желаемого – снова стать видимым для окружающих.

Концепт «человек-невидимка» появился в 1897 году в одноименной новелле Герберта Уэллса. Новелла изначально содержала в себе эффектный аттракцион, основанный на невидимости тела героя, и кинематограф, возникший чуть позже, не мог пройти мимо трюковых возможностей подобного сюжета. Первую попытку показать невидимого героя предпринял режиссер Роланд Уэст в фильме «Фиолетовый неизвестный (незнакомец)» (The Unknown Purple, США, 1923,

сценарий: П. Шофилд). Эффекта исчезновения в фильме удалось достичь лишь отчасти, за счет оптических эффектов, которые подсказывал сюжет, где «изобретатель приобретает жуткий фиолетовый цвет, что делает его невидимым»¹¹⁶.

Первая удачная экранизация с точки зрения качества трюка исчезновения появилась лишь в 1933 году. Это был «Человек-невидимка» (The Invisible Man, США, сценарий: П. Стерз, Г. Уэллс) режиссера Дж. Уэйла. Сюжет фильма в значительной степени опирается на новеллу Г. Уэллса, который принял участие в написании сценария. В основе трюка исчезновения в фильме лежал прием известный в театре – так называемый «черный кабинет». По описаниям участников съемочного процесса в фильме эффект невидимости главного героя был «достигнут за счет того, что актер Клод Райн снимался в черном бархатном костюме на черном бархатном фоне, а затем его силуэт совмещался со снимком места, в котором происходила сцена»¹¹⁷.

В дальнейшем киноиндустрия не раз возвращалась к концепту «человека-невидимки»: и сразу после успеха первой экранизации, и позже на разных этапах развития визуальных технологий. Фильмография различных жаровых вариаций с персонажем-невидимкой насчитывает больше десятка картин, где встречались фильмы в жанре хоррор, шпионские триллеры, социальные драмы и намного реже – комедии. Стоит упомянуть такие фильмы как: «Возвращение Человека-невидимки» (The Invisible Man Returns, 1940, США, реж. Д. Мей, сценарий: К. Сиодмак); «Женщина-невидимка» (Invisible Woman, 1940, США, реж. Э. Сазерленд, сценарий: Р. Лииз, Ф. Ринальдо); «Агент-невидимка» (Invisible Agent, 1942, США, реж. Э. Марин, сценарий: К. Сиодмак); «Человек-невидимка» (1984, СССР, реж. и сцен. А. Захаров); «Человек-невидимка» (The Invisible Man, 1984, Великобритания, реж. Б. Лайтхилл); «Исповедь невидимки» (Memoirs of an

¹¹⁶The Unknown Purple. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Unknown_Purple (дата обращения: 07. 02.18).

¹¹⁷Invisible Man. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Invisible_Man_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Invisible_Man_(film)) (дата обращения: 07. 02. 18).

Invisible Man, 1992, США, реж. Дж. Карпантер, сценарий: У. Голдман, Р. Коллектор, Д. Олсен); «Невидимка» (Hollow Man, 2000, США, реж. П. Верховен, сценарий: Э. Марлоу, Г. Томпсон); «Лига выдающихся джентльменов» (The League of Extraordinary Gentlemen, 2003, США, реж. С. Норрингтон, сценарий: Д. Робинсон); «Фантастическая четверка» (Fantastic Four, 2005, США, Германия, реж. Т. Стори, сценарий: М. Фрост, Д. Кирби, С. Ли) и др. Сюжет всех фильмов связан с динамикой исчезновения. Тело персонажа становится невидимым и это обстоятельство воспринимается персонажем как болезненная утрата, он пытается вернуть статус-кво.

Природа конфликта в сюжете с человеком-невидимкой сформулирована еще в литературном первоисточнике, в новелле Г. Уэллса, и, как показала предыдущая часть исследования, по-прежнему остается актуальной – человек стремится выйти за пределы естественных возможностей своего тела, экспериментирует с телом, но не всегда может просчитать последствия этих экспериментов.

Герберт Уэллс, так же, как и Мэри Шелли в романе «Франкенштейн, или Современный Прометей» (1818), высказывает опасение, что необузданный полет научной мысли чреват губительными последствиями для человека. Эти опасения вызывают сегодня ироничную оценку современных интеллектуалов: исследователь искусственного интеллекта Д. Люгер отмечает, что «и Шекспир, и древнегреческие трагики считали амбиции разума причинами всех бедствий. Упорная вера в то, что жажда знаний, в конечном счете, приведет к катастрофе, пережила и эпоху Возрождения, и век Просвещения...»¹¹⁸. Однако в XIX веке, когда наука сделала очередной колоссальный скачок, а технические преобразования стали повседневной реальностью, эти страхи лишь обострились. Встал вопрос о моральной ответственности человека за результаты своих

¹¹⁸ Люгер Дж.Ф. Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем. М.: ИД Вильямс, 2003. С. 29.

преобразований, а размышления об этике познания стали достоянием не только философии, но и популярной литературы.

В фантастических новеллах Мэри Шелли и Уэллса идет осмысление пределов человеческого любопытства, что в христианской традиции наказуемо изгнанием из Эдема, а также ставится вопрос об ответственности за покушение на одно из важнейших божественных творений – человека. Оценивалось право нарушать целостность и природную естественность тела человека, созданного по образу и подобию Творца.

Согласно классическому богословию, тело всегда находилось в служебной позиции по отношению к душе: «тело есть «прах, чем и было действительно до оживления душой... (Екл 12, 7). Оно есть «храмина» (2 Кор 5, 1, 4; 2 Пет 1, 14) и «сосуд души» (2 Кор 4,7)». ¹¹⁹ Однако «...оно бесспорно, по причине удивительно красивого сложения, подходит и соответствует человеческой душе как замечательное, достойное превосходное вместилище...» ¹²⁰.

Шелли и Уэллс оказались провидцами – они предчувствовали, что научная мысль, ее дерзость, будут направлена в дальнейшем не только на исследования окружающего мира, но и на самого человека; будет последовательно переделываться «храмина», «сосуд души», при этом будет оставаться риск его разрушить. Тема ответственности перед Богом или нравственным императивом за эксперименты с человеческим телом сохраняет свою актуальность и сегодня, а «современная технология не развеяла страх губительных последствий интеллектуального честолюбия» ¹²¹. Сюжеты конструирования тела, предложенные Уэллсом и Мэри Шелли, востребованы и в эпоху цифрового кинематографа начала XXI века.

¹¹⁹ Малиновский Н.П. Очерк православного догматического богословия. М.: Православный Свято-Тихоновский гуманитарный университет, 2012. С. 212.

¹²⁰ Папа Иннокентий III. Итальянский гуманизм эпохи Возрождения. Ч. 2. Саратов: Издательство Саратовского университета, 1988. С. 50.

¹²¹ Люгер Дж.Ф. Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем. М.: ИД Вильямс, 2003. С. 29.

Уэллс в новелле «Человек-невидимка» рассматривал проблему ответственности естествоиспытателя с новой точки зрения: он связывает наличие телесной оболочки с моральными нормами, её потеря снимает необходимость соблюдать законы нравственности. Герой пытается расширить границы своего тела, невидимость высвобождает его тайные запретные желания, то есть пробуждает зло, и лишь обретение тела в его видимых границах примиряет персонажа с самими собой, а зло оказывается усмирённым.

Кинематограф продолжает работать с проблемой морального выбора, которую поднял Г. Уэллс. Ученый-экспериментатор, а в ряде сюжетов и случайные участники эксперимента, расширяют возможности своего тела, но почти сразу начинают испытывать дискомфорт от его невидимости.

Преступает черту дозволенного Гриффин, герой фильма «Человек-невидимка» Д. Уэйла. Персонаж дает волю физическому насилию: спускает с лестницы хозяина гостиницы, убивает полицейского, который не верит в само существование человека-невидимки, зло подшучивает над посетителями деревенского паба, раздавая им тумаки.

В фильме «Невидимка» П. Верховена герой накануне эксперимента плотно вписан во все слои телесности: в удобную одежду, в обжитое пространство небольшой холостяцкой квартирki, привязан к социальной роли молодого и пока не очень успешного ученого-лаборанта. Себастьян Кейн не очень счастлив в отношениях с противоположным полом, поэтому в сюжете работает еще один сюжетобразующий слой телесности – сексуальность. Герой томится сексуальными желаниями, подглядывая в окно за девушкой в соседнем доме, но пока она остается недоступной для Кейна. Невидимость освобождает Кейна от социализирующих слоев телесности, от необходимости соблюдать закон или правила поведения. Невидимая нагота снимает табу, освобождает от стыда. Став невидимым Себастьян Кейн проникает в дом девушки-соседки и удовлетворяет против ее воли свое сексуальное желание.

И Гриффин, и Кейн испытывают эйфорию от того, что, благодаря невидимости, избегают наказания. Чем больше их эйфория, тем сильнее страх

персонажей, которые вынуждены взаимодействовать с человеком-невидимкой. Видимые герои испытывают дискомфорт от нарушения конвенции телесного взаимодействия двух человек: от размывания границ между двумя телами, между «Я» и другим, от внезапной невидимости другого.

Персонаж, пережив эйфорию вседозволенности, сталкивается с внутренним конфликтом, в основе которого лежит невозможность его идентификации. Персонаж не может увидеть себя, так как его тело и его кожа невидимы и для окружающих, и, прежде всего, для самого себя. В.А. Подорога отмечает важность осознания себя через свою оболочку: «Кто же это такие – люди без кожи? Это, прежде всего, люди без индивидуального тела. Эти тела лишены самообладания»¹²².

Герой не может «рассмотреть» себя в других. Для акта самоидентификации, для самоощущения себя нам необходим сторонний взгляд, нам нужно зеркало. Философ А. Бергсон отмечал: «Я изучаю теперь на телах, подобных моему, конфигурацию этого особого образа, который я называю своим телом»¹²³. Что можно дополнить размышлениями Э. Гуссерля о том, что ругой человек «свой источник опыта и правоты тоже черпает из меня, во мне совершается его подтверждение»¹²⁴. Для полноты самоосознания мы хотим соприкоснуться взглядами.

Персонаж-невидимка для иллюзии контакта пытается создать искусственную телесную оболочку. Он наносит на тело грим, надевает маску, очки, наматывает на лицо бинты, кутается в покровы одежды, но эта оболочка его не удовлетворяет. Невидимка отчаянно пытается стать видимым в полной мере для других, для внешнего мира, «поскольку... разве мы не ощущаем каждое

¹²² Подорога В.А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ad Marginem, 1995. С. 55.

¹²³ Бергсон А. Собрание сочинений в 4 тт. М.: Московский клуб, 1992. Т.1. С. 167.

¹²⁴ Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга первая. Общее введение в чистую феноменологию. М.: Академический проект, 2009. С. 40.

мгновение нашу неотделимость от самих себя и от того ближайшего мира, в котором движется, пульсирует, напрягается наша телесная форма?»¹²⁵.

В комедии проблема отсутствия визуального контакта разрешается менее драматично – в фильме «Женщина-невидимка» реж. А. Сазерленда героиня надевает на голову невидимой мисс Китти плафон от торшера и сопровождает свои действия репликой «Теперь я знаю, где находится ваша голова». В триллере визуальный контакт становится возможен только в результате агрессивного противоборства: невидимое тело обдается горячим паром, огнем, невидимого героя вынуждают босым идти по снегу. Видимым становится травмированное тело, тело боли.

В фильмах комедийного жанра о человеке-невидимке удастся снять драматизм и закончить повествование хеппи-эндом. Положительного исхода удастся добиться потому, что героини комедий становятся невидимыми в результате недоразумения, что позволяет снять с них трагическую вину за решение пойти на эксперимент с собственным телом. Мисс Китти, главная героиня комедии «Женщина-невидимка», откликается на объявление в газете чудаковатого ученого, желающего провести эксперимент. Она не осознает ни риска, ни его возможных последствий, а соблазняется на приличный гонорар. Ник Хэллоуэй, герой фильма «Исповедь невидимки», попадет в зону эксперимента вообще случайно – он засыпает в лаборатории. Жанр комедии позволяет всем персонажам, видимым и невидимым, пройдя через ряд испытаний свойственных комедии положений, примирится со своим невидимым статусом.

В триллере конфликт обостряется до смертельного исхода. Персонажи погружаются в глубокие экзистенциальные переживания отсутствия границы-контакта между ними и вступают в борьбу за установку этой границы. Человек-невидимка, отказавшись от видимости своей оболочки, приобретает

¹²⁵ Подорога В.А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ad Marginem, 1995. С. 12

трансгрессивное тело, «превозмогающее собственные границы»¹²⁶. Тело невидимки в восприятии других персонажей разрастается до размеров очерченного в сюжете пространства: возникает некий гиперболизированный объект – «тело-пространство» с непредсказуемыми границами и непредсказуемыми угрозами. Границы этого пространства и становятся «кожей» невидимки. Борьба за идентификацию человека-невидимки в видимом мире достигает такого накала, что трагическая развязка неизбежна.

Человек-невидимка агрессивно пересматривает пространственные границы, он разрушает зону психологического комфорта, в котором нуждается каждый из нас. Е.Н. Князева отмечает, что «человек подобен пауку – он живет в определенном окружении, которое он строит и которое его строит»¹²⁷. По мнению психологов, нам необходимо приближать объекты к себе, присваивать их, втягивать их внутрь своих границ и тем самым обживать свой телесный мир. Но, по мнению психолога А.Ш. Тхостова, чтобы «приблизить» объект, впустить его в пределы своих границ, то есть не бояться его, необходимо сначала прощупать, освоить его природу. И только после этой тестовой процедуры, субъект осознает: «Близкий мне мир внешних вещей постепенно начинает терять свою «плотность» и исчезать, я перестаю замечать все привычное»¹²⁸. Необходимое условие приближения: «Чтобы ощутить, нужно почувствовать сопротивление»¹²⁹, необходимо обнаружить границу объекта, локализовать его. Но персонаж-невидимка не согласен на эти манипуляции – они ограничивают его свободу, только что приобретенную, благодаря невидимости.

Сюжет работает с тем обстоятельством, что невидимого персонажа нельзя «прощупать» и «присвоить». Видимые персонажи, борясь со страхом перед

¹²⁶ Подорога В.А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ad Marginem, 1995. С. 65.

¹²⁷ Князева Е.Н. Телесное и ментальное в эпистемологии / Бескова И.А., Князева Е.Н., Бескова Д.А. Природа и образы телесности. М.: Прогресс-Традиция, 2011. С. 90.

¹²⁸ Тхостов А.Ш. Психология телесности. М.: Смысл, 2002. С. 287.

¹²⁹ Там же. С. 287.

невидимкой, не сразу атакуют его, сначала они пытаются сузить, проконтролировать границы невидимки, отгородиться от него – запирают окна и двери. В фильмах Верховена и Карпентера на сокращение пространства работают современные средства наблюдения – видеокамеры и тепловизоры. Но они фиксируют лишь виртуальное тело героя, создавая иллюзию контакта и контроля. Себастьян Кейн быстро понимает, что камеры контролируют его, и тут же подменяет online-трансляцию на видеозапись, и снова уходит в зону трансгрессии, которую он с развитием сюжета все больше воспринимает как зону свободы.

По условиям сюжета персонаж-невидимка может вернуть себе полноценный видимый облик не путем простых манипуляций с медицинскими препаратами, а только через жертву. Жертва нужна как единственный выход из конфликта, как искупление или наказание за те преступления или проступки, которые совершает невидимый герой.

Вор-невидимка Родни Скиннер из фильма «Лига выдающихся джентльменов» С. Норрингтона, чьи проступки ограничиваются воровством и злыми шутками, сознательно идет на жертву ради помощи друзьям – он остается жив, но его тело получает серьезные ожоги. Гриффин и Кейн совершили ряд серьезных преступлений и другие персонажи загоняют их в ловушку. Гриффин смиряет свою гордыню и принимает смерть умиротворенным, в больничной палате. Его телесная оболочка проявляется постепенно, с уходом из него жизни. Лишь после смерти он обретает тело полностью. Себастьян Кейн, который в невидимом статусе расправился с большинством своих коллег и друзей, не получает права на полный покой и полноценное видимое тело. Процесс проявления его тела наполнен метафорическим смыслом, которое заявлено в названии фильма. В английском языке сочетание «человек-невидимка» пишется как «The Invisible Man», но фильм Верховена герой назван чуть иначе – «Hollow Man», что в переводе на русский звучит как «полый человек», то есть пустой изнутри. Авторы фильма тем самым подчеркивают, что цена эксперимента – опустошенность героя. Эквивалентом пустоты оказывается тело-объект,

состоящее из скелета и мускулов, без кожного покрова. Персонаж лишается права получить кожу, которая, по оценке В. Подороги, есть «базовая функция, крайне необходимая для прототелесного образования»¹³⁰ и которая «не столько разъединяет, сколько соединяет»¹³¹. Тело Кейна не получает права быть проявленным до конца. Нам предъявляется лишь анатомическая начинка, а плоть не есть человек и вполне может нести метафорический статус пустоты, физиологической основы, «сосуда» не наполненного душой и моральными нормами: Кейн умирая, так и остается Hollow Man.

Нужно отметить, что концепт «человека-невидимки» сформировал особый вид визуальных трюков, которые присутствуют во всех фильмах этого направления независимо от жанра и сюжетного своеобразия. Это трюк исчезновения и возвращения видимых телесных границ персонажа. Его разработал еще Г. Уэллс, и он основан на попытках героя заменить невидимую кожу каким-то видимым покровом. В новелле подробно описан один из вариантов обозначения телесного объема персонажа: «Лоб незнакомца от самого края синих очков был обмотан белым бинтом, а другой бинт закрывал уши. Одет он был в коричневую бархатную куртку; высокий темный воротник, подшитый белым полотном, был поднят. Густые черные волосы, выбиваясь в беспорядке из-под перекрещенных бинтов»¹³². Кинематографисты лишь дополнили арсенал «проявления» невидимого персонажа, используя грим, состоящий из белил (Родни Скинер, Ник Хеллоуэй), латексную маску (Себастьян Кейн), струи дождя, снег, пот.

Нанесение на тело персонажа вещественного покрова или его снятие — один из самых эффектных аттракционов, передающих динамику исчезновения или появления тела. Сцена из фильма 1933 года, в которой Гриффин снимает с

¹³⁰ Подорога В.А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ad Marginem, 1995. С. 46

¹³¹ Там же. С. 46.

¹³² Уэллс Г. Человек-невидимка. М.: Нигма, 2017. С. 17.

лица бинты, обнаруживая под ними пустоту, стала хрестоматийной для истории кинематографа – ее часто используют для иллюстрации начального этапа трюковых возможностей кино.

Второй ряд аттракционов строится на взаимодействии персонажа-невидимки с окружающими предметами: ученый Гриффин и манекенщица мисс Китти обозначают свое присутствие в пространстве бокалом вина, зажженной сигаретой, поднятой трубкой телефона – вещи перемещаются в воздухе на уровне рук и лица персонажа. Гриффин управляет велосипедом, но окружающие персонажи видят лишь сам велосипед и его крутящиеся невидимыми ногами педали. Невидимые персонажи открывают и закрывают двери, окна, обозначая свое перемещение в пространстве, двигают мебель, посуду – каждое движение персонажа сопровождается вещественным жестом, который у человека видимого мы обычно не замечаем: он теряется в целостном движении всего тела.

В фильме «Человек-невидимка» 1933 года телесная характеристика героя формируется еще и за счет звука, с которым кинематограф тогда только начинал работать. Актера Клода Рейнса пригласили на роль Джека Гриффина благодаря его низкому гортанному голосу, скрипучему как у механической куклы. Голосовой изъясн, по замыслу авторов, передавала телесную ущербность героя.

Чуть раньше, в 1931 году немецкий режиссер Ф. Ланг также использовал телесный звук для создания образа до определенного момента «невидимого» героя в фильме «М» (M – Eine Stadt sucht einen Mörder, Германия, 1931, сценарий: Т. фон Харбоу). Знакомство с Гансом Бекертом, персонажем, по вине которого гибнут дети, начинается не с его внешнего облика, а со свиста: персонаж насвистывает узнаваемую тему «В пещере горного короля» из сюиты Э. Грига «Пер Гюнт». Невидимость героя в фильме условна, она характеризует его социальную усредненность: Ганс Бекерт – человек из уличной толпы. Лишь преступление делает его «видимым».

Прием «проявления» телесного объема, выделения из людской массы за счет некоего поступка в дальнейшем не раз использовался в различных

киносюжетах. Эта модель исчезновения тела будет рассмотрена в следующей части исследовательской работы.

Завершая рассмотрение динамики исчезновения видимого тела персонажа, нужно отметить, что данный «сюжет телесности» наиболее консервативен и наиболее тесно связан с литературным первоисточником – новеллой Г. Уэллса «Человек-невидимка». Сюжет развивается в значительной степени за счет изобретения новых трюков, связанных с невидимостью героя и использованием концепта «тело-пространство». Конфликт в большинстве сюжетов работает с темой воздания: герой, рискнувший пойти на эксперимент, воспринимает свой новый статус сначала как преимущество, а затем как травму или наказание. Персонажу удастся вернуть статус-кво только через телесные страдания, через телесную жертву или физическую смерть.

2.2. Полное исчезновение персонажа: пространство отсутствия

Сюжет полного исчезновения персонажа работает с процессом осознания исчезновения, с процессом воспоминания. Происходит реконструкция образа персонажа через анализ и оценку различных предметов, которые входили в его телесный мир и формировали его облик, через обрывки межличностных связей, через проявление пространственного «отпечатка», который отсутствующий персонаж оставил после себя.

Чаще всего «сюжет телесности», основанный на динамике полного исчезновения персонажа, развивается по законам криминальной драмы, а интрига сохраняется за счет того, что до финала неизвестно, будет найден персонаж или нет. Остроту потери мы ощущаем еще и через неоднозначность восприятия окружающими персонажами факта исчезновения: кто-то из героев смиряется с потерей, а кто-то пытается удержать образ исчезнувшего человека в пространстве личной памяти.

Фриц Ланг одним из первых создает в фильме «М» сюжетную схему обозначения исчезнувшего персонажа, который затем будет часто использоваться в фильмах-детективах – через предметный мир, принадлежавший герою. Следователи, попадая в маленькую квартирку Бекерта, знакомятся с очень скромным набором предметов, которые герой включил в свой телесный круг: карандаш, бумага, обертки от конфет. Полицейский ощупывает пальцами ребристую поверхность подоконника, на которой Ганс Бекерт ранее писал письмо, и эта шероховатая фактура характеризует и выдает героя.

Через оставленный героиней предметный мир, через образовавшиеся пространственные пустоты Ф. Ланг представляет исчезновение жертвы – маленькой девочки Эльзы. Режиссер впервые в истории кинематографа создал партитуру исчезновения, состоящую из ритмично покадрово сменяющихся покинутых героем пространств, и голоса матери, зовущей пропавшую дочь. Ф. Ланг собирает эпизод из пяти последовательных кадров. Первый кадр: накрытый обеденный стол с приборами для девочки и пустующий стул девочки. Второй кадр: безлюдный лестничный пролет, по которому обычно девочка возвращалась домой. Третий кадр: безлюдный чердак дома, где играла девочка. Четвертый кадр: опора электропередачи, на которой повис воздушный шарик девочки. Пятый кадр: кусты на безлюдном пустыре, из которых выкатывается мячик девочки. Перекрестная монтажная партитура создает атмосферу нарастающей тревоги и приближающейся катастрофы – гибели ребенка, хотя ни сама девочка, ни преступник в кадре не появляются. Пространственно-звуковая партитура исчезновения героя, разработанная Лангом, в дальнейшем стала часто использоваться в кинематографических работах как необходимый сюжетобразующий элемент, как азбучный визуальный прием, обозначающий отсутствующего персонажа.

Алгоритм исчезновения героя в триллере подробно разработал Альфред Хичкок: он завязывает интригу на внезапном исчезновении персонажа в шпионском триллере «Леди исчезает» (*The Lady Vanishes*, Великобритания, 1938,

сценарий: С. Джиллиат, Ф. Лондер). В дальнейшем факт исчезновения героя, запускающий цепочку событий, неоднократно использовался в кинематографе. Подобная завязка работает в фильмах: «Исчезнувшая» (Gone Girl, США, 2014, реж. Д. Финчер, сценарий: Г. Флин), «Тьма» (Dark, Германия, 2017–2020, автор проекта: Б. бо Одар), «Три билборда на границе Эббинга, Миссури» (Three Billboards Outside Ebbing, Missouri, США, Великобритания, 2017, реж. и сценарий: М. Макдонах).

Триллер работает с сюжетной «необходимостью» скрыть тело персонажа. Исчезновение тщательно подготавливается в завязке сюжета. В фильме «Леди исчезает» на роль героини, мисс Фрой, которой предстоит исчезнуть, Хичкок пригласил уже немолодую актрису Мэй Уитти, которая обладала довольно объемной фигурой и витальной телесностью: мисс Фрой говорит уверенно и акцентированно, с аппетитом обедает в ресторане гостиницы, позже пьет чай в вагоне–ресторане поезда и пишет пальцем на запотевшем стекле вагона несколько слов. Именно подробно собранный телесный образ мисс Фрой, закрепленный в бытовых деталях, в дальнейшем активно двигает сюжет: персонажи, окружающие мисс Айрис, спутницу исчезнувшей героини, убеждают ее, что мисс Фрой не существовала, она ей пригрезилась, но девушка продолжает поиски, благодаря чему пожилая леди будет найдена и спасена.

При сочетании «сюжета телесности» с «сюжетом отчуждения», внимание смещается с поиска пропавшего персонажа на межличностные связи персонажей, ведущих поиски. М. Антониони использует сюжетный прием исчезновения героя в фильме «Приключение» (L'Avventura, Италия, 1960, сценарий: Т. Гуэрра). Режиссер сосредоточен на эмоциональных и социальных связях, которые пытаются сохранить герои. Именно призрачность этих связей, отчужденность, приводит к исчезновению героини в завязке сюжета.

Умберто Эко рассматривая понятие «отчуждение», определяет человеческие связи довольно широко: это «целый ряд отношений между человеком и человеком, человеком и предметами, человеком и теми или иными

институтами, человеком и социальными условностями, человеком и мифическим универсумом»¹³³. Разрыв отношений ведет к образованию пустот – человек начинает исчезать, его телесность размывается еще до того, как он полностью исчезнет.

Отчуждение как причина ухода и исчезновения персонажа используется в таких фильмах как: «Пикник у висячей скалы» (Picnic at Hanging Rock, Австралия, 1975, реж. П. Уэйр, сценарий: Д. Линдси, К. Грин), «Юрьев день» (Россия, 2008, реж. К. Серебренников, сценарий: Ю. Арабов), «Нелюбовь» (Россия, 2017, реж. А. Звягинцев, сценарий: О. Негин).

Для сюжетов отчуждения характерен опасный для человека хронотоп, в котором «между отдельными элементами, образующими пространство нет явной связи»¹³⁴. По оценке Ж. Делёза «это в высшей степени сингулярное пространство, всего лишь утратившее свою гомогенность, то есть принцип собственных метрических отношений или связных частей»¹³⁵. Герои, погруженные в этот мир, подвергаются опасности распада. Один из них исчезает, его телесность не выдерживает испытания распада связей.

Для фильмов отчуждения характерен мир, который нельзя обжить, телесно присвоить, мир почти безлюдный, часто монохромный. Границу тела и пространства Антониони намеренно делает зыбкой, стремящейся к распаду, используя цветное черно-белое решение. Анна, которая по сюжету исчезает во время прогулки по острову, предпочитает белые платья: ее фигура сливается с белыми стенами комнаты, дома, городской улицы. Она пристраивает всем телом к белым камням острова – тело словно принимает цвет и рельеф камней, героиня сливается с ними. По сюжету именно после этого контакта с пространством героиня исчезает, не оставляя следа.

¹³³ Эко У. Открытое произведение. СПб.: Симпозиум, 2006. С. 299.

¹³⁴ Квятковская П. Соматография. Тело в кинообразе. Харьков: Гуманитарный центр, 2014. С. 155.

¹³⁵ Делез Ж. Кино. М.: Ад Маргинем, 2013. С. 169.

Герои фильма «Пикник у висячей скалы» П. Уэйра исчезают в жарком мареве австралийского буша и лабиринте скал, которые заслоняют и подавляют своими безликими объемами окружающее пространство.

Герои фильма «Юрьев день» К. Серебренникова, певица Любовь Павловна и ее сын Андрей, долго едут в машине по безликому зимнему пространству, погруженному в зимнее туманное марево. У города, в который они попадают, нет координат, нет горизонта. Это условный хронотоп русской провинции, в котором легко раствориться, что и происходит с сыном – он бесследно исчезает.

Мальчик Алеша, герой фильма «Нелюбовь» А. Звягинцева, по сюжету обречен исчезнуть в зимнем лесу, на границе города и огромного безлюдного пространства. Это локус границы, места перехода, который характеризует пространство современной урбанистической цивилизации в целом.

Время в этих сюжетах словно подвержено морозу или жаре – оно либо «замерзает», либо «расплавляется». Непременным условием исчезновения героя оказывается конфликт с персонажами, которые должны бы удержать героя от исчезновения. Сандро, друг исчезнувшей Анны, легко заменяет ее следующей женщиной, поскольку относится к каждой из встреченных им женщин как некоему легко заменяемому предмету. Для Антониони важно, что Сандро – несостоявшийся архитектор, который успешно зарабатывает на жизнь составлением строительных смет. В одном из эпизодов Клаудия, оказавшаяся рядом с Сандро после исчезновения Анны, заходит в строительный магазин. Именно там, среди строительных инструментов и материалов, с которыми герой так часто имеет дело, он и находит Клаудию. Она, чем дальше, тем больше будет ощущать себя рядом с Сандро вещью, которая также приговорена к «потере», к исчезновению.

Герои фильма Звягинцева в фильме «Нелюбовь», мать и отец, также запускают механизм исчезновения сына, цинично обсуждая его как некий никому ненужный в случае развода предмет. Именно начиная с этого эпизода, А. Звягинцев выстраивает партитуру тотального исчезновения героя – мальчика

Алеши. В фильме последовательно «стираются» слои телесности персонажа один за другим – исчезает физическое тело героя, рушатся семейные связи, стираются следы его пребывания в доме, он исчезает из памяти близких. Режиссер строит на этих этапах «стирания» парадоксальный сюжет – чем активнее взрослые персонажи ищут ребенка, тем меньше следов его пребывания остается, тем стремительнее мальчик исчезает, растворяется в пространстве.

А. Звягинцев в фильме «Нелюбовь» для обозначения разрыва контакта между людьми использует такой телесный элемент, как голос и голосовые вибрации. Голосовая партитура в значительной степени создает атмосферу дискомфорта и деструкции. Взрослые герои фильма «Нелюбовь» говорят громко, резко и агрессивно, тогда как мальчик до своего исчезновения говорит очень мало и его едва слышно. Громко и агрессивно говорит бабушка ребенка, отрекаясь от него. Сухо и резко говорит лидер отряда волонтеров. Кроме того, поиски мальчика сопровождают механические звуки голосов волонтеров, транслируемые через рации. А. Звягинцев отчасти использует монтажную партитуру исчезновения героя, разработанную Ф. Лангом в фильме «М». В фильме «Нелюбовь» во эпизоде поисков в лесу женщина-волонтер зовет мальчика: ее пронзительный голос «рифмуется» с планами пустыря и зимнего леса и завершается механической репликой по рации: «Отбой».

Исчезает и социальное тело ребенка – телесные границы мальчика и взрослых не соприкасаются, образуют пустоту. Последовательно разрушаются социальные роли – сына, внука, ученика школы, пропавшего ребенка. Его отторгает семья. Отец и сын ни разу не встречаются в пространстве кадра, мать держится всегда на расстоянии от сына, не соприкасаясь даже взглядами – мать смотрит в смартфон, сын всегда опускает голову и отворачивается. Мать прикасается к сыну лишь однажды, когда отвечает ему подзатыльник. В сцене ссоры отца и матери мальчик прячется за дверью туалета – в сумраке его фигура сливается со стеной, он становится плоским, бесплотным, его плач мимически «громок», но почти не слышим. Мать, зашедшая в туалет, громко и агрессивно

спускает воду в унитазе, и этот звук заглушает сдавленные рыдания ребенка – создается завершенная метафора «смывания» персонажа.

По мнению кинокритика А. Долина мимический крик ребенка – это метафора, которая обозначает вход в галерею пустых пространств: «Черный провал застывшего в молчаливом рыдании рта разрастается, превращаясь в пустые улицы, площади, а потом в безлюдный окраинный лесок»¹³⁶. А эффект исчезновения, «смывания», отчасти повторяется и закрепляется в эпизоде встречи с бабушкой. Ее агрессивный словесный отказ от внука сопровождается сценой осмотра волонтером бани, пространство которой пустынно и холодно, но в то же время и настолько захлавлено, что здесь нет места живому существу. Роль ученика школы разрушается безразличием учителя и еще одним жестом стирания – после разговора о мальчике учительница торопливо стирает с доски записи и так же торопливо уходит из пустого класса.

Пустые пространства в фильме, их нарочитое обилие и разнообразие, зарифмованы с каждым из взрослых героев, с которым должен быть связан исчезающий мальчик. Это говорит о пустотах не только во внешнем мире, но и пустоте внутри персонажей – в них нет места ребенку, как на открытом дворе школы или пустынной улице. В фильме не сохраняет целостности и виртуальное тело ребенка – мальчик Алеша стремительно выбегает из кадра на записях камер видеонаблюдений, вновь оставляя пустоту.

Процесс исчезновения персонажа завершается в длинном кадре, который повторяет «брейгелевский» кадр из фильма «Зеркало» (СССР, 1974, реж. А. Тарковский, сценарий: А. Мишарин). В работе А. Тарковского мальчик поднимается по снежной горке из глубины кадра, выходит на первый план, и его лицо заполняет всю экранную рамку. В финале фильма «Нелюбовь» появляется

¹³⁶ Долин А. Пустое место. «Нелюбовь», режиссер Андрей Звягинцев // Искусство кино. 2017. № 4. URL: <https://www.kinoart.ru/archive/2017/04/pustoe-mesto-nelyubov-rezhisser-andrej-zvyagintsev> (дата обращения: 11. 02. 20).

знакомая «брейгелевская» заснеженная перспектива, повторяется расположение второстепенных персонажей внутри кадра, но у Звягинцева мальчик не появляется – камера фиксирует на первом плане пустоту.

В большинстве случаев, динамика физического исчезновения персонажа в сюжете напрямую связана с отчуждением, с ослаблением или разрывом связей между исчезнувшим героем и окружающими его близкими. Конфликт обнажает зыбкость взаимоотношений и запускает процесс исчезновения, чаще всего безвозвратный – герой так и не будет найден, потому как следы его телесного мира быстро стираются, обнажая изначальную телесную неполноту, телесную зыбкость.

«Сюжет телесности», работая с динамикой физического исчезновения, уделяет особое внимание пространству отсутствия тела, тем следам, которые оставляет исчезнувший персонаж. Сюжет сосредоточен на деталях, которые характеризуют телесный мир исчезнувшего героя. Исключение, уничтожение этих деталей завершают процесс исчезновения персонажа.

2.3. Исчезновение тела персонажа как кинометафора

По замыслу братьев Коэн, авторов фильма «Человек, которого не было» (The Man Who Wasn't There, США, 2001), придуманный ими персонаж Эд Крейн не теряет плотности своего тела в физическом смысле. Герой становится «невидим» именно благодаря психологическому эффекту присвоения, то есть привыкания к объекту. Таким образом Братья Коэны рассматривают одну из ключевых социокультурных проблем современности – «размывание» облика человека, обезличивание, поглощение повседневностью, превращение в метафорический образ «человека-невидимки».

Динамика обезличивания в фильме «Человек, которого не было» организуется на всех слоях телесности персонажа. Фильм решен в черно-белой

цветовой гамме с размытыми границами перехода оттенков – преобладает серый цвет разной степени интенсивности. Для достижения этого эффекта фильм изначально снимался как цветной, а при последующей цветокоррекции был переведен в черно-белую гамму. Монохромность была необходима для того, чтобы максимально обезличить персонажа – убрать цвет кожи, волос, глаз. Серое пространство интерьеров словно бы поглощает Крейна – его тело в мешковатой серой одежде сливается с изгибами бесформенной мебели.

Героя фильма не делает выразительным и такая телесная характеристика, как голос. Эд Крейн молчалив, а если и произносит что-то, то вяло, без выразительных голосовых вибраций. Герой малоподвижен – его телу присущи невыразительные жесты парикмахера: он щелкает ножницами, водит бритвой по лицам клиентов, неспешно подметает волосы на полу. Последним штрихом в «невидимом» облике героя оказывается способность скользить по многолюдной улице, не задевая никого из прохожих: в одном из кадров, где люди плотным потоком идут ему навстречу, герой двигается сквозь толпу, никого не задевая. В этом эпизоде он подобен бесплотной тени, хотя его фигура движется по первому плану, а ее очертания не менее отчетливы, чем фигуры прохожих. Но движения героя лишены телесной энергии и выразительности. Даже время не замечает героя – Эд Крейн остается неизменен от начала до конца фильма, его внешность статична.

Телесная статика персонажа, его малоподвижное скупающее лицо, постоянное погружение в тень отчасти оправданы эстетикой нуара, которую иронично переосмысливают братья Коэны. Но если в фильмах стиля нуар в центре сюжета традиционно оказывается детектив или герой-авантюрист, переживающий разочарование, то Коэны заменяют эффектного рокового героя на заурядного парикмахера.

Персонаж по ходу развития сюжета трансформируется и приобретает телесный объем лишь однажды, в эпизоде драки с любовником жены – Большим Дейвом. Коренастый Дейв, возмущенный тем, что Крейн шантажировал его и

выманил крупную сумму денег, швыряет своего щуплого обидчика по своему кабинету как безликую тряпичную куклу – в процессе драки мы не видим лица Крейна. Его лицо становится выразительным лишь в кульминации поединка – в тот момент, когда Дейв прижимает героя к стеклянной стене и душит его, да так, что стекло под тяжестью тела покрывается трещинами. Ранее почти неподвижное лицо Крейна вдруг искажается и обретает мимический рельеф: вздуваются от напряжения жилы, разжимаются губы, выпуская напряженное дыхание, глаза оживают, «распахиваются», в них сначала появляется страх, а затем удивление – Крейн неожиданно для себя втыкает канцелярский нож Дейву в шею и удар оказывается роковым. В конце эпизода актер Билли Боб Торнтон возвращает лицо своего героя к прежней мимической статике в два коротких кадра. В первом из них лицо Крейна еще живое, с подвижной мимикой и широко открытыми глазами, во втором, после того, как его пальцы выпускают нож, мимика схлопывается: веки прикрывают глаза, губы вяло сжимаются, лицо разглаживается. Эпизод с убийством Дейва заканчивается тем, что Крейн неспешной вялой походкой идет по темному холлу магазина, его силуэт ничем не отличается от стоящих рядом манекенов. Борьба за жизнь и факт совершенного убийства лишь на короткий миг пробуждают героя.

Динамика проявления телесного объема персонажа через поступок, чаще всего пугающий, опасный, используют не только братья Коэны. В фильме «Голос монстра» (*A Monster Calls*, 2016, Испания, США, реж. Х. Байона, сценарий: П. Несс) одноклассники игнорируют, «не видят» Коннора, робкого и хрупкого мальчика. Персонаж компенсирует недостаток общения со сверстниками дружбой с фантастическим монстром, который материализуется рядом с ним в конфликтные моменты. В сюжете он обозначает проступающую агрессивность мальчика. В кульминационный момент Коннор по совету монстра бросается с кулаками на своего обидчика. Лицо мальчика искажается ненавистью, тело превращается в активно двигающийся механизм агрессии, кулаки молотят по

поверженному сопернику. Эпизод драки заканчивается тем, что Коннор идет по коридору школы и все, кто раньше его не замечал, смотрят ему вслед.

Ганс Бекерт, главный герой фильма «М» Ф. Ланга, также выделяется из человеческой массы за счет преступления, за счет исходящей от него опасности. В пространстве фильма телесность героя собирается поэтапно: мы еще не видим персонажа, но слышим, как он насвистывает популярную тему, затем на афишной тумбе появляется его тень. Пика телесной выразительности Бекерт достигает в сцене суда. Он мечется, как загнанный зверь, то вскакивая, то падая на колени, его лицо искажается, глаза округляются, рот кривится от крика, пальцы то сжимаются в кулаки, то разжимаются и скрючиваются, уподобляя его дикому зверю. В данном случае Ланг использует выразительность немого кино, где тело передавало эмоциональное состояние героя.

Динамика метафорического исчезновения тела и обратный процесс – проявление телесной полноты в значительной степени связана с характеристиками персонажа: в «сюжете телесности» такой персонаж чаще всего невзрачен, телесные границы его словно размыты, заурядность внешности обусловлена заурядными действиями. Главному герою фильма необходимо вступить в активный конфликт с пространством и другими персонажами, чтобы его личностные качества, его внутренний мир проявили себя через телесность, которая становится более выразительной, а герой – более заметным в глазах окружающих.

Глава 3. Сюжет воплощения тела персонажа в драматургии фильма

Сюжет воплощения тела в кино чаще всего работает с персонажем, которого телесная неполнота, бесформенность, подводит к границе между жизнью и смертью, и нередко оставляет его там, тем самым побуждая к активному действию, к определению своего статуса: я жив либо я мертв.

Превалирует конфликт внешний: герой стремится пройти путь воплощения, прийти к какой-то форме, активно (в жанре *body horror* даже агрессивно), взаимодействуя с персонажами телесно целостными, полными витальной энергии, и обладающими теми телесными свойствами, которые герой ищет и готов заимствовать, чтобы «собрать» себя, чтобы снова обрести жизнь.

Антропоморфность в сюжетах воплощения все чаще подвергается своеобразной проверке на жизнеспособность – персонажи аморфные декларируют агрессивное неприятие антропоцентризма. Форма человека преподносится не как идеал для довоплощения, а скорее как материал, ступень для развития. Телесная неполнота в подобных сюжетах трактуется скорее, как преимущество, как повод для развития, а телесная полнота в конфликте проигрывает как нечто пребывающее в стагнации.

3.1. Телесная неполнота персонажа как источник конфликта: потребность в воплощении

Телесная неполнота представлена в значительной части фильмов как тело монструозное, в котором сочетаются обрывки и элементы телесных конструкторов человека, животного, насекомого и чего-то неизвестного, чужого (ксеноморфного), позаимствованного из мифологии. Процесс довоплощения происходит за счет агрессивного натиска персонажа с телесной неполнотой на целостное тело, которое подвергается монструозному преобразованию, разрушению. Конфликт при этом обостряется до крайности, до явной борьбы за

выживаемость. Сюжет воплощения с участием монструозного персонажа чаще всего разворачивается по канонам жанра *body horror*.

Нужно отметить, что элементы жанра *body horror* довольно часто используются в жанре научной фантастики или антиутопии: персонаж, обладающий кибертелом, или человека-невидимка также испытывают «ужас тела». Герои, экспериментирующие со своим телом, рискуют потерять статус субъекта и зависнуть на границе бытия и небытия, подобно мистическим сущностям. В этом состоянии приобретенные телесные сверхспособности станут признаком скорее поражения, чем победы.

Традиционные персонажи фильмов жанра *body horror* чаще всего пугают человека своей причудливостью, той самой неполнотой, которая лишает их покоя. Конфликт и линия противостояния в фильмах жанра *body horror* фиксируется в зоне страха и острого переживания человека за свою морфическую идентичность как биологического вида: герой борется с антагонистической сущностью за право не превратиться во что-то бесформенное. Антагонист, в свою очередь, пытается адаптироваться и выйти из состояния бесформенности за счет, казалось бы, совершенной человеческой формы. Исход противоборства непредсказуем. Даже если человек и сохраняет свою видовую форму, то монструозный персонаж в финале может лишь отступить перед новой попыткой обрести форму за счет человека в будущем. Фильмы *body horror* нередко имеют открытый финал, который лишь подчеркивает постоянное балансирование человека на грани неизвестного и неистребимость демонических сил.

Телесная неполнота персонажей в фильмах *body horror* традиционно обозначена полной или частичной утратой внешних признаков антропоморфности: это может быть уродливое непропорциональное искажение формы тела, отсутствие конечностей, кожи, лица, глаз, искажение голоса. Именно по этим признакам в сюжете фильма герои определяют – кто свой, кто чужой.

Первым и наиболее важным формообразующим элементом, с которым работает и *body horror*, и жанровый кинематограф в целом, оказывается кожа. Именно она определяет его антропоморфность и принадлежность к миру живых. Именно проблемы с кожным покровом, отсутствие кожи или ее уродливая фактура, обозначают в сюжете позицию персонажа, стремящегося к довоплощению.

Персонажи фильма «Дюна» (*Dune*, США, 1984, реж. и сцен. Д. Линч), вступающие в конфликт с главным героем Полом Атрейдесом, мучимы болезнями кожи – их оболочка уродлива, изъедена язвами, истончена до крайности. Кожа слишком явно предъявляет нам то, что обычно скрывает. С. Жижек, размышляя об этой особенности героев фильма, отмечает, что «Линч нарушает наиболее элементарную феноменологическую связь с живым телом, в основе которой – радикальное различие между поверхностью, образуемой кожей, и тем, что под ней. Если мы попытаемся представить, что находится под оболочкой-поверхностью прекрасного обнаженного тела (мышцы, органы, вены), мы испытаем ужас, даже омерзение»¹³⁷.

С распадом кожи сталкивается и ученый-экспериментатор из фильма «Муха» (*The Fly*, США, 1986, реж. Д. Кроненберг, сценарий: Ч. Поуг). В результате неудачного опыта его кожа поэтапно трансформируется и превращается в уродливый желеобразный покров, а тело теряет антропоморфные очертания. Кожа не может удержать новую, искаженную плоть.

В фильме «Кожа, в которой я живу» (*La piel que habito*, Испания, 2011, реж. П. Альмодовар, сценарий: А. Альмодовар) юноша Висенте испытывает подлинный «ужас тела», обнаружив себя в заново перекроенной коже, которая превращает его в девушку Веру. Это вынужденная трансформация тела, произошедшая по воле пластического хирурга Роберта Ледгарда. В сюжете мы

¹³⁷ Жижек С. Киногид извращенца. Кино, философия, идеология. Екатеринбург: Гонзо, 2019. С. 326.

наблюдаем за борьбой тела и личности Висенте, скрытой под кожей, ставшей символом отчуждения тела, следим за возможностью полного телесного довоплощения. Висенте-Вера именно в двойном статусе, в коже, которая скрывает суть персонажа, становится наиболее опасен для своего оппонента – Роберта Ледгарда. Хирург надеется, что кожа может изменить Висенте, сделать его покорным, как женщина, однако мужская сущность берет верх, персонаж бунтует и уничтожает Роберта.

Часто отсутствие кожи в фильмах жанра *body horror* – это очевидный телесный признак монструозности персонажа. В фильме «Общество» (*Society*, США, 1989, реж. Б. Юзна, сценарий: А. Кит, Р. Фрай) кожа героев в момент сексуальной оргии превращается в слизь, а тела трансформируются в гротескные монструозные фигуры. Сексуальные прикосновения в контексте этого киносюжета приводят к тому, что монстр поглощает человека. В третьей части фильма «Очень странные дела» (*Stranger Things*, США, 2016–2019, авторы проекта: Бр. Даффер) сюжет разворачивается вокруг желеобразного монстра, который не имеет кожи, и его тело сохраняет целостность только за счет условной магии.

Инопланетный монстр из фильма «Нечто» (*The Thing*, США, Канада, 2011, реж. М. ванн Хейниген, сценарий: Р. Мур, Э. Хайссерер) вбирает в себя тела обитателей антарктической станции, разрывая их туловища и кожу, сам же обходится без кожного покрова. Мы видим тело постоянно меняющееся, у него нет верха и нет низа, нет головы, его конечности одновременно напоминают и щупальца, и клешни. Это существо – иная протожизнь, и ему требуется довоплощение, тот телесный способ существования, который был бы уместен в новом для него земном пространстве. Монстр формируется за счет тел человека или животного, он вбирает в себя все, что может его развивать и приближать к жизнеспособному на планете Земля морфизму. Но не только паразитическое формообразование, нападение бесформенного тела на устоявшуюся форму тела человека, создает атмосферу опасности, свойственную для хоррора. В фильме

огромную роль играет обманчивость облика человека – герои перестают доверять друг другу, потому что тело кого-то из них скрывает враждебную сущность.

У персонажей фильмов в жанре *body horror* довольно часто отсутствует такой важный для морфической характеристики элемент как глаза, и, следовательно, отсутствует возможность визуального контакта. Пришелец из фильма «Нечто» не имеет ни лица, ни морды, ни глаз. Отсутствуют те лицевые телесные признаки, которые могли бы отнести существо к миру людей или миру животных. Нет глаз у монструозных подземных существ в фильмах: «Дюна» (Dune, США, 1984, реж. и сценарий: Д. Линч), «Дрожь земли» (Tremors, США, 1990–2018, реж. Р. Андервуд, сценарий: С. Уилсон). Нет глаз у магических существ по имени ПустОты в фильме «Дом странных детей мисс Перегрин» (Miss Peregrine's Home for Peculiar Children, США, 2016, реж. Т. Бертон, сценарий: Д. Голдман, Р. Риггз). Их тела не сформированы до конца, поэтому ПустОты охотятся за глазами детей, которые им необходимы, чтобы довоплотиться и принять человеческий облик. Глаза – ключевой сюжетообразующий предмет борьбы в этом фильме.

Глаза антропоморфного монстра из фильма «Лабиринт Фавна» (El laberinto del fauno, Испания, Мексика, 2006, реж. и сценарий: Г. дель Торо) спрятаны в его ладонях. Непривычное место для глаз, взгляд, идущий из открытых ладоней, делает подземного монстра наиболее пугающим и опасным для героини фильма – девочки Офелии.

Именно скрытость лица и глаз, или травма, искажающая лицо, оказываются определяющими при моделировании образа героя в поджанре хоррора – слешере (от англ. *slash* – «рубить»). В фильмах этого жанрового ряда антагонист традиционно прячет лицо под маской, или его лицо изуродовано до подобия маски. В фильме «Пятница, 13. Часть 3» (Friday the 13th, США, 1982, реж. С. Майнер, сценарий: М. Китроссэр, П. Попеску, К. Уотсен) персонаж скрывает лицо под хоккейной маской. Герой фильма «Техасская резня

бензопилой» (The Texas Chain Saw Massacre, США, 1974, реж. Т. Хупер, сценарий: К. Хенкел) прикрывает лицо маской из омертвевшей кожи жертв, сшитой крупными уродливыми стежками. Маской для Фредди Крюгера, антигероя фильма «Кошмар на улице вязов» (Nightmare On Elm Street, США, 1984, реж. и сцен. У. Крейвен), становится обожженное лицо. Все маски скрывают естественную мимику, а глаза героев, если и видны, то сквозь прорези маски. Сочетание живого взгляда и мертвой масочной формы лица разрушает визуальный контакт, мотивировки персонажа со скрытым лицом становятся непредсказуемыми и формируют интригу.

Отсутствие визуального контакта создает поле для домысливания и позволяет говорить о тех видах пространства, которые наиболее часто востребованы жанром хоррор и body horror – о пространстве скрытого или пространстве темноты. О потенциально антагонистической сущности тьмы говорит Ж. Лакан в «Семинаре I»: «Я чувствую на себе взгляд чьих-то глаз, которые я не вижу и даже не могу разглядеть... Такое окно, за которым, как мне кажется, кто-то есть...»¹³⁸. Этому взгляду из темноты, ощущаемому, но не имеющему телесной определенности конкретного существа, можно дать такое определение как «смотрящая темнота», или темнота, рождающая монстров.

Монструозные сущности, телесно не оформившиеся, ментально привязаны к хтоническим пространствам, в глубины которых человек пока не может проникнуть никакими известными современной науке способами; это глубины космоса, глубины земли, глубины океана, либо пространство другого измерения. Незведанность этих территорий дает возможность свободно моделировать облик их обитателей, отказываясь от известных морфических признаков. Из глубин земли возникают червеобразные монстры, создающие опасность для персонажей фильма «Дюна» и серии фильмов «Дрожь земли». Из глубин

¹³⁸ Лакан Ж. Семинар. Книга 1: Работы Фрейда по технике психоанализа (1953/54 гг.). М.: Гнозис, 2009. С. 215.

космоса появляется монстр из фильма «Нечто» и ряда других фильмов с участием героев-пришельцев.

В глубинах океана обитает одно из самых известных в истории литературы чудовищ – исполин Ктулху, впервые появившийся в 1928 году в рассказе «Зов Ктулху» Г. Лавкрафта. Ктулху стал прототипом многих кинематографических неохтонических монстров и остается таковым до сих пор. По замыслу Г. Лавкрафта в телесном конструкте монстра сочетались черты «осьминога, дракона и карикатуры на человека. Мясистая голова, снабженная щупальцами, венчала нелепое чешуйчатое тело с недоразвитыми крыльями; причем именно общий контур этой фигуры делал ее столь пугающе ужасной»¹³⁹. Элементы телесного конструкта Ктулху были использованы в серии фильмов «Пираты Карибского моря» (Pirates of the Caribbean, США, 2003–2017, режиссер Г. Вербински, сценарий: Т. Россио) для конструирования образа Дэви Джонса, капитана корабля-призрака. В фильме это человек с головой осьминога и клешней морского рака. Монстр Ктулху стал прообразом и чудовища по имени Темный Ашер, который обитает в подземелье города Бург – фильм «Карнивал Роу» (Carnival Row, США, 2019–2020, авторы проекта: Р. Эчеваррия, Т. Бичем). Монструозное тело Темного Ашера сконструировано из частей тела различных волшебных существ, которыми населен мир фильма, а венчает его уже узнаваемая голова-осьминог.

Пространство темноты не позволяет проявить, увидеть телесные очертания своих обитателей полностью. Космический ксеноморф в фильме «Чужой» (Alien, США, 1979, реж. Р. Скотт, сценарий: Д. О'Беннон) никогда не показывается полностью, его тело всегда частично скрыто темнотой. Ксеноморф позиционируется в сюжете, как часть космической неизведанной территории.

¹³⁹ Лавкрафт Г. Зов Ктулху. М.: АСТ, 2017. С. 10.

Тьма скрывает телесную сущность героев из широчайшего ряда киносюжетов о привидениях и монстрах, обитающих в старых заброшенных зданиях, пещерах или иных сумеречных пространствах. Чаще всего персонажи-привидения, покидая пространство темноты, стремятся принять антропоморфные очертания, но им не хватает для этого телесной полноты. Тело призрака уже разрушено, остались лишь очертания, смутные, как воспоминания о былой форме. В традиции жанра *body horror*, как и в современном триллере, эти воспоминания статичны, зафиксированы на некоей травме из прошлого, которая служит сюжетной пружиной.

Несколько иначе работает с материалом тьмы японский режиссер Х. Миядзаки. Он моделирует тело героев из самой тьмы, что также делает их сущность неопределимой, текущей, трансгрессивной. В анимационном фильме «Унесенные призраками» (千と千尋の神隠し, Япония, 2001) девочка Тихиро, попав в волшебный мир призраков, взаимодействует с текучим и бесформенным демоном, видимое тело которого не имеет никаких морфических маркеров – это сгусток тьмы. Демон использует лишь один антропоморфный элемент – маску, имитирующую лицо. Лишь маска позволяет Тахиро вступить с демоном в контакт. В фильме «Ходячий замок Хаула» (ハウルの動く城, Япония, 2004) шляпницу Софи и волшебника Хаула преследуют существа темные и текучие, постоянно меняющиеся. Их тела в момент появления втиснуты в человеческие костюмы, в зыбкие границы антропоморфности, но в процессе погони за героиней они растекаются черными вязкими кляксами, покидают пределы костюмов, то есть теряют антропоморфные очертания, а их бесформенность героиня воспринимает как сигнал опасности.

Завершая анализ конструктивных телесных элементов, востребованных *body horror* и маркирующих отсутствие морфических признаков, нужно упомянуть еще об одном признаке разрушающейся телесной целостности – это искаженный или отсутствующий голос. Принято считать, что голосовые вибрации

человека так же индивидуальны, как черты лица, жесты или походка. Отказ от голоса – это отказ от одного из базовых признаков антропоморфности.

В фильмах жанра *body horror* голос становится дополнительной характеристикой монструозной неполноты тела персонажа: «бесформенный» голос невозможно воспринять как голосовой маркер какого-то конкретного существа из мира людей или мира животных. Чаще всего бесформенный монстр издает пронзительные, неприятные для уха человека звуки: различные переливы шипения, хрипа, скрипа и визга. В ряде сюжетов монструозные сущности вообще лишены голоса, поскольку нередко лишены рта и глотки, то есть не способны произносить членораздельные звуки.

Прием с искажением или отсутствием голоса стал использоваться в кинематографе с момента появления звука в 30-х годах XX века. Он опробован в фильмах с элементами жанра *body horror*, в таких как «Человек-невидимка» и «Франкенштейн». Угрожающие, искусственно смоделированные звуки издают монстры в серии фильмов «Очень странные дела», «Нечто», «Дрожь земли», «Чужой». Люди-зомби в фильме «Война миров Z» (*World War Z*, США, 2013, реж. М. Форстер, сценарий: Д. Годдард, М. Карнахан, Д. Линделоф) способны лишь хрипеть. Лишены возможности говорить и произносить человеческие звуки монструозные сущности из фильмов Д. Линча «Дюна», их мысли считывают и произносят вслух люди-помощники.

Бесформенные, но при этом агрессивные звуки несут в сюжете такую же конфликтную антагонистическую нагрузку, как и монструозное тело. Монструозный голос не менее опасен и разрушителен для целостного тела человека или животного, как и физическое нападение монструозного существа – он может обездвижить или убить человека.

Примечательно, что в большинстве киносюжетов *body horror* трансформация антропоморфного тела персонажа вступившего в конфликт с телом монструозным, происходит довольно быстро, как визуальный аттракцион – монстр поглощает человека. Однако в ряде случаев процесс поглощения становится основой сюжета, как фильме «Район № 9» (*District 9*, ЮАР, США,

Новая Зеландия, 2009, реж. Н. Бломкамп, сценарий: Т. Татчелл). Викус, герой фильма, постепенно превращается в тело инопланетянина. Вместе с этим идет процесс формирования толерантности персонажа к другой форме жизни, то есть трансформируется не только тело, но и личностные качества персонажа, весь его телесный мир. Внешний конфликт уступает внутреннему – враждебное отношение к иной форме жизни переходит в неприятие элементов этой формы внутри собственного тела.

Тело Викуса теряет антропоморфные очертания поступательно: рука с зараженной раной превращается в клешню, выпадают зубы человека и вырастают шевелящиеся челюсти насекомого, тело и лицо покрываются панцирем, глаза становятся глазами насекомого, меняется голос. В итоге тело персонажа и его личность собираются в единую сущность, состоящую из двух изначально враждебных организмов – человека и пришельца. Их скрепляет любовь к близкому: в финале истории герой, уже полностью перешедший в тело инопланетянина, мастерит из фольги цветок, передает его своей жене, и она принимает этот знак. Он служит обозначением того, что ее муж жив, но стал другим. Авторы фильма «Район № 9» полемизируют с конвенцией жанра космического боевика, в котором традиционно противоборствуют протагонист-человек и антагонист-пришелец, и предлагают альтернативный сюжетный выход из конфликта путем слияния и примирения разнородных телесных сущностей.

Сюжет слияния двух конфликтующих телесных конструкторов не оригинален. Он использовался в фильме «Чужой. Воскрешение» (Alien Resurrection, США, 1997, реж. Ж.-П. Жене, сценарий: Д. Уидон), в четвертой части серии фильмов о Чужом. Инопланетное существо, получившее уже устоявшееся название «ксеноморф» (лат. хено – «чужой»). Рипли, героиня фильма, вынуждена вынашивать в своем теле зародыш ксеноморфа. В результате человек и ксеноморф обмениваются телесными свойствами: в кровь Рипли попадает кислота, питающая ксеноморфа, а новорожденный инопланетянин чувствует себя отчасти человеком и относится к Рипли как к матери. Однако Рипли по сюжету

фильма избавляется от рожденного ей ксеноморфного существа, зная, что оно тотально враждебно человеку и нацелено на уничтожение человеческого рода.

Фильмы «Район № 9» и «Чужой. Воскрешение» развивают тему допустимости слияния человека с существом иной телесной природы. Традиционный для body horror конфликт, острый и бескомпромиссный, где на кону вопрос жизни и смерти персонажа, отвергается и предлагается иной исход – предлагается реабилитация монструозной сущности. Однако даже внутри этой дискуссионной сюжетной канвы остается мотив отторжения чужого. Антропоорфный персонаж консервативен в выборе приоритетов и пытается выйти из конфликта, сохранив в себе если уж не целостного человека, то хотя бы элементы человеческой сущности.

3.2. Аморфное тело персонажа

Телесная неполнота наиболее выразительно представлена в аморфных персонажах, лишенных вообще хоть каких-нибудь антропоморфных очертаний. Любопытно то, что в сюжете фильмов различные текучие плазмодные сущности, микроскопические тела, слизняки если и используют тело человека для своего воплощения, то с позиции превосходства, как некий переходный этап. Тело аморфное нередко преподносится как тело более совершенное, более живучее.

Нужно отметить, что в своем интересе к аморфному телу кинематограф совпадает с такими, казалось бы, далекими видами искусства, как арт-практики и перформанс. Примечательно, что перформативное искусство и фильмы в жанре body horror набирали популярность параллельно, и стали устойчиво востребованы во второй трети XX века. Такие виды телесных динамик как текучесть, неустойчивость формы, трансгрессия стали одинаково мощным выразительным средством и для кинематографа, и для перформативного искусства. Они передавали уязвимость животных и человека при вступлении в

контакт с современным миром, поднимали тему телесного дискомфорта и тотального насилия.

Для восприятия перформанса и арт-акции требуется глаз наблюдателя. Для ряда перформеров (М. Барни, М. Абрамович) кинокамера стала эквивалентом наблюдателя, то есть полноправным участником перформативной акции, когда объектив – это глаз наблюдателя, а пленка или цифровой носитель информации – эмоциональная память, способная заново воспроизвести увиденное.

Один из первых авторов перформативного искусства Йозеф Бойс еще избегал кинокамеры для намеренной фиксации своих акций. Он в наиболее известных своих работах «Как объяснять картины мертвому зайцу» (1965), «Койот: Я люблю Америку, и Америка любит меня» (1974) организовывал перформативное пространство с таким расчетом, чтобы зрители могли сами выбирать точку обзора и время наблюдения. Нужно отметить выбор текучих и материалов Й. Бойсом, которые «словно бы не способны удержать жесткую форму»¹⁴⁰: жир, воск, парафин, вазелин, мед, желе. Их можно трактовать и как материал разрушения, и как материал созидания. Анализируя творчество Й. Бойса, В.В. Бычков объясняет выбор материалов. По его мнению, «жир символизирует природный позитивный хаос; его меняющиеся от температуры форма и свойства – символ витального начала в жизни. Подобной наивно-архаической семантикой Бойс наделял все свои работы и их отдельные элементы. С ее помощью он искал пути проникновения к истокам жизни»¹⁴¹. Оболочка из войлока в акции с койотом также могла бы трактоваться как защита жизни, как кокон для человека, оказавшегося на неизведанной территории. Но уже в акции с мертвым зайцем художник-акционист концентрирует внимание наблюдателя на мертвой, разлагающейся плоти, напоминает об энтропии. Бойс

¹⁴⁰ Кулик И.А. В круге Бойса. Арт-хроника. URL: <http://artchronika.ru/vystavki/beuys-circle/> (дата обращения: 17. 11. 19).

¹⁴¹ Бычков В.В. Эстетика. М.: Гарадарики, 2006. С. 459.

подчеркивает свою мысль маской на лице из меда и фольги, которая искажает антропоморфность мимики. Данный перформанс близок по выразительным средствам к фильмам жанра *body horror*, которые традиционно исследует страхи человека и, прежде всего, страх смерти, напрямую связанный с уязвимостью границ тела, его целостностью.

Художник-акционист Марина Абрамович уже намеренно работает с кинокамерой и фиксирует перформативные акции. В фильме «Балканское барокко» (*Balkan baroque*, Франция, Нидерланды, 1997) она ведет диалог с камерой – статичной, фронтально фиксирующей перформативные действия, а основное средство высказывания – ее собственное тело, которое она испытывает на прочность при помощи иголок, ножей, опасной бритвы. Автор перформанса – он же главный герой фильма, который переживает внутренний конфликт со своим прошлым и пытается через боль и разрушение тела избавиться от личных травм и исторических травм своего народа, ставшего жертвой военного конфликта на Балканах в 90-х годах XX века. В фильме Абрамович пытается отмыть и отскоблить некий скелет, тем самым отчасти повторяя свой перформанс с тем же названием «Балканское барокко». М. Абрамович чаще многих современных перформеров и акционистов исследует природу разрушения живой плоти и ее уязвимость. Тем самым она рифмует динамику телесного распада с процессом разрушения памяти или потерей чувства сострадания.

Арт-художник Метью Барни использует в ряде своих работ те же материалы, что и Йозеф Бойс – воск, жир. Как и Абрамович, он вовлекает кинокамеру в перформативный процесс как наблюдателя. В киноцикле «Кремастер» (*The Cremaster Cycle*, США, 1994–2002) камера фиксирует изменения перформативного объекта и создает то, что Н.Б. Маньковская

называет «перформативная скульптура»¹⁴², то есть некий меняющийся во времени и пространстве объект и, что важно, меняющийся на глазах наблюдателя. М. Барни заставляет такой статичный объект, как скульптура, включаться в нарративный дискурс, принимать участие в заново сочиненном мистериальном действии, в театрализованном ритуале.

Следует отметить, что в «Кремастере» Барни по ходу перформативной акции расставляет акценты, которые можно сделать только средствами, присущими именно искусству кино, то есть с помощью монтажа, смены планов, в том числе использования крупных планов. Арт-художник переключает внимание наблюдателя на элементы перформативной композиции, предлагает нам наблюдать не только за актерами – участниками перформанса, но и за органическими объектами, структура которых подвижна и постоянно меняет форму. Это может быть расплавленный парафин, жир, гряда винограда, рассыпанная по столу. Автор использует сюжет, в котором живые и неживые объекты переживают различные состояния, а их форма конфликтна, статика противостоит динамике, а гармония сталкивается с хаосом.

Барни использует бесформенные объекты и для ироничной постмодернистской насмешки над геометрической точностью архитектурных форм и декораций. Геометрические формы, по мнению автора, являются признаком тоталитарности. (Не случайно в его работах возникают аллюзии на фильмы Лени Рифеншталь). Тогда как хаотичная аморфность обозначает свободу и живость. Хаотичная россыпь винограда вступает в конфликт с правильной геометрией стола, а естественный природный цвет винограда конфликтует с монохромным, преимущественно белым интерьером парящего в небе дирижабля. Текущий и хаотично застывающий вазелин, который расплескивает участник

¹⁴² Маньковская Н.Б. Эстетическая специфика постмодернистской мифологии в кинопроектах Питера Гринуэя и Метью Барни / Миф и художественное сознание XX века. Ред. А.Н. Хренов. М.: ГИИ, 2011. С. 674.

киноперформанса, художник Ричард Серра, вступает в конфликт с архитектурной точностью и монохромностью террас музея искусств Гуггенхайма. Живое обнаженное акциониста конфликтует с подчеркнута неподвижным пространством. Исход противостояния бесформенного объекта и застывшей формы в перформансе, зафиксированный на киноленту, неизвестен. Финал открытый. Метью Барни подобно Йозефу Бойсу, пытается найти начало и конец формы, как символ начала и конца жизни, отсюда возникает впечатление, что «...художественный мир, созданный Барни, – это «пренатальный», зыбкий и очень целостный мир»¹⁴³. Можно предположить, что под пренатальностью, то есть внутриутробным развитием, понимается вызревание некоей сущности, обретение формы. Но процесс пренатальности имеет и другую сторону – скрытость, непроявленность формы, телесную неопределенность, возможную скрытую угрозу, что позволяет вернуться от широких трактовок перформативного искусства к канонам фильмов ужаса, к жанру *body horror*.

Именно с формой созревающей, которую невозможно классифицировать и, следовательно, признать своей, человекоподобной, работает в своих ранних фильмах Д. Линч. Фильм «Голова-ластик» (*Eraserhead*, США, 1977) соединяет в себе жанр *body horror* и погружает нас в мир антиутопии. Герой фильма Генри Спенсер становится отцом недоношенного ребенка, фактически эмбриона, который по телесным очертаниям похож на головастика или червя: его нельзя отнести ни к ряду антропоморфных персонажей, ни к ряду зооморфных. Это существо, зависшее между морфными мирами, вызывает ужас у героя. Он убивает монструозный плод, пытаясь сохранить собственную телесную целостность. В приступе бреда герой видит, как лишается своей головы, и ребенок-монстр прирастает к его туловищу. Символическое уничтожение бесформенного существа позволяет герою вновь ощутить себя целым и

¹⁴³ Виноградова Ю. Мифологии Метью Барни: тело, архитектура, пространства. Арт-инфо. URL: <http://www.artinfo.ru/ru/news/main/MatthewBarney-2MB.htm> (дата обращения 17.11.19).

преодолеть одну из гендерных фобий – страх появления копий, которые расщепляют и умаляют мужскую идентичность и целостность.

Д. Линча использует элементы жанра *body horror* и в фильме-антиутопии «Дюна». Один из героев будущего, члена Гильдии пространства, представлен нам как тело-опухоль, с гигантской головой и крохотными атрофированными конечностями. Режиссер маркирует героев будущего, как героев, теряющих или уже потерявших антропоморфность, но так и не получивших какую-то определяемую форму взамен. Они разрушены химическими стимулирующими веществами, которые в фильме названы «спайс». То есть в погоне за удовольствиями или неким условным совершенством, таким как сверхинтуиция или сверхчувствительность, герои теряют человеческое тело – оно разрушается или трансформируется в нечто бесформенное и монструозное.

С невозможностью определить облик персонажа не в силу распада и деформации формы, а в силу его микроскопичности, работают сюжеты фильмов, где в позиции антагониста оказываются мельчайшие организмы. В данном «сюжете телесности» формируется еще одна разновидность текучего тела, которое также можно отнести к концепту тело-пространство или тело-среда.

Бен Вудард в работе «Динамика слизи» называет мельчайшие телесные объекты роящимися комками протожизни. Их форму можно увидеть и определить лишь при помощи микроскопа. По оценке Вударда, подвижное и способное к трансформациям «тело», состоящее из множества органических элементов «пытается распространять себя через пространство путем роста, мутации и воспроизводства»¹⁴⁴. Невидимость мельчайших вирусов и бактерий приводит к тому, что «страх перед вирусным помещает людей в среду полную враждебных существей»¹⁴⁵. Конфликт развивается за счет столкновения невидимой глазу биомассы вирусов с биомассой рода человеческого. Данная конфликтная

¹⁴⁴ Вудард Б. Динамика слизи. Зарождение, мутация и ползучесть жизни. Пермь: Гиле Пресс, 2016. С. 26.

¹⁴⁵ Там же. С. 37.

ситуация породила целую серию фильмов о борьбе человечества с эпидемиями: «Эпидемия» (Outbreak, США, 1995, реж. В. Петерсен, сценарий: Л. Дуорет, Р. Пул), «Инфекция» (Infection, Япония, 2004, реж. М. Ошиаи, Р. Кимидзука), «Эпидемия. Вонгозеро» (Россия, 2018, реж. П. Костомаров, сценарий: Р. Кантор).

Ключевым сюжетообразующим элементом в этих фильмах становится форма противника, которая определяется как «болезнь-пространство»¹⁴⁶. По мнению Б. Вударда, авторы фильма «Эпидемия» в попытке обнаружить и очертить телесные границы противоборствующей стороны идут проторенным путем – они ассоциируют вирус с зараженными людьми: «вирус и инфицированные тела схлопываются в одно целое»¹⁴⁷. Вирус, вторгаясь в человека, тут же начинает свою смертельную работу по разрушению тела, превращению его в нечто бесформенное, подобное себе. Тело человека для вирусов – лишь временное пристанище и способ распространения. Хотя, как отмечает Б. Вудард, возможны и другие сюжетные стратегии, такие как в серии фильмов, снятых по видеоигре «Обитель зла», где вирус не только умертвляет живую плоть, но и заставляет двигаться мертвое тело, придавая ему видимость живого, но монструозного.

Оригинальную модель уже не «эпидемии – пространства», а «эпидемии – коллективного тела» предлагают авторы антиутопии «Война миров Z». В фильме зараженные вирусом люди-зомби сбиваются в толпу, бесформенную, но синхронно существующую как единый организм. Люди лишаются личностных индивидуальных качеств и становятся частью одного эпидемического тела, которое одержимо одной целью – преодолевать любые препятствия, поглощать все живое. Если поодиночке зомби медлительны, слепы и беспомощны, то коллективное тело эпидемии агрессивно, зряче и обладает чудовищной силой – эта масса перетекает любые преграды.

¹⁴⁶ Вудард Б. Динамика слизи. Зарождение, мутация и ползучесть жизни. Пермь: Гиле Пресс, 2016. С. 37.

¹⁴⁷ Там же. С. 38.

Довольно часто сюжетная канва эпидемии востребована в фильмах о нашествии инопланетян, и конфликт формируется вновь в соответствии с канонами жанра *body horror*. Хтоническое пространство космоса является источником бесформенных телесных существ, которые, попав на землю, используют тела людей для стремительного распространения, а затем разрушают. Инопланетная жизнь в подобных сюжетах представлена различными вариациями бесформенного: микротело-вирус, тело-слизняк, монструозное тело, форму которого вообще трудно идентифицировать.

Завершая анализ сюжетообразующий потенциал аморфных телесных конструкторов, нужно упомянуть о таком биологическом объекте, как грибы. По мнению Б. Вударда «грибное подчеркивает тревожную и изменчивую природу телесности; мертвечина становится пищей для плодовых тел грибов. Они разрушают и разлагают предполагаемую твердость других тел». ¹⁴⁸ Именно паразитическая природа грибов, их непроявленная сущность, которую, по мнению современных ученых, невозможно отнести ни к миру растений, ни к миру животных, предполагает развитие оригинального конфликта. Паразитизм и причудливая по форме телесность относит грибы в разряд априорных антагонистов для протагониста-человека.

Вудард не приводит пример удачного киносюжета, основанного на конфликтном взаимодействии тела грибов и тела человека. Но такие попытки все же делаются. Использовать паразитический морфизм грибов попытались авторы триллера «Ганнибал» в новелле «Комплимент от шеф-повара» (*Amuse-Bouche*, 2013, реж. М. Раймер, сценарий: Д. Грей). Серийный убийца, герой новеллы, закапывает свои жертвы в лесную почву, и на их умирающих телах выращивает грибы. В данном случае грибы не меняют своей формы, не стремятся к какому-либо иному морфическому воплощению, но играют в сюжете важную метафорическую роль: проникая корнями в тела жертв, они напоминают о

¹⁴⁸ Вудард Б. Динамика слизи. Зарождение, мутация и ползучесть жизни. Пермь: Гиле Пресс, 2016. С. 54.

зыбкости, казалось бы, незыблемой телесной формы человека. При внешнем воздействии человеческое тело легко поддается трансформации, что отмечает Б. Вудард: «Люди, как и всякий иной отросток живой материи, суть не что иное, как скопление слизи, соединенные и сформированные временной случайностью и пространственной ситуацией»¹⁴⁹.

Подводя итог, следует сказать, что аморфные персонажи обладают мощным сюжетным потенциалом для жанрового кино. Телесная неопределенность делает их необычайно подвижными и агрессивными в любом виде конфликта, исход которого все менее предсказуем. Статус превосходства аморфной формы в борьбе с антропоморфностью позволяет размышлять средствами кино о позиции антропоцентризма.

3.3. Тело персонажа как объект постмодернистской игры: формы гротеска

К динамике гротескной трансгрессии, так или иначе, можно отнести значительную часть телесных конструкторов, которые рассматриваются в данной исследовательской работе. В их основе лежат причудливые сочетания тела человека с формами животного, машинного, аморфного. Но амбивалентность часто обманчива. Смеховая культура, ирония, присущая гротеску, во многих сюжетах преображения тела отвергаются и заменяются серьезным подходом к процессу телесного совершенствования: авторы сосредоточены на теме потенциального бессмертия тела человека. Смерть как неизбежный исход всего живого словно бы исключается, умалчивается, что подвергает сомнению круговорот и ценность жизни.

Авторское кино сохраняет интерес к гротеску, продолжает активно работать с телесной трансформацией, используя в сюжете прием постмодернистской игры

¹⁴⁹ Вудард Б. Динамика слизи. Зарождение, мутация и ползучесть жизни. Пермь: Гиле Пресс, 2016. С. 103.

и гротескного ироничного смеха. Именно постмодернистская ирония, цитирование, переосмысление опыта искусства и культуры предыдущих поколений, позволяет удерживать сюжет в поле острой актуальности. Ироничный тон повествования не снимает остроты конфликта в сюжете – персонаж находится в жестком противостоянии с миром, полным симулякров. Непроявленная сущность героя, его телесная неполнота, нуждаются в подлинности, он ищет ее и зачастую не находит. Герой, стремящийся к воплощению, находится в поиске идеала. Это устремление смутное и мучительное, рожденное внутренним конфликтом не принятия себя, где речь идет скорее о бесформенности души и воли, чем бесформенности тела. Однако именно телесная форма обозначает характеристика персонажа.

С сюжетами воплощения телесности через формы гротеска последовательно работают многие режиссеры современного авторского кино, в частности П. Гринуэй, который увлечен соединением языка живописи и кинематографа. Режиссер в своих фильмах рассматривает весь гротескный круговорот жизни и смерти, используя живописные композиции и рамку картины: его персонажи стремятся выйти из состояния живописной или скульптурной статики, вырваться за границы живописного полотна, ожить, довоплотиться, но именно это стремление и приводит героев фильмов П. Гринуэя к умиранию, возвращает в живописную форму.

Режиссер средствами кино пытается преодолеть противоречие, которое заметил еще А. Базен: «Картинная рама поляризует пространство вовнутрь, тогда как все показываемое на киноэкране имеет, наоборот, тенденцию бесконечно продолжаться во вселенной. Рама картины порождает центростремительность, а экран – центробежен»¹⁵⁰. Фильмы П. Гринуэя часто герметичны, пространство подчиняется живописной перспективе, а персонажи подчиняются законам живописи. Режиссер рассматривает тело человека как конструктивную деталь

¹⁵⁰ Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 197.

для гротескного орнамента, в котором неживое поглощает живое. Тело человека становится гастрономическим блюдом, как это представлено в фильме «Повар, вор, его жена и ее любовник» (*The Cook, The Thief, His Wife and His Lover*, Великобритания, Франция, 1989), или превращается в живописные гротескные фигуры в фильме «Книги Просперо» (*Prospero's Books*, Великобритания, Нидерланды, Франция, Италия, Япония, 1991).

В контексте данной научной работы анализируются фильмы режиссера Паоло Соррентино, который выявляет динамику телесной трансгрессии, присущей гротеску, через постмодернистский диалог со своим предшественниками – Федерико Феллини и другими знаковыми фигурами в истории кино. В фильмах «Великая красота» (*La grande bellezza*, Италия, 2013, сценарий: У. Контарелло), «Молодость» (*La giovinezza*, Италия, 2015, сценарий: П. Соррентино), «Молодой Папа» (*The Young Pope*, Италия, Испания, Франция, 2016, сценарий: Т. Грисони, У. Контарелло, С. Рулли) режиссер последовательно работает с темой смерти и телесного увядания, используя гротескные традиции. В игровой постмодернистской манере он сочетает тело увядающее и тело юное, всепобеждающее, телесные образы прошлого, настоящего и будущего.

Смех Соррентино, негромкий и ироничный, он основан на интеллектуальной игре с цитатами из истории кинематографа, живописи, искусства перформанса. Гротескное тело в его фильмах – это тело, погруженное в игровое поле постмодернистских приемов, где трансгрессия происходит за счет слияния образов прошлого и настоящего, а восприятие телесного конструкта в значительной степени зависит от сюжетного содержания цитаты. Гротескная форма возникает не только потому, что режиссер размышляет об энтропии через телесные ощущения героев, но еще и потому, что Соррентино связывает героев настоящего с героями прошлого, в числе прочих, с персонажами из фильмов

Феллини, которому был присущ «грандиозный, с трагическим акцентом гротеск – насмешливый, меланхоличный и чуть-чуть загадочный»¹⁵¹.

Соррентино открыто обращается к наследию своих предшественников, что позволяет говорить о цитировании как о художественном приеме. Кинокритик В.С. Кичин отметил в своей статье, что «картина Соррентино начинается долгой... сценой "светской" вечеринки с чисто феллиниевскими разрисованными женщинами, феллиниевским гротеском»¹⁵². Итальянский обозреватель К. де Марко пишет, что «Великая красота» П. Соррентино вынуждена противостоять «Сладкой жизни» Ф. Феллини: «Пятьдесят лет – это слишком много, чтобы проводить какие-либо сравнения, но способность представлять общество и состояние души, переживающей медленную деформацию, делает фильмы, безусловно, похожими»¹⁵³.

Соррентино действительно много и изобретательно цитирует Феллини, как в «Великой красоте», так и во всех последующих своих работах – «Молодость», «Молодой папа». Режиссер вступил в системный «диалог» с Феллини и способ цитирования становится приметой его авторского стиля. При этом он не ограничивается лишь ироничной постмодернистской игрой с цитатами, он создает свой «культурный слой», тот способ интерпретации, который прочитывается в диалоговой связке, но в значительной степени выходит за пределы диалога.

Надо отметить, что образы Феллини тщательно телесно вылеплены и вписаны в причудливый ландшафт – то, что можно назвать территорией Феллини. Когда эту территорию характеризуют исследователи, они пытаются найти адекватный образный эквивалент, столь же яркий и метафоричный как само творчество итальянского режиссера. П. П. Пазолини сравнивал мир Феллини с улиткой-лабиринтом, «лучезарное нутро которой в каждом из коридоров-изгибов

¹⁵¹ Кушников М.А. Феллини. URL: <https://art.1sept.ru/article.php?ID=200102401> (дата обращения 24. 02.20).

¹⁵² Кичин В.С. Грядет волна имитаций // Российская газета. 2013. 21 мая. № 108(6084). URL: <https://rg.ru/2013/05/21/sorrentino-site.html> (дата обращения 28.02.20).

¹⁵³ Де Марко К. Великая красота: путешествие через ночь. URL: <https://cineuropa.org/en/newsdetail/238752/> (дата обращения 28. 02. 20).

скрывает какой-то персонаж»¹⁵⁴. Исследователь творчества Феллини С.К. Бушуева нашла другое сравнение, скорее топографическое: «Темы, лейтмотивы, просто мотивы, эпизоды, образы, пейзажи, типы переходят из фильма в фильм не по закону накопления, а как элементы одного и того же пейзажа, лирического ландшафта, которые просто никуда не могут деться! Даже исчезая из глаз, они все равно остаются на месте и поэтому естественно возвращаются при очередном повороте круга»¹⁵⁵.

Из этих высказываний можно сделать вывод: территория фильмов Феллини, созданный им ландшафт намного объемнее, чем простое понятие локации. Этот ландшафт сложился внутри итальянской культуры, и стоит учитывать, что такие виды художественной образности как гротеск и барокко, возникли также в Италии. Вероятно, поэтому режиссер не раз напоминал о том, что приписываемая ему барочность не избрана им с расчетом, а изначально наиболее соответствовала его духу. Миру Феллини при всей его причудливости присущ открытый разомкнутый характер. На «очередном повороте круга» любой может войти в его пределы, что и сделал Соррентино, нацеленный на диалог и взаимодействие.

В фильме «Великая красота» используются цитаты не только из «Сладкой жизни» (*La Dolce Vita*, Италия, 1960, сценарий: Т. Пинелли, П. П. Пазолини, Б. Ронди, Э. Флайяно), но и других известных работ Ф. Феллини, таких как: «8 1/2» (*Otto e mezzo*, Италия, 1963, сценарий: Т. Пинелли, Б. Ронди, Э. Флайяно), «Рим Феллини» (*Fellini Roma*, Италия, Франция, 1972, сценарий: Б. Дзаппони), «Амаркорд» (*Amarcord*, Италия, Франция, 1973, сценарий: Т. Гуэрра) «Джульетта и духи» (*Giulietta Degli Spiriti*, Италия, Франция, 1965, сценарий: Т. Пинелли, Б. Ронди, Э. Флайяно). За столь обильное заимствование П. Соррентино получил изрядную порцию критики за утрату самостоятельности, упреки во вторичности.

¹⁵⁴ Пазолини П.П. Теорема. Сборник / Сост. и перевод Н. А. Ставровская. М.: Ладомир, 2000. С. 58.

¹⁵⁵ Бушуева С.К. Лица и маски. Италия, Франция, Россия. СПб.: Балтийские сезоны, 2013. С. 129.

Кинокритик А. Плахов заметил в своей статье: «Соррентино прыгнул выше самого себя – снял лучший свой фильм. Но мы знаем: просто рядом не было Феллини»¹⁵⁶. Однако, нужно отметить, что преимущество стиля П. Соррентино в том и состоит, что Ф. Феллини оказывается рядом, его персонажи и сюжетные коллизии переносятся в XXI век, в контекст современности.

Заимствуя персонажей Феллини, Соррентино почти не меняет их гротескное тело: часто сохраняются мимика, манера поведения, пластика, детали гардероба. Итальянский журналист и писатель А. Моравиа, размышляя о фильме «Джульетта и духи», дает описание одного из ключевых его персонажей, старухи – ворожеи: «Внешний вид старой женщины, увядшей, утрирован, деформирован, превращен в карикатуру и потому взрывается изнутри. Старуха становится фантастическим персонажем»¹⁵⁷. И здесь же: «...мы видим иронию барочного типа. Своего рода фанфаронство XVII века: предметы рассматриваются в гротескном плане, деформированными до чудовищности»¹⁵⁸. Это описание, не меняя ни слова, можно отнести и образу монахини Марии в фильме «Великая красота».

В фильме не изменился облик Рима, *Aeterna urbs* (лат. Вечный Город) – изменился лишь персонаж: позицию 30-летнего Марчелло, героя «Сладкой жизни» занял 65-летний Джек Гамбарделла. Описывая главного героя, светского репортера Марчелло, исследователи творчества Ф. Феллини неоднократно отмечали его телесную невыразительность – он обладает «будто стертой от слишком частых прикосновений внешностью, приятной глазу, но не цепляющей взгляд»¹⁵⁹. Он настолько же телесно плоский, нерельефный, насколько телесно рельефны, гротескно выразительны люди, в обществе которых

¹⁵⁶ Плахов А.С. Упадки сладки // Коммерсант. 2013. 11 октября. № 186 (5218). URL: <https://www.kommersant.ru/doc/2316309>

¹⁵⁷ Моравиа А. Федерико барочный / Федерико Феллини: статьи, интервью, рецензии, воспоминания. М.: Искусство, 1968. С. 271.

¹⁵⁸ Там же. С. 268.

¹⁵⁹ Пронченко З.А. «Сладкая жизнь»: праздник чужой жизни. URL: <https://seance.ru/articles/la-dolce-vita/> (дата обращения: 28.02. 20).

он находится. Однако Феллини дает шанс Марчелло: после того, как его герой сталкивается с разлагающимся, уродливым морским чудовищем, выброшенным на берег, заглядывает в его мертвые неподвижные глаза, он привлекает внимание девочки на пирсе. Он не может к ней подойти, но между ними возникает визуальный контакт, как некая зацепка для героя, как надежда на будущее.

Главный герой «Великой красоты», светский репортер Джеп Гамбарделла преподносится как постаревший Марчелло. Мимическая вялость его лица трансформировалась в гротескную маску смеха и удовольствия, но ленивую, почти застывшую: он уже не мимикрирует под окружающих – он сам плоть от плоти гротескной толпы, которая окружает героя на шумной вечернике в день его 65-летия.

Джеп Гамбарделла достиг последнего этапа жизни – старости. Он располагается на той текучей гротескной грани, когда тело «поглощает мир и само поглощается миром»¹⁶⁰, он уже осознает конечность пути. Чем активнее герой пытается насытиться праздником жизни, который разворачивается вокруг него, тем ближе порог смерти. Амбивалентность ситуации подчеркивается последовательностью эпизодов: за празднованием дня рождения почти сразу же следует сцена похорон одного из персонажей. В эпизоде похорон сына своей подруги Джеп плачет, но оплакивает не уход юного героя, которого он едва знал. Герой плачет, осознавая, что собственная жизнь подходит к концу.

Герой увядает, и его окружают увядающие, но некогда пышные барочные тела. Карикатурные старики переживают такой же экзистенциальный ужас перед приближающимся концом жизни. Не случайно эпизод вечеринки в честь 65-летия героя начинается с лица немолодой дамы на крупном плане – ее мимика искажена громким экзальтированным воплем не радости, а скорее ужаса. Среди гостей присутствует и постаревшая телезвезда: ее увядшее тело карикатурно повторяет некогда пышные формы кинозвезды Аниты Экберг из «Сладкой жизни», или

¹⁶⁰ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 351.

хозяйки табачной лавки из «Амаркорда». Карлики, нередко встречающиеся в фильмах Феллини, трансформируются в карикатурный образ карлицы-редактора, далеко не юной и уставшей. И даже лицо старухи-ворожеи, еще подвижное в фильме Феллини, застыло, мумифицировалось у монахини Марии в «Великой красоте».

Для контраста Соррентино разрывает гротескный телесный ряд, и, использует сложную двойную цитату, напоминая о том, что не все подчиняется разрушению и старению, что есть шанс на бессмертие. Есть фигуры в истории Рима и истории кино, образ которых нетленен. Режиссер соединяет в цитировании два эпизода: первый – из фильма «Рим Феллини», в котором съемочная группа на ночной улице встречает актрису Анну Маньяни, второй – из фильма «Скорей бы воскресенье!» (*Vivement dimanche!* 1983, Франция, реж. Ф. Трюффо, сценарий: Ж. Орель, С. Шиффман), в котором героиня в исполнении актрисы Фанни Ардан проходит несколько раз мимо полуподвального окна, демонстрируя главному герою свои стройные ноги. В фильме «Великая красота» Джеп встречает на ночной улице Рима актрису Фанни Ардан, которая так же легендарна и значима для истории кино, как и Анна Маньяни, и ровно так же ей можно приписать статус «уходящей природы», ускользающей красоты. Фанни Ардан улыбается Джепу той своеобразной улыбкой, которая давно стала частью образа актрисы. Эта улыбка, едва уловимая, вызывает на лице Джепа столь же легкую ответную улыбку – на короткий миг она разрушает гротескную мимическую маску героя. Актриса удаляется по ночной улице узнаваемой походкой – той же, что и в фильме Ф. Трюффо, а камера фиксирует наше внимание на ногах актрисы, по-прежнему стройных и привлекательных для взора мужчин.

Соррентино продолжает размышлять о телесном увядании и через пространственные цитаты. Стареющий герой «Великой красоты» не может наполнить своим телом те пространства, которые были подвластны Марчелло: Джеп не спускается в воды римского фонтана Треви, как это делал Марчелло – он равнодушно проходит мимо; Джеп не развлекается на вечеринке в термах

Каракаллы – он забредает туда все с тем же безразличием и оказывается случайным свидетелем фокуса с жирафом, который проделывает его приятель. Примечательно, что герой «Сладкой жизни» в этой же пространственной локации находился не один, а с множеством людей своего круга: они суетливо и хаотично перемещались внутри старых стен, танцевали, сплетничали, перекусывали за ресторанными столиками, но они исчезли – Джеб в термах один. Древние камни уже пережили всех, кто здесь когда-то был, теперь пришла очередь героя – он тоже может легко раствориться и исчезнуть, как только что исчез гигантский жираф.

Соррентино трактует увядание тела не только как однозначную примету разрушения и смерти. Он находит неожиданные и часто гротескные способы бытования тела. Если карикатурные образы Феллини часто однозначны и нарисованы жирными сатирическими гротескными мазками, то Соррентино, отталкиваясь от этих образов, создает свой телесный мир, более причудливый и фантастичный, где возможна динамика сакрализации тела вкупе с динамикой гротескной трансгрессии.

Монахиня Мария в трактовке режиссера – это человек-фреска. Ее лицо покрыто причудливыми морщинами, как старое живописное полотно покрывают кракелюры. В данном случае нам предлагается рассмотреть лицо-фреску как сакральный символ, но на ироничной дистанции. В одной из сцен монахиню Марию, как истинную святую, окружают птицы, слетевшиеся к ней отовсюду. А далее поклонение птиц сменяется сценой поклонения служителей церкви, где церемониальность момента снижается комичностью детали: отцы церкви падают ниц к ногам монахини, на которые надеты простые нитяные чулки и тапочки, при этом одна из них комично раскачивается на ноге, снижая пафос сцены.

В фильме «Молодость» динамика гротескной трансгрессии, динамика увядания тела рассматривается через конфликт тела молодого и тела старого. В фильме создан гротескный телесный орнамент, который можно охарактеризовать словами М.М. Бахтина: в нем «...начало и конец жизни неразрывно связаны и

сплетены»¹⁶¹. Молодые тела сплетаются с телами стареющими, и вполне зримо, в кадре «жизнь одного тела рождается из смерти другого – старого»¹⁶².

Главные герои фильма – музыкант и дирижер Фред Беллинджер и кинорежиссер Мик Бойл, телесно слабые, стареющие, окружены юными и энергичными героями: актерами, сценаристами, менеджерами, массажистами, официантами. П. Соррентино вновь опирается в своем сюжете на опыт Ф. Феллини: подобная сюжетная коллизия встречается в фильме «Джинджер и Фред» (*Ginger E Fred*, Италия, Франция, ФРГ, 1986, сценарий: Т. Гуэрра, Т. Пинелли), герои которого оказываются среди молодых коллег по телевизионному шоу.

Погружая стареющих звезд варьете в современный мир ТВ, Феллини был снисходителен к своим героям – его насмешка мягкая, грустная. Марчелло Мастоияни и Джульетта Мазина, исполнившие роли танцоров Пиппо и Амелии, были не так стары, как требовалось по сюжету – их лица искусственно старили гримеры. Актерам пришлось играть возрастную телесную немощь: медленнее двигаться, задыхаться. Соррентино более беспощаден: в фильме телесное увядание героев не маскируется гримом, а открыто предьявляется, как основное выразительное средство, как материал для создания телесного орнамента. Актеры Майкл Кейн, Харви Кейтель, Джейн Фонда играют 80-летних персонажей, и их реальный возраст на момент съемок примерно соответствует возрасту героев. Исполнителям ролей не пришлось изображать старость – они ее телесно ощущали. Их морщины, старческие пигментные пятна, их увядшую кожу камера фиксирует на макро-плане со всей беспощадностью .

В фильме «Молодость» тела молодых и старых героев постоянно сталкиваются по ходу сюжета. В одном из эпизодов, в процессе обсуждения сюжета будущего фильма, Мик Бойл и его коллеги по съемочной группе

¹⁶¹ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 352.

¹⁶² Там же. С. 353.

располагаются на кровати в номере отеля и образуют причудливый гротескный орнамент. Мизансцена такова, что сложно определить, где заканчиваются телесные очертания немолодого героя и начинаются тела его молодых друзей. Камера скользит по причудливой телесной фактуре, не выделяя лиц – Бойл словно растворяется в молодости других, теряет свою индивидуальность.

Телесную слабость дирижера Беллинджера, для которого руки – это еще и символ его профессиональной состоятельности, передает сцена в массажном кабинете. Его руки, слабые и дряблые, с вялой мускулатурой, переплетаются с руками юной и энергичной массажистки. Орнамент, собранный из сплетенных рук, вынесен на крупный план, но Беллинджер, в отличие от Бойла, в этом сплетении пытается найти силы, а не отдать их – герой настойчиво ищет источник довоплощения, источник жизни. Очень важен на пути поиска эпизод, в котором руки Беллинджера ритмично шуршат фантиком от конфеты, подражая ритмичному звучанию санаторной жизни. Через телесные ощущения герой пытается проверить – насколько он сохраняет свою идентичность и может ли управлять своим телом. Рука с фантиком, зажатым в пальцах, вновь вынесена на макро-план. Пальцы еще сильны, они способны задавать ритм. Энтропия уже захватила тело, но еще не завершила свое дело.

Руки Беллинджера вновь оказываются в центре внимания в кульминационный момент фильма. Герой принимает решение снова встать к дирижерскому пульта – увядающие руки одним взмахом пробуждают музыку, оркестр начинает играть, а молодая певица петь. Движение полупрозрачных старческих рук вновь сочетается в гротескном причудливом рисунке с энергичным выразительным лицом певицы – руки так же сильны, как и молодой голос. Герой обрел полноту жизни в музыке, в ритме, в том, что пока еще способно удержать форму его тела от разрушения.

Другим стареющим персонажам, кинозвезде Бренде Морель и режиссеру Мику Бойлу, не удастся в фильме преодолеть силу энтропии. Камера подчеркивает исчерпанность и безжизненность лица Бренды – камера рассматривает на макро-плане гротескное соединение бижутерии, макияжа и

увядающей кожи. Это лицо-карикатура с сеточкой морщин. Именно после откровенного разговора с Брендой режиссер Мик Бойл решает на самоубийство. Попытка зацепиться за прошлое, за умирающий мир, который воплощает Морель, окончательно разрушает его: внутренняя пустота, умирающий талант, не могут удержать телесную форму.

В многосерийном фильме «Молодой Папа» П. Соррентино рассматривает не только отдельные фигуры людей – отцов церкви, а также пытается осмыслить жизнеспособность веры и вновь использует цитаты из фильмов Феллини, создавшего в своих фильмах целую галерею гротескных образов иерархов католической церкви. В подавляющем большинстве это карикатурные образы. Гротескная насмешка режиссера наиболее очевидна в фильме «Рим Феллини», в эпизоде показа католической моды. Участники дефиле лишены телесной привлекательности и жизнеспособности и чем выше сан, тем меньше жизни. В «Молодом Папе» Соррентино вступает в полемику с Феллини через переформатирование телесных образов иерархов церкви. Папа в фильме «Рим Феллини» – это неподвижная фигура с пергаментным лицом, тело его погребено внутри папского облачения как в саркофаге. В «Молодом Папе» архаичное облачение Папы, все его атрибуты переходят к молодому, атлетичному, подчеркнута телесно привлекательному актеру Джуду Лоу. Мумифицированная фигура Папы обретает объем, облачение из погребального одеяния превращается в одежды триумфа жизни.

Гротескные телесные образы католических иерархов присутствуют и Соррентино, но он отводит этим персонажам роль противников молодого Папы Пия XIII. Их заведомо проигрышный статус режиссер обозначает через авторский прием – он вновь выносит на макро-план все подробности стареющего тела. Камера фиксирует вялую руку кардинала Спенсера, который хочет оспорить место Папы, как знак заведомой немощи.

Режиссер обновляет образ Папы Римского в фильме «Молодой Папа» не только за счет телесной привлекательности, но и через выстраивание интриги, в которой телесность персонажа играет ключевую роль. Динамика телесной

наполненности персонажа, связывается с поиском непристойной тайны, с угрозой развенчания героя. Противники молодого Папы на протяжении всего сюжета ищут некий изъян – по их мнению, столь витальный герой не может не иметь грехов. Но сюжетный поворот в фильме основан на том, что духовный, нравственный облик Папы Римского не менее безупречен, чем его тело. Это цельный персонаж, в котором гармонично сочетаются красота тела и души. Соррентино тем самым смягчает карикатурные гротескные краски Феллини в облике главы римско-католической церкви, предпочитая тонкий ироничный рисунок.

Можно сделать вывод, что Паоло Соррентино при формировании гротескных телесных образов выработал свой авторский, но отнюдь не герметичный стиль – в основе его лежат присущие постмодернизму приемы, в том числе цитирование и ироничное переосмысление. Режиссер не увлекается сложными многоуровневыми кодировками образного ряда, он придерживается золотого правила: цитаты наиболее ценны лишь тогда, когда узнаваемы, «читаемы» главным интерпретатором – зрителем. Автор фильмов использует весь творческий инструментарий своих предшественников: сюжетный, композиционный, пространственный, стилистический, образный.

Соррентино разработал концепцию персонажа, телесный конструкт которого виден сквозь призму постмодернистского ироничного цитирования, благодаря чему он становится более многогранным, сложным, а в сюжете появляются дополнительные аллюзии, элементы игры со зрительским восприятием. Постмодернистская игра запускает оригинальный механизм реабилитации динамики увядания и телесного распада, указывает выход из конфликта принятия тела – создается иллюзия круговорота жизни, иллюзия вечности существования.

Подводя итог, необходимо сказать, что динамика воплощения телесной формы в сюжете фильма запускается через своеобразный конфликт, когда

довоплощение как залог выживания требует от персонажа активных действий. В жанровом кино аморфным персонажем может двигать желание доминировать над позицией антропоморфности и зооморфности. В данном случае сюжет рассматривает устоявшуюся форму тела персонажа как признак стагнации, как слабую позицию в конфликте с бесформенным, но более подвижным и агрессивным персонажем. Авторское кино предлагает оригинальный метод борьбы с увядающим телом персонажа, максимально близко приближаясь к традиции карнавализации: постмодернистская игра с цитатами дает возможность переосмысления, казалось бы, ушедших символов, дает им шанс на возрождение, продлевает жизнь.

Кинематограф продолжит работать с персонажами, телесный конструкт которых находится в переходном состоянии – в них скрывается постоянная тяга к новизне, к новым телесным характеристикам, что уже немаловажно для формирования идей для новых сюжетов.

Заключение

Проведенное диссертационное исследование сюжетного потенциала динамики телесности в произведениях кинематографа позволяет сделать вывод: телесная неполнота персонажа является мощнейшим источником драматического конфликта. Проанализированные варианты динамики телесности персонажа, весьма разнообразные по морфическим предпочтениям, по жанрам, по авторскому подходу, позволяют говорить о сложившейся в практике кинематографа сюжетной стратегии работы с телесностью, которую можно назвать «сюжетом телесности».

Результаты исследовательской работы базируются на решении поставленных в диссертации задач, что позволяет сделать теоретические выводы о специфике «сюжета телесности», а также сформулировать практические предложения, дополняющие инструментарий драматургии кино.

Результаты исследовательской работы:

1. В диссертации прослежена история появления и бытования сюжетов, основанных на телесных трансформациях и превращениях, выявлена взаимосвязь сюжетов телесности с культурными традициями – мифологией, литературой, научной мыслью, актуальным искусством, в частности, с перформативными практиками.

Удалось определить, что «сюжет телесности» оказывается тем инструментом, который позволяет уже сложившиеся в мифологии, в литературе и искусстве телесные конструкты привнести в кинематограф, в котором архаичные сюжеты заново переосмысляются, мифологические персонажи переформатируются, актуализируются. В работе подчеркивается, что искусство кино с первых же кинематографических опытов сосредотачивается на сюжетном потенциале всевозможных превращений тела персонажа. Именно в практике кинематографа, проявляющегося через движение, «сюжет телесности» способен реализовывать себя в полной мере. Он привлекал и привлекает внимание

кинематографистов, как трюковым потенциалом, так и возможностью размышлять о переживаниях человека телесного в современном мире.

2. В исследовательской работе изучены как уже устоявшиеся, так и наиболее актуальные варианты развития «сюжета телесности» в произведениях кинематографа, проведена их систематизация.

По итогам анализа кинематографических произведений весь представленный объем сюжетов, непосредственно работающих с телесностью персонажей, можно разделить на условные группы. Ключевые ориентиры для систематизации – вид телесной динамики и цель героя, то есть тот телесный идеал, к которому герой стремиться.

В первой обширной группе сюжетов представлена динамика совершенствования и преображения. Персонаж ведет борьбу с телесной неполнотой при помощи совершенствования тела, приближаясь к техноморфному, зооморфному, сакральному идеалу, либо же превращая тело в вещный объект или артефакт. Во второй группе сюжетов преобладает динамика сохранения тела, персонажи борются за выживаемость, вступая в активное взаимодействие с антагонистическими силами. В том случае, когда сюжет работает с динамикой исчезновения тела, столкновение идет на границе восприятия, то есть на границе телесного контакта (визуального, тактильного). Тогда как в третьей группе сюжетов (динамика воплощения) конфликт перерастает в открытое противостояние – тело персонажа превращается в источник жизни для его оппонента.

В первой группе сюжетов преобладает внутренний конфликт (Я и мое тело), во второй и третьей группе – конфликт внешний (мое тело в восприятии антагониста). Нужно понимать, что деление на виды конфликта – условное. Герои в любом из сюжетов динамики телесности остро переживают на уровне внутреннего конфликта телесную неполноту, уязвимость своего тела для внешних вызовов. Развитие сюжета, его основные перипетии, связаны с процессом поиска персонажем морфических предпочтений. Каждый вид

динамики телесности рассматривается в диссертации отдельно и в определенной последовательности – процесс созидания тела персонажа, овеществление тела, распад тела.

Первая группа сюжетов, изученных в диссертации, работает с динамикой совершенствования и преобразования телесности персонажа. Этот вид динамики опирается на динамику морфообразования, а «сюжет телесности» раскрывает тему выбора персонажа телесных предпочтений, формы тела. «Сюжет телесности» опирается в значительной степени на внутренний конфликт – героя мотивирует собственное телесное несовершенство. Он остро переживает факт телесной неполноты и несовершенства, требующей немедленного преобразования, достройки, иных действий, приближающих к тому идеалу, который избран как цель. Тело персонажа подвергается активной переделке, манипуляциям, приносится в жертву.

Антропоморфность в данном виде динамики является своеобразной точкой отсчета, ориентиром, тем базовым статусом, который подвергается ревизии. Герой борется за формы человека, обретая их или теряя их.

Исходя из анализа фильмов, их разнообразия, актуальности, на первое место по распространенности можно поставить сюжет устремления персонажа к техноморфным телесным преобразованиям. «Сюжет телесности» в данном варианте раскрывает противоборство тела человека и машинного тела, следит за процессом их взаимопоглощения, пытается спрогнозировать последствия поединка человека и киборга. Персонаж-человек борется с соблазном решить проблему телесной неполноты за счет элементов машинного тела, и в то же время не потерять индивидуальность. Персонаж-киборг борется с идеалом человека, с желанием приблизиться к телесному образцу человека и, в то же время, быть независимым от человека.

Динамика техноморфных преобразований телесности отражает актуальную сегодня проблему сохранения антропоидентичности, позволят размышлять о теме возможного перехода человека из статуса субъекта в статус объекта в

результате экспериментов с собственным телом, напоминает об опасности появления совершенного тела без телесности.

Персонаж, стремящийся к зооморфному телесному идеалу, возвращающийся к природным корням, является своеобразной альтернативой персонажу, увлеченному техноморфными преобразованиями. Телесная неполнота в данном случае дополняется за счет свойств животного, которые в современных сюжетах трактуются как преимущество, а не как атавизм.

Сюжет сакрализации телесности персонажа связан с осознанной жертвенностью – герой понимает, что достичь идеала он сможет, лишь максимально отказавшись от профанного тела. Телесная неполнота компенсируется страданием, самоотречением, принесением тела в жертву, и только так персонаж приобретает свойства сакрального символа. Как показывает практика кинематографа, ориентиром в процессе преображения тела персонажа зачастую оказываются образы, принятые в иконописи.

Динамика овеществления персонажа, когда тело превращается в артефакт, в некий объект, несущий в себе загадку, в значительной степени связана со статичным миром героя, переживающего психологическую травму. Для подобного персонажа, чаще всего находящегося на позиции антагониста, тело-артефакт – это завершённый статичный образ, совершенный объект, не приемлющий движения или развития. Телесная неполнота в данном случае оказывается необходимым условием для того, чтобы остаться герою живым, или хотя бы остаться человеком, сохранившим антропоморфные черты, индивидуальность, неподвластную воле антагониста.

Динамика овеществления тела персонажа существенно изменила жанровые каноны классического детектива и сформировала современный канон триллера: перевод тела жертвы в статус тела-артефакта позволяет его не скрывать, а предъявлять, плотно вплетать в сюжет как важный элемент интриги. Тело-артефакт становится своеобразным диалоговым объектом, который обозначает позиции протагониста и антагониста.

Таким образом, «сюжет телесности», работающий с динамикой совершенствования и преобразования телесности персонажа, позволяет кинематографу следить за актуальными тенденциями в современном мире, увлеченном различными манипуляциями с телом человека. В моделировании тела кинематограф словно бы действует на опережение, просчитывая конфликтный потенциал той или иной телесной конфигурации и прогнозируя исход конфликта.

Вторая группа сюжетов работает с динамикой исчезновения тела персонажа. Данный вид динамики в большинстве сюжетов непосредственно связан с разрывом связей между героями, а в сюжетах с человеком-невидимкой – с отсутствием зрительного контакта с персонажем. Герой переживает кризис телесной неполноты как кризис идентификации, как кризис «видимости» тела. Он зависает между миром бытия и миром небытия, где состояние телесной оболочки оказывается решающим фактором. Обретение тела видимого необходимо для проявления полноценного облика человека, как в собственных ощущениях, так и глазах других персонажей.

Третья группа сюжетов работает с динамикой воплощения и целью персонажа выйти из трансгрессивного состояния.

Динамика трансгрессии и гротескных телесных образов широко представлена в жанре хоррора, для которого трансформация тела персонажа, динамика распада служат богатым материалом для каскада визуальных аттракционов. «Сюжет телесности» передает стремление бесформенного существа или сущности к развитию. Конфликт отражает борьбу за телесную определенность или сопротивляемость телесному распаду.

Гротескная трансгрессия в авторском кино сегодня наиболее удачно и многогранно проявляет себя через постмодернистскую игру, в том числе, цитирование и ироничное переосмысление. Персонаж телесный несет в себе образы прошлого и настоящего, что и позволяет преодолевать телесную неполноту. Постмодернистская игра с телесностью персонажа запускает

оригинальный механизм реабилитации динамики увядания и телесного распада, указывает выход из конфликта принятия несовершенства тела и неизбежности смерти: через ироничную усмешку, через утонченные вариации гротескной трансгрессии, через создание обновленных образов, которые скрывают в себе образы старые, ставшие классикой кино.

3. В диссертации удалось определить характеристики персонажа и специфику конфликта, присущие «сюжету телесности». Персонаж «сюжета телесности» в первую очередь находится в конфликте с собственным телом. Он остро переживает несовершенство своего тела, его слабость и уязвимость, ощущает телесную неполноту, которая подталкивает персонажа преобразованиям. Герой или достраивает свое тело, или пытается позаимствовать недостающие телесные элементы у другого героя. На этом этапе конфликт переходит в открытое противостояние протагониста с антагонистической стороной. В любом случае «предметом борьбы», «полем битвы» оказывается целостность тела персонажа и его телесного мира.

Мотивировки персонажа связаны с поисками формы тела, с болью тела, с риском отчуждения тела, с необходимостью привести телесность в соответствие с теми обстоятельствами, в которые герой погружен. Любые попытки изменить тело, совершенствовать его или отчуждать до вещи, любые поиски морфических предпочтений или борьба с энтропией, оказываются источником развития сюжета. Сюжетные перипетии испытывают телесную целостность героя, он либо приобретает, либо теряет важнейшие для жизни телесные качества. Он может пожертвовать своим телом, прекрасно осознавая цену жертвы – право на телесное преобразование и, возможно, вечную жизнь.

4. Исследование показало, что для многих «сюжетов телесности» (цифровое тело, невидимое или исчезающее тело, эпидемическое и аморфное тело) характерна особая организация пространства, возникает некий особый конструкт, который можно назвать «тело-пространство».

Конструкт «тело-пространство» активно работает с границами телесности и напрямую связан с телесной трансгрессией. Тело персонажа – невидимое, неуловимое в цифровом совершенстве, пугающее тело распада, тело-эпидемия – принимает форму того пространства, в которое оказывается погружено в момент кризиса. «Тело-пространство» вынуждает других персонажей к активному противодействию, к определению телесных границ, к телесной локализации. «Тело-пространство» активно ищет для воплощения морфический образец, нередко на противоположной стороне, что лишь обостряет конфликт.

5. «Сюжет телесности» расширил канон детектива, в котором ранее роль тела жертвы в сюжетной канве была незначительна, и сформировал жанр криминального триллера, работающего с динамикой отчуждения тела жертвы и с изменением его статуса – из субъекта в объект. Триллер работает с телом, как с загадкой, артефактом, вокруг которого разворачивается сюжет. Через манипуляции с телом жертвы выстраивается конфликт антагониста и протагониста в триллере, проявляются их мотивировки и цели. Перипетии в триллере часто связаны непосредственно с динамикой отчуждения тела жертвы или снятием отчуждения – переходом тела из вещи, игрушки антагониста, в статус тела человека, имеющего имя, индивидуальность и право быть погребенным.

Внимание к телу жертвы как носителю тайны преступления, а также к материальным следам деятельности преступника-антагониста позволило не только расширить возможности жанра триллера, но создать новые поджанры – полицейский процедурал и судебно-медицинские сериалы.

Нужно отметить, что, отчасти, за рамками данной диссертации остался такой восприимчивый к трансгрессии тела и причудливым телесным конструктам вид киноискусства, как анимация. В исследовании рассматривается в качестве примера ряд анимационных фильмов, однако нужно признать, что

анимационный кинематограф предлагает достаточно обширный материал для оценки концепта «сюжета телесности».

За пределами исследования остался и такой близкий к анимации, но при этом мало изученный с точки зрения сюжетных предпочтений вид визуальности, как видеоигры. В настоящий момент индустрия компьютерных игр все чаще привлекает к работе профессиональных драматургов, которые работают с тем же концептом «сюжета телесности», что и драматургия кино. Традиционный жанр файтинга (англ. Fighting – поединок) в видеоиграх все чаще уступает место жанрам фэнтези и body horror, которые требуют оригинальной сюжетной разработки, проработки персонажей и пространства. Сюжеты видеоигр нередко заимствуются кинематографом, и эти заимствования оказываются довольно успешными. Примерами тому могут послужить фильмы: «Обитель зла» (Resident Evil, Великобритания, Германия, 2002–2016, реж. П. Андерсен), «Варкрафт» (Warcraft, США, 2016, реж. Д. Джонс), «Мортал Комбат» (Mortal Kombat, США, Австралия, 2021, реж. С. Маккуойд, сценарий: Г. Руссо) и др.

В диссертации не акцентируется внимание на постоянной актуализации самого термина «телесность», то есть на бытование в искусствоведении различных вариаций таких терминов как «новая телесность», «морфологическая свобода» и т. п. Исследовательская работа выявляет уже устоявшиеся проявления телесности в кинематографе, которые позволяют сформулировать концепт «сюжет телесности» и обозначить персонаж, переживающий телесные трансформации. Хотя наиболее актуальные проявления телесности в современном кинематографе, такие как виртуальная телесность, киборгизация тела в диссертации рассматриваются и учитываются.

Исследование показало, что «сюжет телесности» сегодня широко представлен в кинематографе. Современные технологии лишь подпитывают интерес кинематографа к «сюжету телесности», закрепляют за ним лидирующие позиции в осмыслении реальности, в актуализации телесных переживаний

человека, таких как дегуманизация и смещение человека с позиции «меры всех вещей». Драматургия кино принимает «сюжет телесности» и активно работает с ним. Консервативность законов драматургии вкупе с восприимчивостью ко всему новому и актуальному концепта «сюжет телесности» выработали мощный и разнообразный инструментарий в сценарной практике.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Аристотель. Поэтика. – СПб.: Азбука, 2000. – 352 с.
2. Арто, А. Театр жестокости // Как всегда – об авангарде. Антология французского театрального авангарда. Сборник статей / Сост. и перевод С. Исаева. – М.: ГИТИС, 1992. – С. 65-68.
3. Базен, А. Что такое кино? Сборник статей / Андре Базен. – М.: Искусство, 1978. – 383 с.
4. Балабанов. Сборник статей / Сост. Л.Ю. Аркус, М.Ю. Кувшинова. – М., СПб.: Книжные мастерские, Сеанс, 2013. – 355 с.
5. Балль, Х. Бегство из времени. Фрагменты дневников / Пер. с англ. и прим. В. Сидельника / Хуго Балль // Вопросы литературы. – 2007. – №4. – С. 144-157.
6. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Ролан Барт. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с.
7. Барт, Р. Camera lucida / Ролан Барт. – М.: Ad Marginem, 1997. – 272 с.
8. Бахтин, М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / Михаил Бахтин. – М.: Художественная литература, 1990. – 544 с.
9. Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Художественная литература, 1979. – 412 с.
10. Башляр, Г. Поэтика пространства / Гастон Башляр / Пер. с фр. Н.Н. Кулиш. – М.: Ад Маргинем, 2014. – 352 с.
11. Бергсон, А. Материя и память. Творческая эволюция / Анри Бергсон. – М.: Харвест, 2001. – С. 414-643.
12. Булгакова, О.Л. Фабрика жестов. / Оксана Булгакова. – М.: Новое литературное обозрение, 2005. – 304 с.
13. Бушуева, С.К. Лица и маски. Италия, Франция, Россия / Светлана Бушуева. – СПб.: Балтийские сезоны, 2013. – 336 с.

- 14.Быховская, И.М. Человеческая телесность в социокультурном измерении: история проблемы и методологические принципы ее анализа // Труды ученых ГЦОЛИФКа: Ежегодник. – М.: 1993. – С. 58-68.
- 15.Быховская, И.М. «Человек телесный» в социальном пространстве и времени. Очерки социальной и культурной антропологии / Ирина Быховская. – М.: Физкультура, образование и наука, 1997. – 210 с.
- 16.Быховская, И.М. Телесность как социокультурный феномен. Культурология. XX век. Энциклопедия в 2 т. / Под ред. С.Я. Левит. – СПб.: Университетская книга. Алетейя, 1989. – Т. 2. – С. 248-249.
- 17.Быховская, И.М. Homo somaticos: аксиология человеческого тела. – М.: URSS, 2000. – 208 с.
- 18.Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог. Разговор первый об эстетике, современном искусстве и кризисе культуры / Виктор Бычков, Надежда Маньковская, Владимир Иванов. – М.: ИФ РАН, 2007. – 234 с.
- 19.Бычков, В.В. Феномен иконы: История. Богословие. Эстетика. Искусство. – М.: Ладомир, 2009. – 633 с.
- 20.Бычков В.В. Художественный апокалипсис культуры. Строматы XX века. Книга I. – М.: Культурная революция, 2008. – 816 с.
- 21.Бычков, В.В. Эстетика: Учебное пособие – М.: Гардарики, 2006. – 456 с.
- 22.Васильева, Е.В. Кинематограф, сакральное и культура карнавала // Kunst/Камера: искусство кино и межкультурный диалог. Тезисы научной конференции. 14–16 ноября 2016 г. – СПб.: МАЭ РАН. СПбГУ, 2016. – С.19-20.
- 23.Виноградов, В.В. В прохладном сумраке позднего времени. Комментарии к фильмам А. Сокурова / Владимир Виноградов. – М.: Канон, 2018. – 256 с.
- 24.Вольский, Н.Н. Легкое чтение: работы по истории и теории детективного жанра / Николай Вольский. – Новосибирск: Издательство НГПУ, 2006. – 260 с.
- 25.Вудард, Б. Динамика слизи: зарождение, мутация и ползучесть жизни / Бен Вудард. – Пермь: Гиле Пресс, 2016. – 124 с.

- 26.Грем, Х. Ужас феноменологии: Лавкарфт и Гуссерль / Харман Грем // Логос. 2019. – № 5. – С. 177-202.
- 27.Гуссерль, Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга первая. Общее введение в чистую феноменологию / Эдмунд Гуссерль. – М.: Академический проект, 2009. – 489 с.
- 28.Дашкова, Т.Ю. Телесность – Идеология – Кинематограф: Визуальный канон и советская повседневность / Татьяна Дашкова. – М.: Новое литературное обозрение, 2013. – 256 с.
- 29.Делёз, Ж. Кино /Жиль Делёз. – М.: Ад Маргинем, 2016. – 560 с.
- 30.Делёз, Ж. Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения – СПб.: Machina, 2011. – 176 с.
- 31.Делёз Ж. Гваттари Ф. Анти-Эдип. Капитализм и шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Д.Ю. Кралечкина. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 672 с.
- 32.Долин, А.В. Ларс фон Триер: Контрольные работы. Анализ, интервью / Антон Долин. – М.: Новое литературное обозрение, 2007. – 454 с.
- 33.Долин, А.В. Уловки XXI: Очерки кино нового века /Антон Долин. – М.: Ad Marginem, 2010. – 552 с.
- 34.Еврипид. Трагедии / Перевод с древнегреческого И. Анненского. – Калининград. Янтарный сказ, 1998. – С. 97-177.
- 35.Жижек, С. Киногид извращенца. Кино, философия, идеология / Славой Жижек. – Екатеринбург: Гонзо, 2019. – 430 с.
- 36.Жижек, С. Метастазы удовольствия. Шесть очерков о женщинах и причинности / Славой Жижек. – М.: АСТ, 2016. – 320 с.
- 37.История уродства. Под редакцией Умберто Эко. – М.: Слово/Slovo, 2007. – 456 с.
- 38.Итальянский гуманизм эпохи Возрождения. Сборник текстов в 2 частях / Под ред. С.М. Стама. – Саратов: Издательство Саратовского университета, 1988. – 189 с.
- 39.Кайуа, Р. В глубь фантастического / Роже Кайуа. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2006. – 280 с.

40. Кайуа, Р. Миф и человек. Человек и сакральное / Роже Кайуа. – М.: Объединенное гуманитарное издательство, 2003. – 296 с.
41. Квятковская, П. Соматография. Тело в кинообразе / Паулина Квятковская. – Харьков: Гуманитарный центр, 2014. – 274 с.
42. Кичин, В.С. Грядет волна имитаций / Валерий Кичин // Российская газета. – 2013. – 21 мая.
43. Кестхейи, Т. Анатомия детектива: следствие по делу о детективе / Пер. с венг. Е.Б. Тумаркиной / Тибор Кестхейи. – Будапешт: Корвина, 1989. – 268 с.
44. Козлова, С.С. Динамика телесности и статичные модели пространства в драматургии триллера // Вестник ВГИК. – 2017. – № 2 (31). – С. 50-60.
45. Козлова, С.С. Традиции гротескной телесности в итальянском кинематографе: «диалог» Паоло Соррентино и Федерико Феллини // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2017. – №4. – С. 195-207.
46. Козлова, С.С. Конфликт искусственного и живого тела в кинематографе: мотив страха и его преодоление // Вестник ВГИК. – 2020. – № 2 (44). – С. 73-83.
47. Коллеж социологии 1937-1939. Сост. Д. Олье. – СПб.: Наука, 2004. – 588 с.
48. Кувшинова, М.Ю. Кино как визуальный код / Мария Кувшинова. – СПб.: Книжные мастерские, Сеанс, 2014. – 320 с.
49. Курюмова, Н.В. Современный танец в культуре XX века: смена моделей телесности: дис. ...канд. культурологи: 24.00.01 / Курюмова Наталья Валерьевна. Екатеринбург, 2011. – 176 с.
50. Лавкрафт, Г. Зов Ктулху. Сборник / Говард Филлипс Лавкрафт. – М.: АСТ, 2017. – 416 с.
51. Лакан, Ж. Семинар. Книга 1: Работы Фрейда по технике психоанализа (1953/54 гг.). – М.: Гнозис, 2009. – 432 с.
52. Леви-Стросс, К. Структурная антропология / Пер. с фр. В. В. Иванов / Клод Леви-Стросс. – М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 512 с.
53. Лейрис, М. Возраст Мужчины. – СПб.: Наука, 2002. – 256 с.

- 54.Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В.В. Бычкова. – М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2003. – 607 с.
- 55.Леман, Х.-Т. Постдраматический театр /Ханс-Тис Леман / Пер. с нем. и вступ. статья Н.В. Исаевой. – М.: ABC design, 2013. – 312 с.
- 56.Ло, Д., Мол А. Воплощенное действие, осуществленные тела: пример гипогликемии / Джон Ло, Аннмари Мол // Логос. – 2017. – № 2(27). – С. 233 -258.
- 57.Люгер, Дж.Ф. Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем /Джордж Ф. Люгер. – М.: ИД Вильямс, 2003. – 864 с.
- 58.Малиновский, Н.П. Очерк православного догматического богословия / Николай Малиновский. – М.: Православный Свято-Тихоновский гуманитарный университет, 2012. – 389 с.
- 59.Маньковская, Н.Б. Эстетика постмодернизма / Надежда Маньковская. – СПб.: Алетейя, 2000. – 347 с.
- 60.Маньковская, Н.Б. Эстетическая специфика постмодернистской мифологии в кинопроектах Питера Гринуэя и Метью Барни // Миф и художественное сознание XX века. Ред. Н. А. Хренов. – М.: Государственный институт искусствознания, 2011. – С. 674 - 684.
61. Мариевская, Н.Е. Время в кино. – М.: Прогресс-Традиция, 2015. – 336 с.
- 62.Мариевская, Н.Е. Художественное время кинематографического произведения: дис... доктора искусствоведения: 17.00.03 / Мариевская Наталья Евгеньевна. – М., 2014. – 329 с.
- 63.Мариевская, Н.Е. Телесность: конфликтное единство персонажа и пространства. Пространство и персонаж. Сборник статей / Под ред. Л.Д. Бугаевой. – СПб.: Петрполис, 2018. – С. 306-317.
- 64.Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия / Морис Мерло-Понти. / Пер. с фр. под ред. И.С. Вдовиной, С.Л. Фокина – М.: Наука, Ювента, 1999. – 608 с.

- 65.Метц, К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. / Кристиан Метц / Пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. – СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2010. – 336 с.
- 66.Мистер Херлок Холмс. Антология. Выпуск 5. Заметки о А. К. Дойле / Сост. А.А. Лапудев. – М.: Паровая типография А. Лапудева, 2004. – 296 с.
- 67.Михель, Д.В. Философский анализ стратегий телесности современной западной цивилизации: дис. ...док. философских наук: 09.00.13 / Михель Дмитрий Викторович. – Саратов, 2000. – 360 с.
- 68.Мякинников, С.П. Мироззренческие основания эгоцентризма и экомышление // Известия Томского университета. – 2005. – № 1 (308). – С. 218-221.
- 69.Нанси Ж.-Л. Corpus / Жан-Люк Нанси. – М.: Ad Marginem, 1999. – 256 с.
- 70.Острый, М.В. Проблемы телесности в западном кинематографе конца XX века // *Mixtura verborum`2003*: возникновение, исчезновение, игра. Сборник статей / Под общ. ред. С. А. Лишаева. – Самара: Самарская гуманитарная академия, 2003. – С. 43-53.
- 71.Острый, М.В. Проблемы телесности в западном искусстве XX века: онтологический аспект: дис. ...канд. философских наук: 09.00.01 / Острый Максим Валерьевич. – Самара, 2007. – 150 с.
- 72.Овидий. Метаморфозы. – М.: Художественная литература, 1977. – 432 с.
- 73.Пазолини, П.-П. Теорема: сценарии, роман, повесть, статьи, интервью / Пьер Паоло Пазолини. – М.: Ладомир, 2000. – 671 с.
74. Перельштейн, Р. М. Видимый и невидимый мир в киноискусстве / Роман Перельштейн. – М.: Центр гуманитарных инициатив, 2015. – 290 с.
- 75.Плахов, А.С. Упадки сладки /Андрей Плахов // Коммерсант. – 2013. – 11 октября.
- 76.Плеснер, Х. Ступени органического и человек // Проблема человека в западной философии. Сборник переводов / Сост. П.С. Гуревич. – М.: Прогресс, 1988. – С. 34-38.

- 77.Подорога, В.А. Kairos, критический момент. Актуальное произведение искусства на марше. – М.: Грюндриссе, 2013. – 180 с.
- 78.Подорога, В.А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию / Валерий Подорога. – М.: Ad Marginem, 1995. – 341 с.
- 79.Пропп, В. Я. Мофология волшебной сказки / Владимир Пропп. – М.: Колибри, 2020. – 640 с.
- 80.Психология телесности: между душой и телом. Сборник статей / Под ред. В.П. Зинченко, Т.С. Леви. – М.: АСТ, 2005. – 731 с.
- 81.Природа и образы телесности / И.А. Бескова, Е.Н. Князева, Д.А. Бескова. – М.: Прогресс-Традиция, 2011. – 456 с.
- 82.Сальникова, Е. В. Эстетика рекламы: Культурные корни и лейтмотивы / Екатерина Сальникова. – СПб.: Алетейя; М.: Эпифания, 2001. – 288 с.
- 83.Сокуров. Сборник статей / Сост. Л.Ю. Аркус. – СПб.: Сеанс-Пресс, 1994. – 392 с.
- 84.Сокуров. Часть речи. Сборник статей / Сост. Л.Ю. Аркус. – СПб.: Сеанс, 2006. – 588 с.
- 85.Телесность в русской культуре. Сборник статей / Сост. Г.И. Кабакова, Г. Конт. – М.: Новое литературное обозрение, 2005. – 400 с.
- 86.Тхостов, А. Ш. Психология телесности /Александр Тхостов – М.: Смысл, 2002. – 287 с.
- 87.Уильямс, Л. Телесные фильмы: гендер, жанр и эксцесс / Линда Уильямс // Логос. – 2014. – № 6. – С. 61-84
88. Фантастическое кино. Эпизод первый. Сборник статей / Сост. Н. Самутина. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – 408 с.
- 89.Федерико Феллини. Статьи. Интервью. Рецензии. Воспоминания / Сост. Г.Д. Богемский. – М.: Искусство, 1968. – 288 с.
- 90.Хабермас, Ю. Понятие индивидуальности // Вопросы философии. – 1989. – № 2. – С. 50-54.

91. Хабермас, Ю. Будущее человеческой природы / Юрген Хабермас. – М.: Весь Мир, 2002. – 144 с.
92. Хапаева, Д. Занимательная смерть: развлечения эпохи постгуманизма / Дина Хапаева. – М.: Новое литературное обозрение, 2020. – 328 с.
93. Харари, Ю.Н. Homo Deus. Краткая история будущего / Юваль Харари. – М.: Синдбад, 2018. – 496 с.
94. Харауэй, Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х / Донна Харауэй. – М.: Ад Маргинем, 2017. – 128 с.
95. Храмова, М.Н. Животное и проблема телесности в контексте современного искусства // Обсерватория культуры. – 2014. – № 2. – С. 108-111.
96. Хренов, Н.А. Воля к сакральному. – СПб. Алетейя, 2006. – 571 с.
97. Цветус-Сальхова, Т.Э. «Тело» и «телесность» в культурологических исследованиях // Вестник томского государственного университета. – 2011. – № 351. – С. 70-72.
98. Цивьян, Ю.Г. На подступах к карпалистике: движение и жест в литературе, искусстве и кино. – М.: Новое литературное обозрение, 2010. – 336 с.
99. Эко, У. Открытое произведение / Умберто Эко. – СПб.: Симпозиум, 2006. – 412 с.
100. Эко, У. Эволюция средневековой эстетики / Умберто Эко. – СПб.: Азбука-классика, 2004. – 204 с.
101. Эльзессер, Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / Томас Эльзессер, Мальте Хагенер. – СПб.: Сеанс, 2016. – 440 с.
102. Эпштейн, М. Н. Постмодернизм в России / Михаил Эпштейн. – СПб.: Азбука, 2019. – 608 с.
103. Эпштейн, М. Н. Философия тела / Тульчинский Г. Л. Тело свободы. – СПб.: Алетейя, 2006. – 432 с.
104. Ямпольский, М. Б. О близком (Очерки неметического зрения) / Михаил Ямпольский. – М.: Новое литературное обозрение, 2001. – 240 с.

105. Ямпольский, М. Б. Физиология символического. Книга 1. Возвращение Левиафана. – М.: Новое литературное обозрение, 2004. – 800 с.
106. Ямпольский, М. Б. Язык – Тело – Случай: Кинематограф и поиски смысла. – М.: Новое литературное обозрение, 2004. – 376 с.
107. Andersen, J. The Body of the Machine: Computer Interfaces in American Popular Cinema since 1982 // *Berghahn Journals*. 2011. – Vol. 5(2). – Pp.75-95.
108. Barker, J.M. *The Tactile Eye: touch and the cinematic experience*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009. – 208 p.
109. Beville, M. *The Unnameable Monster in Literature and Film*. – N. Y. Routledge, 2013. – 218 p.
110. Cach, T.F., Pruzinsky, T. *Body Images: Development, Deviance and Change*. – N. Y.: Guilford Press, 1990. – 361 p.
111. Carroll, N. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. – N. Y.: Routledge, 1990. – 256 p.
112. Cohen, E. A body worth having? Or, a system of natural governance. *Theory, Culture & Society // Body and Society*. 2008. – Vol. 25(3). – Pp.103–129.
113. Denson, S., Leyda, J. *Post-Cinema: Theorizing 21 st-Century Film*. – N.Y.: Reframe Books, 2016. – 590 p.
114. Farnell, R. In *Dialogue with Posthuman bodies: Interview with Stelarc // Body and Society*. 1999. – Vol. 5 (2-3). – Pp. 129–147.
115. Hayles, N. K. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatic*. – Chicago: The University of Chicago Press, 1999. – 350 p.
116. Halberstam, J.M. *Posthuman Bodies. Unnatural Acts: Theorizing the Performative*. – Indianapolis: Indiana University Press, 1995. – 276 p.
117. Kinder, M. *Body Horror and Post-Socialist Cinema / A Companion to Eastern European Cinemas / Ed. A. Imre*. – Chichester: Willy-Blackwell, 2012. – Pp. 25-40.
118. Marks, L. *The Skin of the Film*. London: Duke University Press, 2000. – 320 p.
119. Marks, L. *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. University of Minnesota, 2002. – 288 p.

120. Poppi, F. De Corporibus Humanis: Metaphor and Ideology in the Representation of the Human Body in Cinema // *Metaphor and Symbol*. 2018. – Vol. 33(4). – Pp. 295-314.
121. Sobchack, V. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. 2004. – 328 p.
122. Sobchack, V. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992. – 330 p.
123. Szaniawski, J. *The Cinema of Alexander Sokurov: Figures of Paradox*. – N. Y.: Wallflower, 2014. – 336 p.
124. Williams, L. *The erotic thriller in contemporary cinema*. – Edinburgh, Scotland: Edinburgh University Press, 2005. – 480p.

Интернет-источники

125. Амато С. Новая телесность: как и почему меняются стандарты красоты. - Режим доступа: <https://flacon-magazine.com/rubric/people/novaa-telesnost-kak-i-rosemu-menautsa-standarty-krasoty> (дата обращения: 06.07.20).
126. Бычков. В. В. Пост-культура. - Режим доступа: http://www.e-reading.club/chapter.php/9791/64/Bychkov_Estetika.html (дата обращения: 15.06.19).
127. Гофман И. Стигма. Заметки об управлении испорченной идентичностью. Главы 3-6. - Режим доступа: https://www.hse.ru/data/2011/11/15/1272895702/Goffman_stigma.pdf (дата обращения: 13.06.19).
128. Катасонов В. Христианство в киноработах Мела Гибсона. - Режим доступа: <https://xn--gaaa93bbb.pravoslavie.ru/47591> (дата обращения: 16.02. 20).
129. Ковда Е. Переносчик значений: интервью с Джорджем Лакоффом. - Режим доступа: http://primerussia.ru/interview_posts/540 (дата обращения: 04.05.19).

130. Кулик И. А. В круге Бойса. Арт-хроника. - Режим доступа: <http://artchronika.ru/vystavki/beuys-circle/> (дата обращения: 07.07.19).
131. Кушниров М. Феллини. - Режим доступа: <https://art.1sept.ru/article.php?ID=200102401> (дата обращения: 24. 02.20).
132. Подорога В. А. Молох и Хрусталеv. - Режим доступа: <https://old.kinoart.ru/archive/2000/06/n6-article12> (дата обращения: 19.12. 20).
133. Пронченко З. «Сладкая жизнь»: праздник чужой жизни. - Режим доступа: <https://seance.ru/articles/la-dolce-vita/> (дата обращения: 28.02. 20).
134. Трунов Д. Г. Феноменология телесной границы. - Режим доступа: https://psyjournals.ru/psytel2009/issue/40805_full.shtml (дата обращения: 05.02. 20).
135. Филиппов А. Тело как страх и класс: какие роли играет человеческий организм в кино. - Режим доступа: <https://kinoart.ru/cards/telo-kak-strah-i-klass-kakie-rol-i-chelovecheskiy-organizm-igraet-v-kino> (дата обращения: 11.11.19).
136. Ямпольский М. Б. Образ человека и киноязык. Сеанс. - Режим доступа: <https://seance.ru/articles/image-of-human/> (дата обращения: 28.08.2020).
137. Callahan M. Should robots have rights? - Режим доступа: <https://phys.org/news/2017-12-robots-rights.html> (дата обращения: 13. 06 19).
138. Guthman, J., Mansfield, B. Plastic people. - Режим доступа: Аeon. at: <https://aeon.co/essays/how-epigenetics-got-hijacked-by-the-body-police> (дата обращения: 23.05. 21).
139. Invisible Man. - Режим доступа: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Invisible_Man_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Invisible_Man_(film)) (дата обращения: 07. 02.19).
140. Pugh J. Moral Bio-enhancement, Freedom, Value and the Parity Principle. Springer Link. 19. 04. 2017. - Режим доступа: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11245-017-9482-8> (дата обращения: 17. 02.19).
141. The Unknown Purple. - Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Unknown_Purple (дата обращения: 07. 02.19).

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. «13 воин» (The 13th Warrior), 1999, США, реж.: Майкл Крайтон, Джон Маккитирнан, сцен.: Майкл Крайтон, Уильям Вишер, Уоррен Льюис.
2. «Альрауне» (Alraune), 1928, Германия, реж. и сцен. Хенрик Галеен.
3. «Альраурне» (Alraune. Unnatural: The Fruit of Evil), 1952, ФРГ, реж. Артур Рабенальт, сцен. Курт Хойзер.
4. «Антихрист» (Antichrist), 2009, Дания, Германия, Франция, Швеция, Польша, Италия, реж. и сцен. Ларс фон Триер.
5. «Аттенберг» (Attenberg), 2010, Греция, реж. и сцен. Афина Рахель Цангари.
6. «Багровые реки» (Les Rivieres rouges), 2000, Франция, реж. Матье Кассовиц, сцен. Жан-Кристоф Гранже.
7. «Балканское барокко» (Balkan baroque), 1999, Австрия, Нидерланды, Франция, реж. Пьер Кулебеф, сцен. Марина Абрамович.
8. «Великая красота» (La grande bellezza), 2013, Италия, Франция, реж. и сцен. Паоло Соррентино, сцен. Умберто Контарелло.
9. «Война миров Z» (World War Z), 2013, США, реж. Марк Форстер, сцен.: Меттью Майкл Карнахан, Дрю Годдард, Деймон Линделоф, Джозеф Майкл Стражински.
10. «Волк» (Wolf), 1994, США, реж. Майкл Николс, сцен.: Уэсли Стрик, Джим Харрисон.
11. «Восхождение», 1977, СССР, реж. Лариса Шепитько, сцен. Юрий Клепиков.
12. «Вторжение похитителей тел» (Invasion of the Body Snatchers), 1978, США, реж. Филип Кауфман, сцен. Уолтер Дач Рихтер.
13. «Выводок» (The Brood), 1978, Канада, реж. и сцен. Дэвид Кроненберг.
14. «Ганнибал» (Hannibal), 2013–2015, США, автор проекта: Брайан Фуллер.
15. «Голем, как он пришел в мир» (Der Golem, wie er in die Welt kam), 1920, Германия, реж.: Карл Бёзе, Пауль Вегенер, сцен. Хенрик Галеен.
16. «Голос монстра» (A Monster Calls), 2016, Испания, США, реж. Хуан Антонио Байона, сцен. Патрик Несс.

17. «Двухсотлетний человек» (Bicentennial Man), 1999, США, реж. Крис Коламбус, сцен.: Айзек Азимов, Николас Казан, Роберт Силверберг.
18. «Джонни-мнемоник» (Johnny Mnemonic), 1995, Канада, США, реж. Роберт Лонго, сцен. Уильям Гибсон.
19. «Джульетта и духи» (Giulietta Degli Spiriti), 1965, Италия, Франция, реж. Федерико Феллини, сцен.: Туллио Пинелли, Эннио Флайано, Брунелло Ронди.
20. «Дрожь земли» (Tremors), 1990, США, реж. Р. Андервуд, сцен.: Бренд Меддок, Стивен Сет Уилсон.
21. «Дом странных детей мисс Перегрин» (Miss Peregrines Home for Peculiar Children), 2016, США, реж. Тим Бёртон, сцен. Джейн Голдман.
22. «Дюна» (Dune), 1984, США, реж. и сцен. Девид Линч.
23. «Женщина-невидимка» (The Invisible woman), 1940, США, реж. Эдвард Сазерленд, сцен.: Роберт Лииз, Гертруда Пурселл, Фредерик Ринальдо.
24. «Западный мир» (Westworld), 1973, США, реж. и сцен. Майкл Крайтон.
25. «Зеркало», 1975, СССР, реж. Андрей Тарковский, сцен. Александр Мишарин.
26. «Иллюзия полета» (Flightplan), 2005, США, реж. Р. Швентке, сцен. Питер Даулинг, Билли Рей.
27. «Исповедь невидимки» (Memoirs of an Invisible Man), 1992, США, реж. Джон Карпентер, сцен.: Уильям Голдман, Роберт Коллектор, Дана Олсен.
28. «Как закалялась сталь», 1975, СССР, реж. Николай Мащенко, сцен.: Александр Алов, Владимир Наумов.
29. «Камень», 1992, Россия, реж. Александр Сокуров, сцен. Юрий Арабов.
30. «Карнивал Роу» (Carnival Row), 2019–2020, США, авторы проекта: Рене Эчеваррия, Трэвис Бичем, реж.: Тор Фройденталь, Анна Ферстер, Эдди Годард, Джон Эмиел.
31. «Книги Просперо» (Prospero's Books), 1991, Великобритания, Нидерланды, Франция, Япония, реж. и сцен. Питер Гринуэй.

32. «Кожа, в которой я живу» (La piel que habito), 2011, Испания, реж. и сцен. Педро Альмодавар, сцен. Августин Альмодавар.
33. «Коммунист», 1972, СССР, реж. Юлий Райзман, сцен. Евгений Габрилович.
34. «Кости» (Bones), 2005–2017, США, автор проекта: Харт Хенсон.
35. «Кошмар на улице вязов» (Nightmare On Elm Street), 1984, США, реж. и сцен. Уэс Крейвен.
36. «Кремастер» (The Cremaster Cycle), 1994–2002, США, реж. и сцен. Метью Барни.
37. «Крик» (Scream), 1996, США, реж. Уэс Крейвен, сцен. Кевин Уильямсон.
38. «Лабиринт Фавна» (El laberinto del fauno), 2004, Испания, Мексика, реж. и сцен. Гильермо дель Торо.
39. «Леди исчезает» (The Lady Vanishes), 1938, Великобритания, реж. Альфред Хичкок, сцен. Сидни Джиллиат, Элма Ревилл, Френк Лондер.
40. «Лига выдающихся джентльменов» (The League of Extraordinary Gentlemen), 2003, США, реж. Стивен Норрингтон, сцен. Джеймс Робинсон.
41. «Лобстер» (The Lobster), 2015, Греция, Великобритания, Ирландия, Франция, Нидерланды, реж. Йоргос Лантимос, сцен. Эфтимис Филиппоу.
42. «Любовь, смерть и роботы» (Love, Death & Robots), 2019, США, (18 серий), автор проекта Тим Миллер.
43. «Люди» (Humans), 2015–2016, США, Великобритания, авторы проекта: Сэм Винсент, Джонатан Бракили.
44. «М» (Убийца), 1931, Германия, реж. Фриц Ланг, сцен. Теа фон Харбоу.
45. «Мальчик, который ел птичий корм» (Boy Eating the Birds Food), 2012, Греция, реж. и сцен. Экторас Лигизос.
46. «Метрополис» (Metropolis), 1926, Германия, реж. Фриц Ланг, сцен. Теа фон Харбоу.
47. «Механический человек» (Luomo meccanico), 1921, Италия, Франция, реж. и сцен. Андре Дид.
48. «Мир Дикого запада» (Westworld), 2016–2018, США, авторы проекта: Джонатан Нолан, Лиза Джой.

49. «Молодая гвардия», 1948, СССР, реж. и сцен. Сергей Герасимов.
50. «Молодой Папа» (The Young Pope), 2016, Италия, Франция, Испания, реж. Паоло Соррентино, сцен.: Тони Грисони, Стефано Рулли, Умберто Контарелло.
51. «Молодость» (La giovinezza), 2015, Италия, Франция, Швейцария, реж. и сцен. Паоло Соррентино.
52. «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs), 1991, США, реж. Джонатан Демми, сцен. Тед Тэлли.
53. «Мортал Комбат» (Mortal Kombat), США, Австралия, 2021, реж. Саймон Маккуойд, сцен.: Грег Руссо, Дэвид Каллахем.
54. «Мутон» (Mouton), 2013, Франция, реж. и сцен.: Жиль Деру, Мариан Пистоне.
55. «Настоящий детектив» (True Detective), 2014–2015, США, автор проекта: Ник Пиццолатто, реж. Кэри Фукунага (1 сезон).
56. «Невидимка» (Hollow Man), 2000, США, реж. Пол Верховен, сцен.: Эндрю Марлоу, Гэри Скотт Томпсон.
57. «Нелюбовь», 2017, Россия, реж. Андрей Звягинцев, сцен. Олег Негин.
58. «Нечто» (The Thing), 2011, США, Канада, реж. Маттас ванн Хайниген, сцен.: Рональд Мур, Эрик Хайссерер.
59. «Одинокий голос человека», 1980–1988, СССР, реж. Александр Сокуров.
60. «Общество» (Society), 1989, реж. Брайан Юзна.
61. «Особо опасен» (Wanted), 2008, США, Германия, реж. Тимур Бекмамбетов.
62. «Очень странные дела 3» (Stranger Things 3), 2019, США, реж. братья Даффер, Шон Леви, Ута Брезевиц.
63. «Паук» (Spider), 2002, Великобритания, Канада, реж. Дэвид Кроненберг.
64. «Пикник у висячей скалы» (Picnic at Hanging Rock), 1975, Австралия, реж. Питер Уэйр.
65. «Пираты Карибского моря» (Pirates of the Caribbean), 2003–2017, США, реж.: 1–3 части Гор Вербински, 4-й – Роб Маршалл, 5-й – Эспен Садберг, Юаким Реннинг; сцен.: Терри Россио, Тед Эллиот.

66. «Повар, вор, его жена и ее любовник» (The Cook, The Thief, His Wife and Her Lover), 1989, Великобритания, Франция, реж. и сцен. Питер Гринуэй.
67. «Почти человек» (Almost Human), 2013, США, автор проекта: Джоел Ховард Уаймен.
68. «Приключение» (L'Avventura), 1960, Италия, Франция, реж. Микеланджело Антониони, сцен. Тонино Гуэрра, Элио Бартолини.
69. «Пятница, 13. Часть 3» (Friday the 13th, Part 3), 1982, США, реж. Стив Майнер, сцен.: Мартин Китроссер, Петру Попеску, Кэрол Уотсон.
70. «Район № 9» (District 9), 2009, США, ЮАР, Новая Зеландия, реж. Нил Бломкамп, сцен. Терри Татчелл.
71. «Расследование Джордан» (Crossing Jordan), 2001–2007, США, автор проекта Тим Криг.
72. «Рим Феллини» (Fellini Roma), 1972, Италия, реж. Федерико Феллини, сцен. Бернардино Дзаппони.
73. «РобоКоп» (RoboCop), 1987, США, реж. Пол Верховен, сцен.: Эдвард Ноймайер, Майкл Майнер.
74. «Семь» (Seven), 1995, США, реж. Дэвид Финчер, сцен. Эндрю Кевин Уокер.
75. «Скорей бы воскресенье!» (Vivement dimanche!), 1983, Франция, реж. Франсуа Трюффо, сцен. Жан Орель, Сюзанн Шиффман.
76. «Сладкая жизнь» (La Dolce Vita), 1960, Италия, Франция, реж. Федерико Феллини, сцен.: Тулио Пинелли, Пьер Паоло Пазолини, Эннио Флайяно.
77. «Слизняк» (Slither), 2006, США, реж. и сцен. Джеймс Ганн.
78. «Следствие по телу» (Body of Proof), 2011–2013, США, автор проекта Кристофер Мёрфи.
79. «Смерть ей к лицу» (Death Becomes Her), 1992, США, реж. Роберт Земекис, сцен.: Мартин Донован, Дэвид Кепп.
80. «Сумерки. Сага. Новолуние» (The Twilight Saga: New Moon), 2009, США, реж. Крис Вайц, сцен. Мелисса Розенберг.
81. «Терминатор» (The Terminator), 1984, США, реж. Джеймс Кемерон, сцен. Уильям Вишер, Гейл Энн Херд.

82. «Терминатор 2: Судный день» (Terminator 2: Judgment Day), 1991, США, реж. Джеймс Кемерон, сцен. Уильям Вишер.
83. «Техасская резня бензопилой» (The Texas Chain Saw Massacre), 1974, США, реж. Тоуб Хупер, сцен. Ким Хенкел.
84. «Тьма» (Dark), (3 сезона), 2017 – 2020, Германия, реж. Баран бо Одар, сцен. Янтъе Фризе.
85. «Тэцуо, железный человек» (鉄男 Тэцуо), 1989, Япония, реж. и сцен. Синъя Цукамото.
86. «Унесенные призраками» (千と千尋の神隠し Сэн то Тихиро но камикакуси), 2001, Япония, реж. и сцен. Хаяо Миядзаки.
87. «Факультет» (The Faculty), 1998, США реж. Роберт Родригес, сцен. Кевин Уильямсон.
88. «Фантастическая четверка» (Fantastic Four), 2005, США, Германия, реж. Тим Стори, сцен.: Майкл Франс, Марк Фрост.
89. «Фауст», 2011, Россия, Германия, Франция, Япония, Великобритания, Италия, реж. Александр Сокуров, сцен. Юрий Арабов.
90. «Фиолетовый незнакомец» (The Unknown Purple), 1923, США, реж. и сцен. Роланд Уэст.
91. «Франкенштейн» (Frankenstein), 1931, США, реж. Джеймс Уэйл, сцен.: Джон Балдерстон, Джон Рассел, Френсис Эдвард Фарго, Гаррет Форт.
92. «Франкенштейн встречается Человека-Волка» (Frankenstein Meets the Wolf Man), 1954, США, реж. Рой Уильям Нилл, сцен. Курт Съодмак.
93. «Хардкор», 2015, Россия, США, реж. и сцен. Илья Найшуллер.
94. «Химера» (Splice), 2009, Канада, США, Франция, реж. Винченцо Натали, сцен.: Антониетта Терри Брайант, Даг Тейлор.
95. «Ходячий замок Хаула» (ハウルの動く城, Хауру но угоку сиро), 2004, Япония, реж. и сцен. Хаяо Миядзаки.
96. «Человек-волк» (The Wolfman), 2010, США, реж. Джо Джонстоун, сцен.: Дэвид Сельф.

97. «Человек, которого не было» (The Man Who Wasnt There), 2001, США, реж. и сцен: Джоэл Коэн, Итан Коэн.
98. «Человек-невидимка» (The Invisible Man), 1933, США, реж. Джеймс Уэйл, сцен. Престон Стерз.
99. «Человек с резиновой головой» (L'homme à la tête de caoutchouc), 1901, Франция, реж. и сцен. Жорж Мельес.
100. «Чужой» (Alien), 1979, США, реж. Ридли Скотт, сцен. Дэн О'Беннон.
101. «Чужой. Воскрешение» (Alien Resurrection), 1997, США, реж. Жан-Пьер Жёне, сцен: Джосс Уидон.
102. «Экзистенция» (Existenz), 1999, США, реж. и сцен. Дэвид Кроненберг.
103. «Эпидемия. Вонгозеро», 2019, Россия, реж. Павел Костомаров, сцен.: Яна Вагнер, Роман Кантор.
104. «Эпидемия» (Outbreak), 1995, США, реж. Вольфганг Петерсен, сцен. Роберт Рой Пул.
105. «Юрьев день», 2008, Россия, реж. Кирилл Серебренников, сцен. Юрий Арабов.
106. «Я тоже хочу», 2012, Россия, реж. и сцен. Алексей Балабанов.