

УДК 179.1:659.3

КИНО КАК СНОВИДЕНИЕ (ОПЫТ АНАЛИЗА АМЕРИКАНСКИХ БЛОКБАСТЕРОВ)

Голодникова Ю.А., Андриященко Е.А.

Актуальность. «Хлеба и зрелищ!» – в последнее время общество все чаще повторяет это высказывание. Поколение потребителей с аппетитом поглощает товары, услуги, информацию, требуя новых и новых развлечений – товаров, услуг, информации, развлечений... Особенности потребления отражают мечты, желания, удовлетворенность или неудовлетворенность общением и часто связаны с неосознанными импульсами внутри нас. Исследователи не раз говорили, что социально-экономические противоречия приводят к «символизации и профанации жизни». По словам Поля Уиллиса, «Джинн массовой культуры вырвался из бутылки – и выпустила его коммерческая беззаботность. Не будем снова запикивать его туда, а рассмотрим, какие желания он может исполнить, используя это как материал для нашего воображения» [9, р.27].

Постановка проблемы. Сегодня украинский кинематограф находится в поисках самого себя и живет сам по себе. Украинский зритель тоже живет сам по себе, довольствуясь блокбастерами, ругая их и снова предвкушая встречу с миром грез, созданных Голливудом.

Чем объясняется растущий интерес к киноразвлечениям? Для многих из нас ответ очевиден: доступностью, массовостью, гарантированным удовольствием, зрелищностью. Но вспомним аналогию А. Базена в «Мифе о тотальном кино»: «Вряд ли можно было объяснить открытие кино исходя из его технических предпосылок <...> Миф об Икаре должен был дожидаться двигателя внутреннего сгорания, дабы спуститься наконец с платоновского неба, но он существовал в душе каждого человека до тех пор, как человек увидел летающую птицу» [1, с.48]. По словам С.И. Фрейлиха, А. Базен подводит нас к мысли, что «кинематографическая идея до технического изобретения кино жила в подсознании человека и, так или иначе, осуществлялась в других искусствах» [8, с.400]. А если продолжить эти размышления в контексте настоящего – времени «заката постмодернизма», то можно обозначить и некоторые стимулы, формирующие поведение кинозрителя: «Постмодернизм сосредоточился в основе не на отражении, а на конструировании, моделировании действительности, создании искусственной реальности, для чего по своей природе весьма приспособлено телевидение. Постмодернизм оформлялся как течение как раз в период бурного расцвета телевидения и впитал в себя многое из его эстетики, включая свойственный ему метод мозаичной подачи и восприятия информации, для него характерна власть глаза, «видеоκρατία» [4, с. 14].

Видеть, подражать, трансформировать реальность – не это ли побуждает зрителя купить билет, чтобы попасть в мир грез? Каких грез нам не хватает?

В жанровой палитре блокбастеров почетное место занимают исторические драмы «Александр», «Авиатор», «Король Артур», «Царство небесное», «Троя», «Банды Нью-Йорка». Каждая картина представляет исключительного Героя, действующего в исключительных обстоятельствах. Он бунтует против правил и догм, установленных до него, способен объединить части расколотого мира (различные социальные группы, народы и континенты), он обладает властью.

Сюжетно-композиционный ряд каждой картины выстраивается на основе семейно-родового и социально-политического конфликтов. Из раннего детства, когда Герой пережил психологическую травму, он восходит на вершину славы, обусловленной зависимостью от призраков прошлого. Образ Героя изначально задан для конструирования новой реальности: он создает картину мира, в которой должны царствовать истина, добро и красота. Все должно быть так, как требует его бунтующее сердце. Украинскому зрителю, уставшему от социальной нестабильности, близки подражать Александру Македонскому или знаменитому авиатору, но, отзываясь на клич Героя, возможно, воскреснут чьи-то несбывшиеся надежды. По словам Дж. Кэмпбелла, Герой – это тот, «кто знает и представляет в мире зов сверхсознания, которое проходит сквозь все творение, оставаясь более или менее бессознательным. Приключение героя представляет тот момент в его жизни, когда он достигает просветления – кульминационный момент, когда он, еще будучи жив, обнаруживает и открывает дорогу к свету по ту сторону темных стен нашего бренного существования» [6, с. 258].

«Дорога к свету» в американских исторических драмах связана с выбором модной идеологической тенденции. Так, сценарии пяти картин этой группы связаны с изображением войны: Троянская война («Троя»), война между британскими племенами и саксонцами («Король Артур»), войны Александра Македонского с персами («Александр»), война между христианами и мусульманами у стен Иерусалима («Царство небесное»). Масштабным, наполненным спецэффектами, реалистичным батальным сценам в исторических драмах уделяется большое внимание и львиная доля бюджета. Эти эпизоды поражают воображение, вызывают у зрителя разрядку эмоций. Достаточно вспомнить масштабную сцену битвы при Гавгамелах в картине «Александр», где режиссер создал иллюзию экрана, залитого кровью, смешав все конфликтные линии воедино, чтобы понять предназначение победы для Героя. Война, одна из «вечных» тем в истории человечества, в символическом плане повествования о судьбе великого полководца отражает борьбу страстей, бушующих внутри Александра. Его навязчивое желание усмирить природные страсти и культурные ценности реализуется в сюжете в виде тенденции западной цивилизации (македонская культура) объединиться с Востоком (Индия). Завершение миссии Героя в исторических драмах обозначено его уходом со сцены – смертью.

Если в исторических драмах действует Герой-одиночка, то в экранизациях комиксов («Город грехов», «Фантастическая четверка», «Лига выдающихся джентльменов») – целая группа. Перечисленные фильмы отличаются простой сюжетной схемой: Герои получают сверхъестественные способности и начинают бороться со злом ради утверждения своего «Я».

Но что означает это самое «Я»? В картине «Человек-паук», ставшей лидером кассовых сборов среди комиксов (на сегодняшний день в прокат выпущено уже две части фильма), Питер – ничем не примечательный школьник-зубрила, влюбленный в

живущую по соседству девушку. Не богат и не красавец, объект насмешек окружающих, после укуса радиоактивного паука он обретает дар суперсилы. Костюм (социальные ожидания) скрывает человеческие слабости Питера и делает его исключением из правил. На глазах у зрителя он словно раздваивается: в обычной жизни – это типичный представитель своего поколения, в костюме Человека-паука – Герой, который защищает морально-нравственные идеалы общества. Обычный Питер хочет быть любимым, но «прекрасная дама» выбирает его идеальный образ с большим энтузиазмом. К радости зрителя в финале Герой все-таки добивается взаимности к себе, а не к своей социальной роли и отказывается от использования красивой, но защитной маски.

«Город грехов» в ряду фильмов-комиксов – еще одно оправдание в пользу «запретных» человеческих желаний: на этой территории царит ночь (неслучайно картина снята в черно-белом варианте, и лишь кое-где проявляются цветные детали). Главные действующие лица – воры, убийцы и проститутки – представители маргинальной части социума. Каждый житель «Города грехов» – некая программа, знакомая зрителю, каждый «замечен» в связях с предшественниками по текстам мировой культуры (вспомним дантовские круги ада) и обладает длинным шлейфом нравственных осуждений со стороны общества. В символическом плане герои греха несут бремя вины, «казнят» себя за безжалостное обращение общества с ценностями любви, добра и красоты. Они уходят от социума, объединяясь в субгруппу на периферии массовой культуры. Этот современный тип униженных и оскорбленных, страдающих от несовершенства мира, демонстрирует протест против нравственных устоев, законов, государственной власти и утверждает свое «Я» в новом измерении. Природа такого протеста ассоциативно напоминает мотивы бунтующих подростков, выходящих на улицы города, чтобы разбивать фонари, рисовать баллончиком на стенах официальных учреждений, маркировать взрослый мир по-новому, вырывая у него свободу для себя – *personal freedom*. Не удивительно, что в основу многих популярных компьютерных игр заложена программа Героя-мстителя, главным аргументом которого выступает оружие.

Экранизация комиксов – официально принятая форма сказок для взрослых, позволяющая зрителям почувствовать себя детьми, спрятаться от проблем за маской супергероя. Сверхспособности и энергия имени литературных героев обеспечили успех картины «Лига выдающихся джентльменов»: Алан Квотермейн (Генри Хаггард «Копи царя Соломона»), Дориан Грей (роман Оскара Уайльда «Портрет Дориана Грея»), Мина Харкер («Дракула» Брэма Стокера), Капитан Немо («20 000 лье под водой» Жюль Верна), Родни Скиннер («Человек-невидимка» Г. Уэллса), доктор Джекил («Доктор Джекил и мистер Хайд» Стивенсона) и, наконец, повзрослевший Том Сойер из знаменитого сочинения Марка Твена. По сценарию, выдающиеся джентльмены находят применение своей исключительности в кругу себе подобных, где каждый успешен и принят, где ценится уникальность, непохожесть на окружающих. Более того, в этой фантазии исключительность воспринимается как нечто полезное для сообщества: Квотермейн – охотник и глава Лиги, Мина Харкер – вампир, Дориан Грей – бессмертный, капитан Немо – главный техник, Скиннер – невидимка, доктор Джекил – монстр мистер Хайд, а Том Сойер – агент американской разведки и преемник Квотермейна. В реальной жизни действуют иные правила: выживают не уникальные, а унифицированные. Литературная репутация «работает» на джентльменов, которые

остаются такими, какими они вышли из оригинальных текстов, тем самым сюжет фильма поощряет в зрителе его неповторимость, шутливость, ослабляет проблему неприятия «инаковости» другого в межличностных отношениях и предлагает игровое отношение к действительности. Не удивительно, что создатели компьютерных игр активно эксплуатируют героев комиксов: это пластичный материал для новых сценариев. И будто подтверждая последний довод, в финале картины умирающий глава Лиги Алан Квотермейн передает бразды правления мальчишке Тому Сойеру, напутствуя его: «Прошлое столетие было моим, теперь твоя очередь». При желании здесь можно усмотреть и определенный идеологический подтекст: действие картины происходит в Европе XIX столетия, а Том – единственный американец среди именитых европейцев.

К мифологии и фольклору европейских народов наиболее близки блокбастеры приключенческого жанра: «Братья Гримм», «Ван Хельзинг», «Властелин колец».

В основе сюжета картины «Братья Гримм» – конфликт между иллюзиями и реальностью братьев Якоба и Уилла, которые успешно зарабатывали на страхах людей, изгоняя «нечистую силу». Поначалу в фантазиях братьев зло персонифицируется в известных им фольклорных образах. Но при встрече с таинственным лесом Якоб и Уилл сталкиваются с собственным страхом, воплощенным в облике Злой Колдуньи, жаждущей бессмертия. У каждого персонажа фильма своя сказка, и побеждают те, кто вовремя сумел понять ее законы и управлять сюжетом. Так, братья Гримм, создатели сборника волшебных сказок эпохи романтизма, становятся авторами своей сказки, обретают в глазах кинозрителя ореол романтизма – становятся творцами своей судьбы.

Габриэль Ван Хельзинг («Ван Хельзинг») – профессиональный борец с силами зла, работающий на Ватикан и католическую церковь. Он сражается с тремя самыми известными мифологическими монстрами – Оборотнем, Франкенштейном и графом Дракулой. Последний персонаж становится востребованным всякий раз, когда режиссеры стремятся показать неизбежность человеческого одиночества, вызвать «ужас и жалость». К образу Дракулы кинематограф обращался неоднократно, но особую популярность он получил на рубеже XX-XXI вв. Вспоминая наиболее известные работы – «Дракула Брэма Стокера», «Дракула 2000», «Блейд. Троица», отметим, что первая картина – попытка посмотреть на Дракулу как на историческую личность, а две других откровенно эксплуатируют сложившиеся у зрителя стереотипы восприятия вампирической темы: Дракула – «самый известный вампир». В картине «Ван Хельзинг» происходит роковая битва Героя – аллегории добра с Дракулой – аллегорией зла. Победа Ван Хельзинга находится под угрозой из-за вмешательства в сюжетную схему иррациональной силы – женщины, достойной любви Героя. Выполняя миссию воина, очищая мир от скверны, он не успевает спасти мир любви и встречается с большой потерей.

Ностальгия по романтизму, вытесненному из повседневности, как и образ Героя-рыцаря, на смену которому пришли более прозаические другие, находят компенсацию и в жанре фантастических приключений. Наиболее успешные картины, относящиеся к этой группе: «Война миров», «Звездные войны. Месть ситхов», «Миссия «Серенити», «Небесный капитан и мир будущего». Добавим, что жанр фантастических приключений – отличная возможность для футуропрактики: будущее, которого мы не знаем, не ограничивает необходимостью соблюдения правил и предоставляет большую свободу для художественного воображения. А рыцари вместе с оруженосцами, драконами и прекрасными дамами («Звездные войны», «Миссия «Серенити») не нуждаются в соблюдении исторической достоверности, главное –

атмосфера готики, которую можно эффектно взорвать. «Готика – это крупнейшая ролевая игра, в которую играли всегда. Но в ней нет правил. Эта игра открыта для всех. Она помогает тебе открыть внутреннюю свободу» [2, с.166]. Мотив обретения «внутренней свободы» подталкивает молодое поколение к созданию сообществ. Некоторые из молодежных субкультур формируются под воздействием технологических систем (Internet), организуются вокруг игрового пространства («Мастер игры»), вновь и вновь реализуясь в фантазийных проектах.

Надежды на будущее связаны и с тревогами перед неведомым. Основоположник онтопсихологии Антонио Менегетти, объясняя действия человека его собственным опытом, запечатленным в памяти, по этому поводу заметил: «Известно, что человек не знает себя, что мир неизвестен человеку. Для того чтобы отогнать, заклиная, свою экзистенциальную тоску, избавиться от последствий внутренней шизофрении, человек создал верования, догмы, законы, идеологию, религии. Но боль и неуверенность остаются, высшие точки человеческого сознания опутаны злом, а самореализация сослана в рай, куда человек потерял дорогу и попадет туда в лучшем случае только после смерти. Человек ностальгически чувствует то, что ему близко, но недоступно и невозможно, поскольку удалено в мир, непохожий на него» [7, с.16].

Страх перед непостижимостью смерти, которая может ворваться в человеческую жизнь и отнять ее, – главная составляющая сюжета фильмов ужасов. Самыми кассовыми среди блокбастеров этой группы считаются «Обитель зла-2. Апокалипсис», «Звонок», «Проклятие», «Ужас Амитвилля». Примечательно, что перечисленные фильмы тяготеют к эстетике японского кинематографа. «Звонок» и «Проклятие» являются римейками японских фильмов ужасов, имевших большой успех на Родине. В основе «Обители зла» лежит одноименная компьютерная игра, а «Ужас Амитвилля» – экранизация книги. Восточные традиции, воспринятые американским кинематографом без крови, спецэффектов и сцен откровенного насилия, преломились в приемах создания особой психологической реальности присутствия смерти – размытые образы и мучительное ожидание жертвы оказались гораздо тяжелее самой смерти.

Однако эмоциональное напряжение зрителя нарастает и по другой причине. Все страхи и страдания в «Звонке», «Обители зла», «Проклятии» переживают женщины. Интерес США к восточной философии жизни и смерти способствовал появлению ряда картин на эти темы. Но Героини американских фильмов, в отличие от японских, борются за свою жизнь до последнего.

Студентка Карен («Проклятие»), попадая в дом, становится одержима проклятием; журналистка Рэйчел («Звонок») посмотрела видеокассету и оказалась причастна к мистическому злу – она обречена; воинственная Элис («Обитель зла») заражена тем же вирусом, который погубил человечество. Каждая из женщин воспринимает зло как необходимость и предпринимает все возможное, чтобы спастись. Герой «Ужаса Амитвилля» боится причинить зло и убить своих родных. Он хочет быть частью семьи своей жены, отцом ее детей, но подчиняется тотальному страху.

Заметим, что герои фильмов ужасов живут в настоящем, ограничены в свободе и вовсе не собираются спасать мир. У них мало времени, много отчаяния и отсутствуют какие-либо сверхспособности. Перед нами реальные люди в сверхсложных обстоятельствах, когда спасение кажется невозможным. Тем не менее, в финале обязательно откроется искомая дверь, а зритель ощутит облегчение: именно ради этого он и смотрел фильм, чтобы еще раз убедиться в непреложности добра. В символическом плане фильмы ужасов – испытание

зрелости героев, возвращение к архаическим ритуалам инициации. Мужество жить (умирать) и нести за себя ответственность означает выход из детства, расширение свободы, о чем точно заметил культуролог Тарас Возняк: «Багато хто з нас пам'ятають і шокові переходи від одного статусу до іншого – від «дитини», невинної і безсмертної до «підлітка», який усвідомив, що він і його близькі смертні, що життя – це помирання, це довгий шлях до смерті» [3, с.2].

Видеть, подражать, трансформировать реальность – не это ли побуждает зрителя купить билет и войти в мир грез? Добавим еще: возвращаться в детство, играть, находить пространство personal freedom...

Выводы. Кому адресованы американские блокбастеры? Прежде всего, американскому зрителю, которому известны все герои комиксов и компьютерных игр. Тинейджерам, протестующим против авторитета школы, родителей, правительства, стремящимся к свободе. Свободе детской беспечности, свободе без ответственности. Их ворчание по отношению к правилам взрослого мира будет продолжаться в рэпе и хип-хопе, Art Crime и всевозможных нарушениях табу. Странно, что украинские зрители, увлеченные кинопросмотром, не усомнились в успешности американских киногероев. Проходят десятилетия, а размышления Дж. Кэмпбелла о мифологизации Героя все также актуальны: «Мы остаемся привязаны к неизгнанным образам нашего детства и потому оказываемся не готовы к необходимому переходу в зрелость. В Соединенных Штатах существует даже тенденция: цель заключается не в том, чтобы взрослеть, а в сохранении вечной юности; не в отдалении с наступлением зрелости от Матери, а в том, чтобы оставаться верным ей. И поэтому в то время, как мужья, став юристами, коммерсантами или руководителями, как того желали их родители, поклоняются своим мальчишеским святыням, их жены даже после четырнадцати лет замужества, родив и воспитав прекрасных детей, все еще ищут любви – которая может прийти к ним только с кентаврами, силенами, сатирами <...> либо под личиной последних героев экрана» [6, с.23]. Дискуре развлекательности, толерантность к развлечениям в Украине – «доминанта не только средств массовой коммуникации, но и литературы, искусства, политики и т. д.» [5, с.10]. В ожидании новых блокбастеров украинское общество не спешит взрослеть: нам еще многое нужно узнать о вытесненных мечтах и желаниях. А значит, разговоры о personal freedom... будут продолжаться. Да и что плохого в либеральных идеях?

Список литературы

1. Базен А. Что такое кино? – М., 1972.
2. Бенек М. Молодіжні вампіричні субкультури// Молодіжні субкультури. Незалежний культурологічний часопис «І». – 2005.
3. Возняк Т. Про важливість стилістики// Молодіжні субкультури. Незалежний культурологічний часопис «І». – 2005.
4. Ковриженко М. Креатив в рекламе. Постмодернистский облик моды. – СПб., 2004.
5. Косюк О.М. Розважальна функція електронних засобів масової комунікації: світовий контекст та національні особливості: Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня канд. філ. наук. – Львів, 2006.
6. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. – М.: Ваклер, 1997.
7. Менегетти А. Кино, театр, бессознательное. – М., 2004.
8. Фрейлих С.И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского. – М., 2002.
9. Willis P. Profane Culture. – London: Routledge and Kenan Paul, 1978.

Поступила в редакцию 23.01.2006 г.