

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЖАНРА ХОРРОР НА ОСНОВЕ ЖАНРОВОЙ ТЕОРИИ РИКА ОЛТМЕНА

В статье дается определение жанра хоррор на основе его неотъемлемых характеристик. Критически анализируется синтаксико-семантическая модель жанров Рика Олтмена и доказывается ее научная продуктивность для изучения современного кинематографа.

Ключевые слова: хоррор, кинематограф, теория жанров, синтаксико-семантическая модель, Рик Олтмен.

Несмотря на прочно сложившуюся систему жанров, скажем, в коммерческом кино, вопрос единых принципов разделения кино на жанры остается открытым и не является решенным однозначно.

На Западе наиболее востребованным в жанровых исследованиях¹ считается синтаксико-семантический подход, предложенный Р. Олтменом для киномюзикла².

Согласно этой теории жанр является производной от семантических и синтаксических особенностей произведения, где семантические свойства – это непосредственное содержание фильма, а синтаксическая ситуация представляет собой нарративную структуру, в которую это содержание вкладывается.

Вот определение киномюзикла по Олтмену.

Семантический уровень:

– Формат. К мюзиклам не относятся фильмы-концерты, поскольку музыкальная составляющая в них не подчиняется игровому повествованию.

– Длина. Так как в мюзикле должно быть несколько песен, он обязан быть полнометражным фильмом.

– Персонажи. Сюжет строится вокруг парочки влюбленных внутри человеческого общества.

– Игра актеров. Комбинация реалистичной игры (движений тела, не продиктованных музыкой) и ритмичных движений (продиктованных музыкой).

– Саундтрек. Мюзикл смешивает звуки музыки со звуками, находящимися вне музыкального выражения.

Синтаксический уровень:

– Стратегия нарратива. Действие мюзикла представляет собой чередование, конфронтацию и параллелизм между персонажами разного пола.

– Пара и повествование. Мюзикл устанавливает причинно-следственные связи между успешным образованием пары влюбленных и успехом всего их дела.

– Музыка и повествование. Через музыку и танец передается внутреннее состояние персонажей.

– Повествование и музыкальный номер. В мюзикле существует преемственность диалога и музыкального номера – они сюжетно перетекают друг в друга.

– Изображение и звуковой ряд. Мюзикл нарушает установившуюся в обычном фильме иерархию между музыкой и изображением, поскольку здесь она является полноправной, а не вспомогательной частью действия³.

Появляющиеся новые семантические элементы могут просто комбинироваться со старыми и существовать в рамках того же синтаксиса. Теория Олтмена применима и при смешении жанров: в своей работе он показывает, как мюзикл может комбинироваться с вестерном и не терять стабильности своей формулы. В тело мюзикла просто добавляются несколько семантических и синтаксических свойств вестерна, основные же синтаксико-семантические свойства мюзикла при этом остаются неизменными.

Обратимся к жанру ужасов в кино и попробуем применить к нему теорию Олтмена. Киновед Я.К. Маркулан считает, что для хоррора страх – тема и цель, средство влияния и функция, ему подчинены структурные элементы, характер фабулы, сюжета, героя, механизмы воздействия на зрителя⁴.

Д.Е. Комм считает, что у хоррора нет постоянного компонента, одной формулы и даже собственных сюжетных моделей. Жанр ужасов, по Комму, – определенная совокупность художественных приемов, нацеленная на выполнение контракта со зрителем, которую он обозначил термином «технология страха»⁵. По его мнению, фильм ужасов зависит не от того, что показывается, а от того, как это показывается.

О.Э. Артемьева призывает исходить не из сюжетных составляющих или внешнего антуража, а из того, на какой диапазон эмоций программирует зрительское восприятие автор⁶.

При всем различии определений они сходятся в одном: эмоция страха для хоррора – наиболее важный синтаксический элемент, которому подчинены драматургия, посыл и дискурс, а также все художественные средства и приемы. Суть этого функционального свойства заключается в том, чтобы вызвать в зрителе эмоцию страха как преобладающую по силе восприятия при просмотре.

При этом жанр ужасов крайне неоднороден. С. Кинг видел причины этого в разных уровнях вызываемой у зрителя эмоции и предложил трехступенчатую структуру, в которой на высшем уровне чистый ужас, под ним страх, а ниже всего – тошнота отвращения⁷.

В том, что вызывает чистый ужас, нет ничего внешне отвратительного: все замыкается на силе воображения зрителя. Ужас здесь децентрирован и фокализован, время остается вне поля зрения, но ощущается зрителем.

Страх уже включает в себя физическую реакцию при виде какого-либо уродства. Примером второго вида являются фильмы вроде «Челюстей» (1975) С. Спилберга и «Сияния» (1980) С. Кубрика: они содержат немало графических сцен насилия, однако ключевая роль в них отводится саспенсу.

Третий вид хоррора – телесный, «офизиченный» фильм ужасов. Саспенс здесь сведен к минимуму, сюжет вторичен, а во главе угла стоит демонстрация насилия и убийств. Для этого вида характерно динамичное действие и быстрый, «клиповый» монтаж. Механизм вызова страха в основном строится на эффекте внезапности или на приближенности к существующим в реальной жизни объектам страха.

Каждый из видов в разной доле пытается задействовать саспенс (англ. *suspense* – тревога ожидания). В фильмах третьего вида он зависит от степени мастерства режиссера, но заметен хотя бы в форме (возможно, неосознанной) интенции.

Сцены саспенса не обязательно заканчиваются пугающим событием, предчувствие ужасного может быть и ложным с целью игры со зрителем и поддержания его напряженного внимания.

С точки зрения семантики хоррор – кино со сверхъестественными или безжалостными созданиями (дьяволами, ожившими мертвецами и т. д.) и / или с людьми, ведущими себя ненормально (магами, сумасшедшими учеными, маньяками), где и те и другие обитают в пугающих или становящихся такими после их появления местах (кладбищах, изолированных от цивилизации местах и т. д.).

На синтаксическом уровне отношения между протагонистами и антагонистами выстроены в рамках бинарной оппозиции «жертва–палач», где палачом могут являться также потусторонняя сила или безумие.

Важный элемент фильма ужасов – смерть. Даже если она не присутствует в кадре, она – ключевой элемент в вызове страха у зрителей и персонажей, ей или ее возможностью пропитана атмосфера любого хоррора.

Первобытный смысл страха смерти также нередко используется в фильмах ужасов и состоит в том, что мертвый стал врагом живого, пережившего его, и теперь собирается забрать его с собой на тот свет. По словам Ю. Кристевой, пугает «тот Другой, который предшествует мне и владеет мной и тем самым осуществляет меня»⁸.

Хоррор близок к подтверждению суеверий, бытовавших на первобытном уровне человечества. Но даже без обращения к архаичным мотивам ясно, что в обществе, где такое большое значение придается молодости, здоровью и красоте, смерть и разложение неизбежно воспринимаются с ужасом и становятся табу⁹.

На уровне синтаксиса семантические элементы хоррора служат раскрытию табуированных в человеческом обществе тем.

Тема табу отсылает нас к понятию жанра как ритуала. Хоррор позволяет зрителю испытать общественно неприемлемое удовольствие от созерцания жестокости, убийств и смерти и в то же время заново утверждает культурные, общественные и моральные ценности в крайней их форме.

Ю. Кристева рассматривает ритуал как средство, с помощью которого общество одновременно восстанавливает изначальный контакт с внушающим ужас элементом и в то же время исключает его¹⁰. Нередко в фильмах ужасов действие ритуализировано, и для победы над злом героям необходимо выполнить ряд действий и соблюсти необходимые условия.

По мнению Б. Крид, ключевой составляющей в хорроре является «монструозное», определение которого восходит к понятию низкого: к сексуальной аморальности и извращению, телесным деформациям, разложению и смерти, человеческому жертвоприношению, убийству, трупу, человеческим отходам, женскому телу и инцесту¹¹.

Страх в фильмах ужасов вызывает то, что пересекает границу или несет в себе угрозу ее пересечения. Природа этой границы может меняться от фильма к фильму, но неизменным остается функция монструозного – служить причиной столкновения символического порядка и того, что угрожает его устойчивости¹².

Для хоррора обязательна не буквально представленная на экране фигура монстра, а присутствие в нарративе проявления монструозного. А монструозность возникает там, где стираются границы и распадаются классификационные структуры.

М. Дуглас отмечает, что многим противны крылатые насекомые, поскольку, несмотря на то что у них четыре лапки, что свойственно наземным животным, они могут также летать, т. е. населяют воздух. Эти насекомые не принадлежат полноценно к одному классу, что вызывает ощущение их нечистоты. Таким образом, все интерстициальные создания, находящиеся на пересечении границ широких категорий культурной когнитивной схемы, воспринимаются как нечистые¹³.

Слюна, кровь, слезы, пот и т. п. также фигурируют двусмысленно в связи с категориальными противопоставлениями мое / не мое, внутреннее / внешнее и живое / мертвое, а оттого служат объектами отвращения.

Могут вызывать категориальные опасения и неполноценные или дефектные представители класса – гниющие и разлагающиеся, бесформенные¹⁴.

Казалось бы, зомби с отваливающейся кожей неспособны победить даже ловкого ребенка, но в кино они представлены неостановимыми, что вполне приемлемо для зрителя. Это коррелирует с утверждением Дуглас, что культурно нечистые объекты воспринимаются как облеченные магическими силами, в результате чего часто используются в ритуалах¹⁵.

Н. Кэрролл выделяет два типа сюжета хоррора: «сложный сюжет обнаружения» и «сюжет переоценившего себя».

«Сложный сюжет обнаружения» включает в себя четыре шага: проявление, обнаружение, подтверждение и конфронтацию¹⁶.

Первая функция – проявление: зрителю показывается существование антагонистической силы.

Главным героям необходимо раскрыть природу пугающих событий, и происходит этап обнаружения, когда герой или группа персонажей приходят к обоснованному убеждению, что за случившимся стоит монструозное.

Обнаружение монструозного требует признания его существования третьей стороной, обычно фигурами власти, которые изначально относятся к этому скептически (подтверждение).

Три первые стадии выливаются в конфронтацию: признав существование монструозного, люди выходят против него. В основном протагонисты побеждают, но могут и проиграть, как в финале ремейка «Вторжения похитителей тел» (1978).

Сюжетная схема может не содержать одного или нескольких шагов, поскольку работающий нарратив можно получить, отняв любую функцию. Однако использование лишь одного из четырех этапов является редкостью.

Шаги сюжета могут быть расположены как в линейном, так и в нелинейном порядке. Некоторые из четырех этапов могут повторяться или выступать в качестве побочной сюжетной линии.

«Сюжет переоценившего себя» – это история о сумасшедшем ученом или некроманте, который осуществляет нечестивый эксперимент по созданию чудовища или вызову сатаны, явно переоценив свои силы («Франкенштейн» (1931) Д. Уэйла, «Муха» (1986) Д. Кроненберга).

Если в сложном сюжете обнаружения акцентируется близорукость науки, то сюжет переоценившего себя, напротив, критикует стремление науки к излишнему знанию.

Его базовая линейная структура состоит из четырех частей: подготовка к эксперименту, эксперимент, появление все большего числа доказательств того, что эксперимент обернулся против инициатора, и конфронтация¹⁷.

Однако этап доказательства по смыслу соответствует одному или нескольким из первых трех шагов сложного сюжета обнаружения, а конфронтацию содержит базовая структура обоих видов.

Присущими лишь сюжету переоценившего себя остаются этапы подготовки к эксперименту и эксперимента. Их несущественность для сути хоррора заключается в том, что ни один фильм ужасов не может оставаться в рамках только этих двух шагов. Отношение к научному знанию также видится недостаточно принципиальным моментом, чтобы выделять сюжеты переоценившего себя в отдельную группу.

Таким образом, мы можем свести сюжетную структуру хоррора к тому, что фильмы жанра должны содержать по меньшей мере один из этапов развития действия: проявление, обнаружение, подтверждение, конфронтация. Эти четыре этапа служат раскрытию темы монструозного.

Другим важным для жанра моментом является звуковая дорожка. Даже если в фильме ужасов нет закадровой музыки, значительную роль в нем играют звуки, поскольку здесь они действенные элементы драматургии¹⁸.

Согласно «Социальной психологии» Т. Шибутани, «то, что люди видят в какой-либо ситуации, зависит от того, что ожидают, а что они ожидают, зависит от знаний, с которыми они вступают

в эту ситуацию. Когда такие гипотезы возникают, люди становятся повышено чувствительны к сигналам, которые позволяют им проверить свои ожидания. Область восприятия организована так, чтобы максимально замечать сигналы, относящиеся к гипотезам, и минимально реагировать на другие сигналы. Человек, идущий один ночью по кладбищу, особенно бдителен к звукам, свидетельствующим об опасности»¹⁹.

Таким образом, когда гипотеза – это ожидание убийства, любые крадущиеся шаги, скрип лестницы или шорох приводят зрителя в состояние нервного напряжения. В большинстве случаев спектр звуков усиливается тревожной музыкой. При этом важно, чтобы звуки соответствовали своей функции в рамках жанра и усиливали в зрителе восприятие страшного.

Итак, мы можем дать определение хоррора как жанра, для которого обязательны следующие синтаксико-семантические элементы.

Семантический уровень:

– Персонажи. Сверхъестественные или безжалостные создания и / или люди, ведущие себя ненормально.

– Антагонист и окружающий мир. Непременное присутствие в фильме проявления монструозного, которое является неестественным для мира, в котором возникает и нарушает его категориальные представления.

– Повествование. Отсылка к архаичным мотивам.

– Приемы нарратива. Обязательным является саспенс и пугающие сцены в повествовании.

– Звуковая дорожка. Пугающие звуки и / или музыка.

Синтаксический уровень:

– Целеполагание. Все семантические элементы должны служить вызову чувства страха у реципиента.

– Стратегия нарратива. Действие хоррора должно содержать по меньшей мере один из следующих этапов его развития (выработанных в соответствии с раскрытием в фильме монструозного): проявление, обнаружение, подтверждение, конфронтация.

– Бинарные оппозиции. Основные два бинарных противопоставления хоррора можно обозначить как «жертва–палач» (где в роли палача могут также выступать потусторонняя сила или безумие) и «жизнь–смерть» (смерть или ее угроза присутствуют во всех фильмах жанра).

– Монструозное и повествование. Монструозное в фильме ужасов является столкновением символического порядка и того, что угрожает его устойчивости. Оно возникает там, где стирают-

ся границы и распадаются классификационные структуры. За счет этого в повествовании оно почти всегда производит впечатление сверхъестественного.

– Особенности нарратива. Фильм ужасов нарушает границы, запреты и табу, раскрывает табуированные в обществе темы.

Примечания

- ¹ См. анализ жанровых теорий: *Moine R. Cinema Genre*. Oxford: Blackwell Publishing, 2008. P. 61.
- ² *Altman R. The American Film Musical*. Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- ³ *Ibid.* P. 102–110.
- ⁴ *Маркулан Я.К. Киномелодрама. Фильм ужасов*. Л.: Искусство, 1978. С. 124.
- ⁵ *Комм Д.Е. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов*. СПб.: БХВ-Петербург, 2012. С. 9.
- ⁶ *Артемьева О.Э. Эволюция эстетической модели жанра «хоррор» в американском кино: Дис. ... канд. искусствоведения*. М., 2010. С. 11.
- ⁷ *Кинг С. Пляска смерти*. М.: АСТ, 2003. С. 39.
- ⁸ *Кристева Ю. Силы ужаса. Эссе об отвращении*. СПб.: Алетейя, 2003. С. 46.
- ⁹ *Кинг С.* Указ. соч. С. 166.
- ¹⁰ *Creed B. Kristeva, Femininity, Abjection // The Horror Reader / Ed. by K. Gelder*. L.: Routledge, 2000. P. 64.
- ¹¹ *Ibid.*
- ¹² *Ibid.* P. 66.
- ¹³ См.: *Carroll N. The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. N. Y.: Routledge, 1990. P. 31–32.
- ¹⁴ *Ibid.* P. 32.
- ¹⁵ *Ibid.* P. 34.
- ¹⁶ *Ibid.* P. 99.
- ¹⁷ *Ibid.* P. 118.
- ¹⁸ *Маркулан Я.К.* Указ. соч. С. 163.
- ¹⁹ *Шибутани Т. Социальная психология*. М.: Прогресс, 1969. С. 95.