**ДОКЛАД**

**Саморефлексия медиа в фильмах ужасов 1990-х годов**

В фильмах ужасов 1990-х гг. появляются специфические визуальные и нарративные приемы, в которых обыгрывается фантэзматический характер современной киновизуальности. Например, в фильме ф. Копполы «Дрзкула Брэма Стокера» (1992) есть обязательный для киноформулы фильмов о Дракуле эпизод в трансильванском замке графа-вампира. Клерк - в данной версии его зовут Джонатан (Киану Ривз) - оказывается в плену у вампира. Джонатан отправляется бродить по его пустынному замку и заходит в пыльную комнату, в центре которой стоит огромная, покрытая алым шелковым покрывалом кровать, сама по себе служащая знаком эротических кинофантазий. Экран услужливо их подпитывает: звучит музыка, мужчина оказывается распластанным на кровати в окружении полуодетых ведьм. Далее следует зрелищная демонстрация садомазохистской сексуальности, клиповая нарезка крупных планов лиц и ног, языков и зубов, впивающихся в тело Джонатана. По его лицу блуждает сладострастие, смешанное с ужасом. Вдруг монтаж крупных планов разрывается и в их череду вклинивается кадр с видом на эту сцену сверху: персонаж извивается один, на пустой постели, будто в объятиях собственных фантазмов. Так зритель на мгновение получает от экрана обратную проекцию своего взгляда.

Эпизод, отражающий отношения между зрителем и экраном, есть также в фильме "Интервью с вампиром" Нила Джордана (1994). Главный герой фильма, столетний вампир Луи (Брэд Питт), оказывается в Париже XIX в. и попадает на богемный спектакль, который устраивает для себя кружок парижских вампиров-декадентов: на сцену выводят человеческую жертву (разумеется, девушку), на глазах у зрителей раздевают ее и убивают. Закадровые смертные зрители смотрят на бессмертных вампиров, взгляд которых устремлен на театральную сцену, откуда на них в предсмертном ужасе смотрит внутрикадровый смертный зритель. Другими словами, зритель фильма видит «спектакль с убийством» глазами посетителей театра, возбужденных тем, что на сцене - реальная жертва, и одновременно глазами жертвы, в ужасе смотрящей в зрительный зал, полный вампиров. Этот эпизод словно в зеркале отражает модель двойной зрительской идентификации: зритель как жертва и садист одновременно. Сл. Жижек называл подобный эффект свойством «хичкоковской вселенной», описывая, как А. Хичкок расставлял ловушки «садистской идентификации» для зрителя, возбуждая в нем желание увидеть жестокое убийство персонажей. Однако в данном случае фильм иронично возвращает зрителю двойственность его взгляда и желания как «общее» место: к 1990-м гг. киноэпизоды, предполагающие «садистскую идентификацию», строятся в расчете на натренированное вуайеристическое зрение, полуавтоматизированную рецепцию экранной агрессии...

Появление автокомментария медиа, встроенного в такой не терпящий отстранения жанр, как фильм ужасов, стало возможным в контексте экономической и общекультурной ситуации, сложившейся в западной массовой культуре конца 1980-1990-х гг.

В результате свершившейся масс-медиализации жизни к 1990-м гг. телевизоры и видеомагнитофоны становятся наиболее популярными товарами на американском рынке. Рекламные ролики активно используют этот факт: как пишет Д. Рашкофф, автор научно-популярного исследования, иронично названного «Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание», «телевизионные рекламные ролики немедийных товаров - таких как автомобили и дезодоранты - могли конкурировать друг с другом только путем включения в видеоряд телевизоров-внутри-других-телевизоров. Рыночные производители начали соблазнять зрителей, изготавливая рекламные ролики, в которых люди смотрят по телевизору рекламные ролики и комментируют их». Параллельно появляются игровые фильмы, строящие свои сюжеты на демонстрации того, как телевидение фальсифицирует реальность и манипулирует сознанием зрителя. Наверное, самым известным в этом ряду является фильм Барри Левинсона «Хвост виляет собакой» (1997). Это история о том, как телевизионщики делают репортажи с несуществующей войны, чтобы отвлечь население от скандала с президентом. В популярной и сюжетно-занимательной форме этот фильм воплощает тезисы Ж. Бодрийяра о симуля-ционном характере посткапиталистических медиа. В знаменитой статье «Войны в заливе не было» философ доказывал, что единственной реальностью войны 1991 г. между Ираком и США стало телевидение («...Все одинаково ирреально и одинаково не существует: война, победа, поражение. Одна и та же согласованность в ирреальности противников: тот факт, что американцы никогда не видели иракцев, компенсируется тем фактом, что иракцы никогда с ними не воевали»). Фильм Барри Левинсона будто извлекает из пессимистического культурологического диагноза его зрелищно-развлекательный потенциал.

Более того, то, в чем Ж. Бодрийяр видел пугающие признаки «симуляционной» культуры, некоторые американские телекритики и телепродюсеры определили как специфику «медиа второго поколения». В близкой к ним по духу книге Д. Рашкоффа медиа 1990-х описывается как «глобальный медиа-пастиш, построенный на автокомментарии»: «Это дом зеркал внутри зеркал - американское медиа-пространство. Это больше, чем зеркало нашей культуры; это и есть наша культура. Это то место, куда уходят наше время, наши деньги и наши мысли. Но при более близком рассмотрении инфосферы выясняется, что она не что иное, как соотносящийся с самим собой коллаж. Большинство медиа — это медиа, которые комментируют то, как медиа комментируют медиа». Д. Рашкофф предлагает социологическое объяснение этого феномена: это результат того, что телевидение 1990-х гг. создавалось поколением тех, кто родился после 1960 г., и кого Д. Коупленд описал в романе «Поколение Икс» (1991) как апатичных и аполитичных, ироничных и эксцентричных потребителей культуры. «Будучи сами вскормлены медиа, эти попивающие диетическую "кока-колу", одетые в бейсбольные куртки менеджеры склонны пародировать медиааспекты отбираемых ими тем. Они не столько комментируют социальные проблемы, сколько выстраивают медиаобразность вокруг той или иной социальной проблемы...»

Наиболее влиятельной нишей для телеидеологов «симуляции симуляции» стал, по мысли автора, канал MTV: «...видеоклипы и сам формат их представления на MTV умышленно используют остраняющие приемы. Зрителям постоянно напоминают об их отношении к медиа, которые они смотрят, с помощью экранов-внутри-экранов, текстов, наложенных на изображение, быстрого чередования планов или ви-джейских комментариев, а также намеренно отвлекающих приемов монтажа и спецэффектов. Некоторые шоу целиком посвящены воспитанию дистанцированной и ироничной зрительской аудитории».

Примером такого телешоу может послужить еженедельный выпуск «Жидкого телевидения». Заставка этой программы выглядела как потекшая телевизионная «картинка», на глазах у зрителя превращавшая изображение на экране (как правило, какой-либо клип) в цветастую жидкость, которая сливалась в бутылку с этикеткой «Жидкое телевидение». Смысл программы заключался в анимационной игре с попкультурными символами и медиа-образами, выстраивающей нелинейные связи в дискретном «хаосе медиавселенной» (скажем, между образами из клипов Мадонны и из фильмов Хичкока или серией художественных открыток и шпионским сюжетом). Как оптимистично пишет Д. Рашкофф, «"Жидкое телевидение" - это дезинтеграция ТВ как родительской или диктаторской силы, в каковой роли оно выступало с 1960-х по 1980-е гг.».

Помимо социологического объяснения феномена «медиа второго поколения» существует культурологическое: медийный продукт конца XX в. можно описывать как результат постмодерной дезинтеграции «родительской силы» всей культуры в целом. Интересно, что Д. Рашкофф описывает «инфосферу нового типа» подобно «ризоме» Ж. Делёза и Ф. Гваттари, противопоставляя медиа 1990-х гг. детерминистской модели медиа 1930—1950-х гг. («эры пиара»): «...нити медиапаутины подобны волокнам, корням или дендритам биологического организма и стремятся к росту, усложнению и спариванию. Будучи наделены, как живое существо, способностью к эмоциональным реакциям, медиа ведут себя соответственно... Новые, причудливые эффекты воздействия медиа на нашу культуру должны рассматриваться как результат влияния хаоса на систему, исконным предназначением которой было насаждение порядка, но которая стала слишком сложной для управления».

К 1990-м гг. постмодернизм окончательно преодолевает рамки художественного эксперимента и становится одной из художественных стратегий мейнстрима. Это значит, что создатели теле- или кинопродукта, адресованного широкому потребителю, могли рассчитывать на то, что приемы коллажа или деконструкции известных нарративов и штампов обеспечат то сочетание узнаваемости и новизны, которое делает формульный текст популярным и даже «модным». На этом принципе построены мультсериалы типа «Бивис и Баттхед» или «Симпсоны», появившиеся и набравшие популярность в этот период. Например, каждая серия «Симпсонов» «включает как минимум одну киноцитату, обычно из Хичкока или Кубрика, сатирически комментирующую какой-нибудь аспект современной культурной жизни. Издеваясь над современными американскими детскими учреждениями, сценаристы воссоздали в одной из серий знаменитую сцену из хичкоковских "Птиц", только в их версии Гомер Симпсон вызволяет свою крохотную дочку из здания детского сада, миновав игровую площадку под пристальными взглядами угрожающе нависших младенцев... Темой многих серий является происходящее на экране их телевизора, что позволяет персонажам высмеивать телевидение, которое само высмеивает другое, реальное телевидение... ».

Кинематографический мотив медиа как фантомной реальности, подменяющей мир, можно рассматривать как развлекательное отражение постмодернистской «эпистемологической неуверенности». Вторя тезису об относительности любой системы репрезентаций, популярное кино «заговорило» о свойствах зрительского взгляда постмодерного человека, подключенного к медиапространству. Например, парадоксы и преимущества «медиазрения» начинают демонстрировать вампиры из фильмов ужасов 1990-х гг. Столетний Луи из фильма «Интервью с вампиром» рассказывает, что впервые увидел восход солнца на экране, глядя фильм Ф. Мурнау «Нос-ферату - симфония ужаса» (1922), где в финальной сцене вампир Носферату умирает от лучей солнечного света (соответственно, Луи оказался единственным вампиром, который видел «смертельно ужасное», и оно его не уничтожило, как это случилось с рядом вампиров до него). В фильме «Тень вампира» граф Орлок (Дракула), приглашенный на съемки в качестве актера, остается на съемочной площадке один. Он включает проектор и смотрит на отснятый материал - причем не на экране, а через объектив камеры. Крупным планом показано, как проекция пленки бежит по его глазу. В это время зритель смотрит на фантома, который играет в зрителя и смотрит на фантомные пейзажи, которые напоминают смутное сновидение...

«Тень вампира» (режиссер Элиас Меридж, продюсер Н. Кейдж, 2001) - это англо-американский фильм, представляющий собой постмодернистскую игру с классикой немецкого экспрессионизма, фильмом Ф. Мурнау «Носферату». Он деконструирует экспрессионистские коды путем стилизации немого кино и «реальности» Германии 1920-х гг., а также смещения/перекодировки значимых для «Носферату» смыслов. Сюжет строится вокруг съемок фильма «Носферату»: одержимый идеей кинореальности Ф. Мурнау (Дж. Малкович) приглашает на роль графа Орлока актера Макса Шрека (У. Дефо), который предупреждает, что он - настоящий граф и вампир; по ходу работы Шрек с молчаливого согласия режиссера пьет кровь членов съемочной группы, а за съемки финального эпизода ему обещана актриса, играющая главную героиню - невесту клерка, которую в фильме Ф. Мурнау звали Элен... В контексте доклада этот фильм интересен тем, что наглядно демонстрирует то, каким образом в русле глобальной массовой кинокультуры воплощаются постмодернистские принципы построения текста, и то, какими актуальными для рубежа XX-XXI вв. смыслами подменяются те, что были заложены в интерпретируемом фильме.

Для нарративной структуры «Носферату» Ф. Мурнау были значимы тема деспотизма и мотивы психоанализа. Деспотизм в фантастических или псевдоисторических декорациях появляется в ряде немецких фильмов 1910-1920-х гг: в послевоенной Германии, находящейся в ситуации политических, экономических и социальных катаклизмов, обращение к проблеме авторитарной власти становится актуальным. Психоанализ попадает в кино этого периода благодаря своей набирающей силу популярности в Европе и США: в ряде фильмов «бессознательное» становится объяснительной моделью для странных человеческих поступков, фантазий, снов и трансгрессивной сексуальности.

В фильме Мурнау страх неумолимой, лишающей воли власти воплощается в образе Носферату, которого 3. Кракауэр поместит позже в «галерею тиранов» — диктаторов-садистов, маньяков-убийц и безумцев, созданных немецким кино между 1918 и 1924 гг. Однако по сюжету фильма получается, что смерть и чуму в идиллический немецкий городок приводит не столько клерк Хаттер, отправленный к графу в далекую Трансильванию, сколько два других персонажа: агент по недвижимости Нок и невеста клерка Элен - безумный последователь и идеальная жертва.

Агент Нок выполняет в фильме роль слуги Носферату - именно он отправляет клерка в гости к вампиру. Чувствуя приближение Хозяина, Нок окончательно сходит с ума. Его помещают в больничную камеру, где он со словами «кровь-это жизнь» поедает мух и пауков, а когда граф Орлок поселяется в городе, совершает «вампирическое» убийство и сбегает. Фигура «безумного последователя» далее появляется во всех вариациях сюжета о Дракуле, т.е. становится принадлежностью киноформулы. Однако почти во всех последующих вариациях «деспотическая составляющая», как правило, трансформируется в собственно занимательную, и образ безумного последователя лишается социальных коннотаций. Образ «идеальной жертвы», к которой так безудержно тянет вампира, также становится составляющей формулы. Во всех последующих интерпретациях сюжета эту роль выполняет женский персонаж с амбивалентной сутью, поведение которого определяет тяготение к Носферату/Дракуле наравне со страхом и сопротивлением.

Психоаналитические коннотации в «Носферату» проявляются сквозь отношения между «идеальной жертвой» Элен и Дракулой, носителем потусторонней власти. По сюжету Элен - героиня, которая жить не может без любимого мужа, но согласна на христианское самопожертвование во имя спасения городка (мира) от дьявольского зла и готова добровольно отдать свою кровь вампиру, что, как написано в старинной книге, убьет его. При этом сквозь все эпизоды, в которых приближение Носферату показывается через поведение Элен, просвечивает психоаналитический подтекст: бессознательное влечение к смерти и мазохистская сексуальность героини (например, в одном из них она словно под гипнозом выходит на балкон в ночной рубашке и томно поднимает руки к луне. Титры гласят: «Я должна идти к нему! Он зовет меня!»). Психоаналитическая интерпретация является ключом к невероятно эмоциональному воздействию одного из кадров в финальном эпизоде фильма: Носферату замер в окне огромного темного замка и неотрывно смотрит на окно Элен. На его лице-маске и в его фигуре - гениально сыгранная М. Шреком смесь мольбы, ожидания и смертельного (в буквальном смысле) желания. Далее Элен с не менее сложной смесью эмоций и чувств (безусловно, включая желание спасти родину) отправляет Хаттера из дома, открывает окно и ложится в постель, ожидая проникшего в дом вампира. Сцена, в которой она отдает свою кровь Носферату, автоматически прочитывается зрителем в контексте эротической любовной сцены, «вывернутой наизнанку». Так гипнотически-деспотическая власть оборачивается «ужасной» притягательностью неподконтрольного и инфернального. Оно и выявляет подавленные формы деструктивной сексуальности. Так выглядит мрачное пророчество классики немецкого киноэкспрессионизма.

В фильме «Тень вампира» проблема деспотической власти перекодируется в свете актуальной для конца XX и начала XXI в. проблемы власти фантомной кинореальности над жизнью, а психоаналитические коннотации конкретизируются и иронично обы-грываются. Так, чтобы удовлетворить любопытство зрителя, Макс Шрек щемяще рассказывает, как стал вампиром от неразделенной любви и больше не может размножаться. Он мечтает о знаменитой актрисе Грете, которую Мурнау пригласил на роль Элен. Значимая для формулы фильмов о Носферату Дра-куле амбивалентность женского персонажа заключается здесь в том, что в «реальности» Грета представляет собой манерную даму с двумя собачками, морфинистку и истеричку, а на экране - кроткую и большеглазую Элен. В одном из эпизодов Грета сладострастно мечется по постели в наркотическом опьянении, в то время как вампир Шрек бродит в поисках любви по гостиничному коридору и отбрасывает тень своей когтистой руки на дверь ее номера. Во время съемок постельной сцены со Шреком она держит в руке короткий осиновый кол, напоминающий фаллос...

В отличие от «Носферату» Ф. Мурнау, где тема деспотической власти проявляется только на уровне подтекста, в «Тени вампира» она выведена на сюжетную поверхность и связана с отношениями режиссера Мурнау и актера Шрека. Художник и вампир сопоставляются на протяжении всего фильма. Мурнау приносит «жертву на алтарь искусства» — па-фосная идиома выворачивается наизнанку, и художник приносит на «алтарь искусства» реальные человеческие жертвы (при этом, согласно сюжету, Мурнау-Малковнч снимает массовый, рассчитанный на успех и окупаемость фильм).

Внутри сюжетообразующего сопоставления Мурнау - Шрек оказывается еще одно: Мурнау сопоставляется с фигурой «безумного последователя», агента Нока. На это сопоставление указывает один интертекстуальный кадр из «Тени вампира».

По сюжету «Тени вампира» режиссер Мурнау был морфинистом (так же как и актриса Грета). Морфинизм художника 1920-х гг. - это общее место в изображениях богемной жизни, позволяющее создать узнаваемый облик эпохи. В целом эпизоды с морфинизмом служат задаче зрелищности и занимательности фильма: это красивые кадры галлюцинаций Мурнау. Только в одном из эпизодов фильма к этому мотиву подключена постмодернистская двойная кодировка. Рефлексивный подтекст вскрывается посредством сцены, в которой полубезумный режиссер бредит в гостиничном номере. Эта сцена отсылает к эпизоду с безумным Ноком из «Носферату», в котором он прыгает по камере и ловит мух. Стены камеры Нока испещрены царапинами и каракулями, как и стены гостиничного номера, 8 котором бредит Мурнау. Однако в качестве наглядного развития «деспотической» темы в фильме «Тень вампира» на одной стене криво нарисовано подобие христианских символов (кресты и чаша), на другой - свастика...

Так проблематика власти, актуальная для 1920-х гг., нагружается опытом всего столетия. В итоге фигура художника, готового к жертвам ради искусства, начинает совмещать функцию носителя деспотической власти с функцией безумного последователя. Как сказано в другом постмодернистском тексте, не менее иронично обыгрывающем болезненную для XX в. проблему «художник и тоталитарная власть», «Сталин - ведущий советский художник-авангардист 1930— 1940-х гг. Убежденный супрематист в искусстве и политике. В то же время герой массовой культуры своего времени. Предвосхитил многие стратегии постмодернизма».

С аллюзиями на тоталитарные практики искусства XX в. в «Тени вампира» переплетается не менее актуальная тема парадоксальных отношений реального и фантазматического. В самом начале фильма появляется символическая последовательность кадров: крупный план глаза режиссера, крупный план объектива камеры, направленно» на зрителя, затем через каше вводится черно-белая стилизация эпизода из «Носферату». Элен в палисаднике играет с котиком. За кадром Мурнау крутит ручку камеры и сладким голосом приговаривает: «Сейчас ты всем довольна, правда, Элен?...Ты не знаешь, кто обитает на дне цветочного ящика. Не испытываешь страсти. Не ведаешь мыслей даже о смерти™». После черно-белая бесконфликтная «реальность» окрашивается цветом, Мурнау деловито говорит: «В проявку», - и спрашивает у помощника сакраментальное: «Мы добились пафоса?» Дальше начинается игра в подмену «реального» «фантомным» и наоборот, которая пронизывает весь фильм: например, съемочная группа думает, что Макс Шрек - гениальный актер, работающий по «методу погружения» Станиславского и поэтому не снимающий грим. Несмотря на то, что Шрек плотно загримирован, его реакции эмоционально реалистичны, что контрастирует с тем, как он выглядит во время съемок: здесь он становится напыщенно-театральным. В «Тени вампира» это объясняется тем, что он, во-первых, не знает условностей актерской игры, во-вторых, пафосно изображает себя таким, каким представляет себе устрашающего вампира. При этом его утрированные жесты и выпученные глаза вполне соответствуют стилистике игры средней руки актера немого кино...

Таким образом, фильм построен на пересечении двух «реальностей»: условно-театральной реальности немого кино, которая для персонажа-режиссера первична, и стилизованной исторической реальности, в контексте которой проходят съемки. Первая подчиняет себе вторую: маниакальный Мурнау в финале снимает, как разозленный обманом вампир сворачивает шеи всем членам съемочной группы, - при этом режиссер бормочет: «Чего не видно в камеру, того не существует». То, что обе фильмические реальности открыто стилизованы, указывает на существование за кадром реальности, которая создает подтексты и прорывается сквозь сюжет. Ее существование также под вопросом, как и существование реального зрителя: последний кадр финальной сцены съемок смерти Носферату, которые оборачиваются смертью всей съемочной группы, - это крупный план камеры, которая медленно разворачивается на экран. Зрителя тоже не существует, существует только его направленное зрение, подключенное к фантому. Заключительная сцена смерти вампира от солнечного света показана как сгоревшая в проекторе пленка...

В фильме «Дракула Брэма Стокера» вампир в облике денди появляется в Лондоне рубежа XIX и XX вв., чтобы увести за собой невесту Джонатана -Мину. Их знакомство происходит на улице, на фоне рекламных выкриков зазывал: «Лучший аттракцион столетия! Чудо современной цивилизации! Фотография в движении! Картинки из жизни!». Синематограф оказывается специфическим развлечением для мелкобуржуазной публики свободных нравов. Мина уверена, что это не очень приличное место и лучше сходить в музей. Дракула считает, что это чудо науки: «Наука не знает границ», - говорит он ей после просмотра нескольких лент фривольного содержания. Так порождения экрана 1990-х гг., вампир и почти влюбленная в него жертва, описывают природу зрелища, в которое они сами вписаны: как соблазнительное и не очень приличное развлечение, не знающее границ. В следующей сцене, на фоне экрана с фрагментами из разных кинолент, Дракула гипнотизирует и пытается красиво соблазнить Мину, уже соблазненную «не очень приличным» зрелищем...

В целом ситуацию саморефлексии масс-медиа можно трактовать как игру в возвращение зрителю его взгляда. Однако в отличие от рефлексивной подачи масс-медиа в авангардистских экспериментах саморефлексия не носит характера разоблачительной критики. Чаще она является развлекательным элементом фильма и органично вписывается в зрелище, в связи с чем появляется даже в фильмах ужасов - жанре, в котором особенно необходим широко раскрытый и втянутый в изображение зрительский глаз.