

СЕРИЯ

КЫНОТЕКА

НАЗВАНИЕ

ПАТЯТЯНЕСКОЕ  
ЗЕМЛЕ

К/Ф.

470

К:И:Н:О:И:  
Т:Е:К:С:Т:Ь:

НЛО

**ФАНТАСТИЧЕСКОЕ КИНО.**

**ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ**

МОСКВА 2006 НОВОЕ ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

УДК 791.43.01-252  
ББК 85.374.046  
Ф 22

Серия «Кинотексты» выходит под редакцией  
А.И. Рейтблата и Н.В. Самутиной

В оформлении обложки использована фотография художника  
Владислава Ефимова (Москва)

Front cover photo by multimedia artist  
Vladislav Efimov (Moscow)

**Ф 22 Фантастическое кино. Эпизод первый:** Сборник статей / *Составитель и научный редактор Наталья Самутина.* — М.: Новое литературное обозрение, 2006. — 408 с.

Сборник «Фантастическое кино. Эпизод первый» — первое научное издание на русском языке, посвященное фантастике и фантастическому как кинематографическому явлению. Сборник состоит из переводных статей ведущих зарубежных (англоязычных) авторов, работающих в этом исследовательском поле (среди них — Ф. Джеймисон, В. Собчак, Б. Крид, С. Бьюкатман), и работ российских философов, социологов, культурологов (среди них — В. Подорога, С. Зенкин, О. Аронсон, А. Филиппов). В книге рассматриваются актуальные для современной культурологии сюжеты и темы: сходство и различия кино и литературы, фантастики и хоррора; идеология утопии; репрезентация городского пространства; проблема спецэффектов и развития цифрового кино; трансформации зрительского восприятия и т.д., обсуждаются методологические подходы к анализу фантастических фильмов.

Все англоязычные тексты переводятся впервые.

УДК 791.43.01-252  
ББК 85.374.046

ISBN 5-86793-441-1

- Авторы, 2006
- Переводчики, 2006
- Художественное оформление. «Новое литературное обозрение», 2006

## **Реальный фантастический вариант, или Что хотел сказать редактор-составитель**

Даже бородатый анекдот может обрести некоторую живость, будучи помещен на страницы научного издания. Анекдот этот, наверное, помнят многие. Перестроечные годы. Заседание российского правительства. Встает председатель и, горестно вздыхая, произносит: «Ну что ж, господа, при нынешнем состоянии экономики благополучное развитие событий возможно только в двух вариантах. Вариант первый, реальный: нам помогут инопланетяне. Вариант второй, фантастический: мы справимся сами».

В настоящий момент вы держите в руках необычный результат совмещения этих вариантов. Благоприятное стечение обстоятельств и добрая воля ряда людей привели к тому, что на русском языке выходит не просто первое научное издание о фантастическом кино. На русском языке выходит первый сборник, состоящий из текстов англоязычных и российских авторов и представляющий многообразие возможностей современного теоретического высказывания о кинематографе (не все возможности, но многие из них; на примере жанра фантастики, но ведь ничто не мешает экстраполировать аналитический инструментарий на другие жанры и типы кино). Разглядывая «методологические корабли» и проблемные пространства далеких планет зарубежных исследователей, российский читатель одновременно сможет оценить независимую концептуальную работу, проделанную несколькими отечественными куль-

турологами, социологами, филологами и философами, для которых проблематика кино вообще и кино фантастического в частности не оказалась чуждой.

Эта книга делалась с надеждой, что, несмотря на свою, на данный момент, уникальность, она станет только первым небольшим шагом к преодолению колоссального разрыва между состоянием киноисследований за рубежом и в России. Дисциплина *cinema studies*, тесно связанная со всем теоретическим и историческим полем изучения современной культуры, обосновалась в университетах Америки, Великобритании, Германии и Франции (я называю лишь самые значимые для этой дисциплины страны) начиная с 1970-х годов; институциональное существование киноисследований поддерживается там образовательной системой, солидным набором профессиональных журналов, десятками выходящих ежегодно монографий и научных сборников, наличием концептуальных дискуссий об актуальных методах изучения кино: его языка, его истории, его характеристик как ведущего аудиовизуального средства XX столетия и т.д. Сегодня *cinema studies* представляют собой обширное научное поле, сложно структурированное, неоднородное по проблематике и языку. Работы зарубежных исследователей, включенные в сборник «Фантастическое кино. Эпизод первый», призваны дать общее представление о некоторых проблемно-тематических и методологических направлениях *cinema studies*. Ни одна из этих работ не может «в чистом виде» представлять за все дискурсивное поле — и все же внимательный читатель обнаружит в текстах немало общего: с точки зрения способов постановки проблемы, обращения с кинематографическим материалом, задействования историко-культурных контекстов и т.д.

Различие методологии (при достаточно высоком все же общем уровне симпатии к психоаналитическим и неомарксистским мыслительным процедурам) не мешает авторам текстов придерживаться близкого понимания научной нормы. Именно на это понимание мне хотелось бы в первую очередь обратить внимание молодых читателей книги — преподавателей и студентов гуманитарных (и не только) факультетов, в большинстве своем страстно интересующихся кино. Работа с кинотеорией и с историей кино есть одно из самых увлекательных занятий — и одновременно эта работа может быть делом ответственным, проблемно ориентированным, терминологически внятным. Изучение изменений кино в его истории, интерес к сущности кино как культурной практики и аудиовизуального языка, наблюдение за текущим кинопроцессом — в сочетании с владением широкими возможностями семиотики, социологии, психоанализа, культурной критики, философских подходов к проблематике кинообраза — позволяют формулировать доказательные суждения о современности, в которой мы существуем, отвечать на актуа-

льные эстетические, этические и политические вопросы. Захватывающий материал, на котором базируется это издание, без сомнения, привлечет многочисленных любителей фантастического кино и литературы — и, я надеюсь, книга не разочарует их, не оттолкнет своим не столь уж непреодолимым уровнем сложности. Но по-настоящему мне хотелось бы адресовать ее тем, кто, закрыв последнюю страницу, задумается о параметрах своего собственного текста по кино — дипломного, диссертационного или просто текста статьи.

К сожалению, в России пока отсутствует это научное поле, и российские исследователи, тяготеющие к *cinema studies*, вынуждены реализовывать свой потенциал «на площадках» западных коллег или в «смежных» междисциплинарных областях. Традиция российского киноведения, даже в его лучших образцах, и особенно заметно в последние годы, существует все же именно как «ведение», как знание, опирающееся на историческую фактографию, а не на концептуальные построения и занятое более всего написанием истории российского/советского кино. Кинокритика же и вовсе имеет другие задачи. Из предшествующих научных изданий, «родственных» нашему «Фантастическому кино», я могу назвать только давний сборник «Строение фильма» под редакцией Кирилла Разлогова (М.: Радуга, 1984), представляющий на русском языке зарубежную семиотическую кинотеорию; выборочно переведенный сборник словенских лаканианцев «То, что вы всегда хотели знать о Лакане (но боялись спросить у Хичкока)» под редакцией Славоя Жижека (М.: Логос, 2004) и небольшой сборничек молодых минских киноисследователей «прозападная» ориентации «Би-текстуальность и кинематограф» под редакцией Альмиры Усмановой (Минск: Пропилеи, 2003). Для исчерпывающей полноты картины можно добавить сюда вышедшие в серии «Кинотексты» книги работающих в Америке Михаила Ямпольского и Оксаны Булгаковой.

Однако включенные в наш сборник статьи российских авторов служат не менее вдохновляющим примером для «активного чтения» и ориентации в пространстве высказывания о кино, чем переводные тексты. Положение спасли (фантастический вариант!) профессионалы в своих областях: философы, культурологи, социологи; «заказанное» нами обращение к анализу фантастического кино органично встроилось в их собственную задачу осмысления антропологических, социальных и других характеристик современной культуры. Проблематизируя различные аспекты фантастических фильмов со своих методологических позиций, российские авторы статей в сборнике порой вступают в полемику с доминирующими на Западе способами анализа. Это взаимодействие, как и сам анализ фантастического кино не только киноисследователями, но и теоретиками из других областей, представляется мне чрезвычайно продуктивным, вы-

являющим сильные и слабые места различных подходов. Современное междисциплинарное пространство гуманитарного знания позволяет существенно расширять исследовательские возможности, и анализ фильма, произведенный, к примеру, философом, может дать очень много и знанию о кино, и самой философии (главная книга из написанных философами в этом направлении — «Кино» Жюльена Делёза, — к счастью, уже увидела свет в России).

Представление книги, не имеющей прямых аналогов на русском языке, требует четких объяснений по поводу концепции издания в целом, отбора текстов и их перевода. Я постараюсь коротко дать эти объяснения здесь (хотя и внутри сборника мы не оставляем читателя «наедине» с текстами, стараясь прокомментировать перевод труднопереводимых слов, терминов и, по крайней мере, те киноведческие реалии, доступ к информации о которых затруднен).

Сам выбор фантастического кино как предмета для первой книги такого рода соответствует, конечно, научным интересам редактора-составителя, но дело не только в этом. Внимание к этому жанру в современных cinema studies очень велико, и в последнее время оно все увеличивается. Фантастическое кино представляет собой уникальный жанр: с одной стороны, невероятно популярный, стопроцентно востребованный современной голливудской киноиндустрией и ее массовым зрителем. С другой стороны, этот жанр находится «на переднем крае» технологических изменений, происходящих с кино, и, таким образом, вольно или невольно, приобретает метарефлективный характер, вынужден постоянно размышлять о настоящем и будущем самого кинематографа (без этого тезиса, впервые сформулированного, вероятно, Гарреттом Стюартом в статье «Видеология фантастики», сегодня обходится мало какое рассуждение о фантастическом жанре). Говоря о фантастическом кино, мы почти неизбежно начинаем говорить о развитии и изменении кино вообще, и эта постановка вопроса очень способствует в том числе активизации наиболее интересного способа осмыслять кино в контексте современной культуры: того способа, который изучает не тексты и произведения, а изменение параметров их восприятия; не желания и возможности отдельных «авторов» киноиндустрии, при всем к ним уважении, но то, каким образом кинематограф конструирует антропологические модели, типы зрения, характер зрительской активности и т.д. в процессе своего развития. Некоторые тексты сборника «Фантастическое кино. Эпизод первый» специально посвящены этому вопросу (см., например, статьи Брукса Лэндона и Валерия Подороги), но имплицитно он так или иначе содержится практически во всех работах.

Наконец, last but not least — фантастическое кино в современной культуре находится «в открытом доступе», что позволяет адресовать книгу





максимально широкой аудитории. В наши задачи входило вызвать интерес и споры не только специалистов по истории кино, знатоков его специфических пространств, но действительно всех, кому просмотр фильмов и размышление о них не претит в принципе; и с этой точки зрения жанр фантастического кино предоставляет гораздо больше возможностей, чем киноавангард или какие-то исторически завершенные феномены, вроде итальянского неореализма. Будущее фантастического кино творится одновременно на наших глазах — и в тех словах, которые мы о нем скажем; поэтому вполне уместно будет обратиться позаимствованный в сборнике инструментарий на последние серии *Звездных войн*, *Дневной дозор* или современные версии *Кинг-Конга* и *Войны миров*.

Небольшая информация о принципах составления сборника если не обезопасит редактора от гневных вопросов: «почему такой-то текст/ автор здесь не представлен», то, по крайней мере, позволит снизить их остроту. При отборе англоязычных статей для публикации я руководствовалась сразу несколькими принципами (необходимо сказать, что французская и немецкая традиции киноисследований в целом и изучения фантастического кино в частности остались, увы, за пределами издания; они будут ждать своих публикаторов). Среди принципов, которые учитывались, — авторитетность данного текста (количество ссылок на него в самых новых работах, перепечатывания и представления в антологиях) в традиции *cinema studies* в ее англо-американском варианте; репрезентативность текста с точки зрения определенного методологического направления; значительность фигуры его автора в области теории фантастического кино (без таких фигур, как Вивиан Собчак и Скотт Бьюкатман, подобный сборник был бы невозможен); сравнительная новизна представленных статей, хотя и с необходимой для более взвешенной оценки дистанцией (большинство работ датируются концом 80-х — 90-ми годами XX века); качество текста не только с точки зрения информативности и новизны, но и с точки зрения открытости и «проективности», даже, в некоторых случаях, «незаконченности», «недодуманности», потому что там, где необходимо спровоцировать самостоятельное мышление, открытость и провокационность текста, даже некоторая интеллектуальная «занимательность» могут оказаться важнее, чем «объективная» тяжеловесная информативность. Статьям, представляющим нам завершенные результаты мышления, я во многих случаях предпочитала статьи, только указывающие на перспективную дорогу мысли. Вместе с тем при наличии всех этих предпочтений важная задача виделась мне в соблюдении принципа разнообразия, во включении в сборник различно устроенных текстов с различными задачами, формирующих поле современного высказывания о фантастическом кино в своей совокупности — и максимально облегчающих русскоязычному читателю «вхождение» в это поле.

Это разнообразие читатель сможет заметить сразу же. Сборник открывается обзорным текстом Барри Кита Гранта, и основная задача этого обзора — именно введение «неофитов» в контекст, перечисление и разбор, с обильным цитированием мнений других исследователей, важнейших сюжетов теории фантастического жанра: прежде всего проблемы сходства/различия фантастики и хоррора; фантастического кино и фантастической литературы. Гипотезы, которые выдвигает сам Грант, могут показаться недоказанными, но его статья задает «систему координат», в которой будут искать свои решения многие из авторов сборника, и заодно размечает пространство обязательной для работы в этом поле библиографии.

Текст Фредрика Джеймисона об идеологии фантастического и задачах утопии — единственный из текстов книги, посвященный преимущественно не кино, а литературе. Но включение его в сборник я сочла обязательным, поскольку именно этот текст, несколько не утративший своей актуальности, заложил основания одной из линий размышлений об идеологии репрезентации «будущего» в любых художественных формах. И многочисленные авторы *cinema studies* продолжают обсуждать высказанную Джеймисоном идею «будущего» как специфически опосредованного «настоящего» ничуть не меньше исследователей литературы.

Концептуальная работа Барбары Крид о «воображаемом отторжении», дискутирующая с книгой Юлии Кристевой «Силы ужаса», входит в базовый фонд феминистской кинокритики, да и просто феминистской критики. Два текста Вивиан Собчак о репрезентации сексуальности в фантастических фильмах и о феноменологии образов фантастических городов — в аналогичный фонд исследований кинофантастики. Именно Вивиан Собчак, с ее авторитетной теоретической историей американского фантастического кино и десятками статей о разных аспектах этой проблематики, может считаться центральной фигурой соответствующего «исследовательского канона». Текст Томаса Эльзессера (киноисследователя почти «фантастической» разносторонности) расширяет привычные для *cinema studies* рамки понимания фантастического в кино в процессе обращения к фантастическим образам немецкого экспрессионизма и их социально-экономическим подтекстам (в полемике с Зигфридом Кракауэром и Лоттой Эйснер).

Скотт Бьюкатман и Брукс Лэндон непосредственно причастны уже упоминавшемуся исследовательскому сюжету об изменении условий киновосприятия в ходе развития кино и изменении всех визуальных режимов и самой зрительской чувственности в рамках глобальных социальных трансформаций модерна. Первый автор развивает эту линию через эстетическое и философское понятие «возвышенного»; второй автор пытается осмыслить специфику цифровых технологий в новейшем фантастическом

кино через призму раннего кино. Обе эти статьи особенно производят впечатление открытой дороги, особенно вызывают к рефлексивному продолжению на обновленном материале. Наконец, тексты Карла Фридмана о *Космической Одиссее* Кубрика и Вернона Шетли и Алисы Фергюсон-Филипс о *Бегущем по лезвию* Ридли Скотта могут служить удачными образцами культурологического анализа одного фильма, — анализа, ни в коем случае не замыкающегося на выяснении «смысла» или стилистических особенностей фильма как произведения, но использующего выбранный фильм как средство для размышления о некоторых чертах современной культуры и идеологических основаниях фантастического в целом.

Статьи российских авторов, включенные в сборник, не менее разнообразны по задачам и методологии; различна и степень вовлеченности авторов в киноисследования. (Скажу в скобках, что вынуждена немало сожалеть о заказанных еще ряду ученых, но в итоге не написанных по различным причинам статьях.) Текст составителя сборника о значении фигуры *инога* в фантастическом кино и ее революционном содержании, а также текст культуролога и искусствоведа Андрея Хренова об отношениях американского киноавангарда с фантастической образностью и возможностями фантастического жанра ближе всего примыкают к англоязычной традиции *cinema studies*, в которой стараются работать авторы. Взгляд культурологов Татьяны Дашковой (специалиста по советскому кино) и Бориса Степанова на фильмы Андрея Тарковского через призму фантастического открывает новую страницу в исследованиях кинематографических стратегий крупнейшего русского режиссера, тем самым подчеркивая эвристический потенциал понятия фантастики и проясняя само это понятие заодно. Филолог и теоретик культуры Сергей Зенкин, отталкиваясь от теории литературной фантастики (чего почти не делают другие авторы), ищет возможности современного определения «эффекта фантастического» с историко-культурных позиций, описания специфики фантастических киномиров через фигуры «тела монстра» и «пространства лабиринта». Тексты философов Валерия Подороги и Олега Аронсона недвусмысленно свидетельствуют о возможностях кино быть и материалом, и инструментом для философской работы, способом решения сложнейших интеллектуальных проблем. Валерий Подорога концептуализирует феномен блокбастера, «фильма катастрофы» как современного высокотехнологичного зрелища «прямого воздействия» и характеризует задаваемые блокбастером параметры новейшей визуальной антропологии. Олег Аронсон (постоянно работающий в пространстве философии кино) демонстрирует исключительные возможности кинематографа Стэнли Кубрика для философской проблематизации бессознательного. Наконец, «полноформатная» интерпретация *Бегущего по лезвию* теоретиком социологии Александром Филипповым не ограничи-

вается проблематикой социологии пространства, но представляет необходимый набор параметров квалифицированного социально-философского анализа фильма.

Одним из самых ценных результатов соединения этих текстов в сборник мне представляется возникший эффект переключек, пересечения вопросов, множественности возможных решений «одинаковых» на первый взгляд проблем. Авторы сборника не только в прямом смысле, на уровне цитат, но и заочно, «с высоты» использованных методов говорят и дискутируют друг с другом — и это относится не только к взаимным переключкам англоязычных текстов. Центральная проблематика *Безущего по лезвию* в статье А. Филиппова проанализирована совершенно иначе, чем в статье В. Шетли и А. Фергюсон-Филипс. В своем тексте о проблеме *инога* я трактую идеологическое значение спецэффектов в *Ближних контактах третьего вида* Стивена Спилберга с прямо противоположным знаком по сравнению с трактовкой К. Фридмана. Радикальный кинематографический характер спецэффектов многократно доказывается разными авторами, но К. Фридман, С. Бьюкатман и В. Подорога используют это утверждение для совершенно разных выводов (при этом два последних автора обращаются к понятию «возвышенное» в его различных вариантах), а Лэндон и вовсе находит возможность говорить о сближении кино и литературы в применении цифровых технологий, в тех самых спецэффектах «радикально кинематографического характера». Эта множественность постановки вопросов и ответов, способов формулировать проблему, это принципиально различное, но одинаково доказательное прочтение одних и тех же фильмов и есть разноликое, беспокойное и заманчивое пространство современной кинотеории, с которым сборник «Фантастическое кино. Эпизод первый» призван познакомить своего читателя.

Еще несколько «побочных эффектов» сделанного составителем выбора заслуживают упоминания. Необходимо сказать, что пространство *cinema studies* не мыслит исторического высказывания без минимальной концептуализации, но даже и такой исторический дискурс (отвечающий не на вопрос «как это было», а на вопрос «почему это было возможно и что это значило») содержится в основном в пространственных работах: в обобщающих книгах, энциклопедиях и базах данных. Жанр небольшой статьи подразумевает именно постановку проблемы, хотя порой плотно опирающуюся на исторический материал. Поэтому измерение истории фантастического кино в нашем сборнике «распределено» по разным текстам и может быть достаточно полно реконструировано по их совокупности. К примеру, Вивин Собчак прослеживает изменение аффективной наполненности образа фантастического города через всю историю кинофантастики, от *Только вообразите* и *Метрополиса* до *Темного города* и *Шоу*

*Трумэна*. Карл Фридман обращается к истории разных периодов фантастического кино, интересуясь его меняющейся идеологией и общим состоянием кинофантастики до *Космической одиссеи*. Татьяна Дашкова и Борис Степанов достаточно подробно реконструируют плохо изученную историю фантастики в советском кино. А Брукс Лэндон придумывает «альтернативную теоретическую историю» кинофантастики, сравнивая *Путешествие на Луну* Жоржа Мельеса и *Механизированную колбасную братьев Люмьер*.

Кроме того, не просто история фантастического кино может быть найдена в нашем сборнике благожелательным читателем. Сборник представляет также канон данного жанра: набор наиболее обсуждаемых и наиболее ценимых исследователями фантастики фильмов. Складывание этого канона, механизмы и последствия его функционирования есть отдельный увлекательный сюжет, ждущий своих историков, но даже простое его представление на русском языке закрывает много лакун (всемирная популярность *Чужого* и *Бегущего по лезвию* не вызывает сомнений, но наверняка русскоязычному читателю/зрителю будет интересно узнать о важном месте в истории кинофантастики таких фильмов, как *Облик грядущего*, *Зверь с глубины 20 тысяч саженей* или недооцененного в России телесериала *Звездный путь* вкупе с одноименным фильмом). Наряду с каноном фильмов и режиссеров, «Фантастическое кино. Эпизод первый» репрезентирует и канон современных авторов—исследователей фантастики, как представленный в самом оглавлении сборника, так и отраженный в цитатах и библиографических сносках. Я была бы рада включить в это русское издание еще многие работы многих других авторов, если бы не непреодолимые препятствия формата (так, влиятельный исследователь кинофантастики Дж.П. Телотт облекает свои изыскания преимущественно в форму книг; а чрезвычайно популярная статья Г. Стюарта «Видеология фантастики» построена с такой опорой на визуальный материал, что слишком трудна для воспроизведения) и если бы не такой естественный ограничитель, как объем издания.

ЗаклЮчить это краткое представление содержания книги мне хотелось бы соображениями о заведомой непродуктивности жестких определений. Вопрос «что такое фантастическое кино» является, конечно, проблемой для ряда авторов сборника, работающих с понятием жанра, его иконографией и идеологией (читатель найдет в сборнике немало умозаключений по поводу отличия фантастики от жанра ужасов, от фэнтези, от реалистического кинематографа и т.д.). Однако эти «отличия» очевидным образом нерелевантны для рассуждений Валерия Подороги о параметрах восприятия блокбастеров, так же как их изящно отмечает Брукс Лэндон, заявляя, что с определенной точки зрения можно рассматривать все раннее кино как фантастическое. Понятие «фантастическое

кино» с самого начала было для составителя сборника гипотезой, приглашением к теоретическим приключениям, а не предзаданным ответом и не ограничивающей рамкой. Надеюсь, совокупность статей нашего издания сумеет убедить читателя в том, что параметры этого «неопознанного летающего объекта» каждый раз заново задаются методом, а не спущены нам указанием «с небес». И это тоже будет маленькой теоретической победой.

Два слова о принципах перевода. Помимо общих стилистических и концептуальных проблем, с которыми сталкивается перевод научных текстов в том случае, когда на «воспринимающем» языке почти полностью отсутствует соответствующая традиция, переводчики и редактор книги «Фантастическое кино. Эпизод первый» встретили «лицом к лицу» некоторые специфические сложности нашего современного состояния гуманитарного знания и переводческой практики.

Так, в ряде статей цитаты из книг, уже переведенных ранее на русский язык, включая классические работы З. Фрейда, Ю. Кристевой, Г. Башляра и других, даются не по русским изданиям, а в версии переводчиков нашей книги. Это вызвано отнюдь не нежеланием искать цитаты. Просто в некоторых случаях сверка оригиналов показала, что русскими переводами невозможно пользоваться (в первую очередь это касается перевода книги Юлии Кристевой, которую пространно цитирует Барбара Крид). В других случаях авторы статей, цитируя классиков по английским переводам, напрямую задействуют те коннотации, которые были опущены в русском переводе (например, в переводах Фрейда — совсем не некачественных, но порядком отличающихся от английских). Мы предпочли в каждом из таких случаев по возможности бережно сохранять для читателя сборника мысль автора статьи.

Общее решение о переводе центрального термина «science-fiction cinema» как «фантастическое кино» было принято, исходя из соображений неуместности русской кальки «научно-фантастический» применительно к подавляющему массиву фильмов этого жанра. Если жанр массовой литературы еще стремится частично передавать значение «научности» в некоторых своих произведениях, то фантастическое кино может пытаться указывать на «научность» лишь иронически, через фигуры «сумасшедших профессоров» и «навороченный» антураж космических кораблей; в современном восприятии термина «science-fiction» «научность» практически стерта. При этом специфика «фантастического» в кино интуитивно ощущается каждым зрителем жанра и является без всяких дополнительных определений отличной от, например, специфики сказки или фэнтези. В сборнике есть также два значимых исключения: в переводе статьи Фредрика Джеймисона, посвященной преимущественно жанровой литературе, сохранен термин «научно-фантастический»; а

Томас Эльзессер пользуется в своем тексте о немецком немом кино не определением жанра «science-fiction», а словом «fantastic», относящимся к сути «эффекта фантастического» и к богатой историко-культурной традиции. В обоих случаях лишнее напоминание об этом дается читателю в самих текстах.

Ряд понятий cinema studies и «реалий» кинематографического пространства фантастики не имеют на русском языке устойчивых обозначений, и потому аналоги для них по сути изобретались заново. Общую же задачу переводов мы видели в том, чтобы, не выставляя никаких дополнительных барьеров между текстом и читателем, пытаюсь передать сравнительную легкость научного английского (иногда мимикрирующего под обыденный язык), не утратить все же четкие значения терминов. А стилистически, хотя и не особенно приветствуя всевозможные проявления буквализма, редактор еще более серьезно боролась с элементами архаизации языка (поскольку языковое пространство cinema studies — это в том числе современное динамичное языковое пространство). За ценные консультации по актуальному английскому словоупотреблению я, пользуясь случаем, благодарю терпеливого дружественного помощника — Елену Петровскую.

И разумеется, в заключение хотелось бы выразить искреннюю признательность всем тем замечательным людям, без которых работа над этим сборником была бы невозможна или бесконечно затруднена.

Я благодарю всех российских авторов за написанные по нашему заказу содержательные статьи, а переводчиков за увлеченную творческую работу.

Спасибо зарубежным исследователям за доброжелательную заинтересованность в русской публикации и создание для нее максимально благоприятных условий.

Щедрую и бескорыстную помощь на всех этапах работы над изданием мне оказывали Оксана Гавришина, Елена Петровская, Олег Аронсон, Сергей Зенкин, Александр Филиппов. В сборе материалов столь же бескорыстно помогали Оксана Булгакова, Андрей Олейников, Альмира Усманова, Виталий Куренной.

Отдельно хочется поблагодарить главного редактора издательства «Новое литературное обозрение» Ирину Прохорову, которая, почти как российское правительство, настояла при выработке концепции сборника на учете возможностей «фантастического варианта». Ее участие в концептуальном проекте издания было решающим.

За профессиональную качественную работу моя глубокая признательность сотрудникам издательства «Новое литературное обозрение», и особенно отделу авторских прав в лице Ольги Кауфман и Ирины Гаччиладзе.

Кроме того, я хотела бы сказать добрые слова в адрес моих коллег по Институту гуманитарных историко-теоретических исследований Высшей школы экономики, и в первую очередь директора ИГИТИ Ирины Савельевой. В атмосфере научной ответственности и человеческой доброжелательности, царящей в ИГИТИ, не тяжела любая работа.

Борису Дубину, самому щедрому учителю в мире, спасибо — за саму возможность речи.

Ну и, как принято говорить в соответствующем жанре, — «поехали»!

*Наталья Самутина*

*Январь 2006*







# Барри Кит Грант

## «Совершенствование чувств»: Разум и визуальное в фантастическом кино

В этом тексте я собираюсь проанализировать соотношение фантастики и кино, иначе говоря, соотношение научной фантастики как жанра литературы и кино как средства информации. Я постараюсь доказать, что кино, будучи по своей природе визуальным средством, склонно противостоять развитию, типичному для научной фантастики как жанра. При этом я, в отличие от некоторых критиков, не утверждаю, будто «научно-фантастический фильм... — вещь изначально невозможная»<sup>1</sup>. Ясно, что приходится к такому радикальному выводу нелепо, и все же любители фантастической литературы сплошь и рядом выдвигают подобные обвинения против фантастического кино.

Для наших целей резонно начать с рассмотрения того, что Дарко Сувин называет «генеалогическими джунглями» фантастики, и, пробираясь сквозь них, отделить фантастику от жанра ужасов (хоррора)<sup>2</sup>. Хотя эти два жанра объединены некоторыми общими чертами (такими, как иконография, типы персонажей, условности), они требуют диаметрально противоположного подхода. При том, что фантастика и ужасы зачастую переходят друг в друга, особенно в области кино, для них характерны различия, вытекающие из самой природы фантастики, прежде всего кинематографической.

Фантастика и жанр ужасов, как и фэнтези, относятся к видам повествования, получившим наименование «спекулятивного вымысла» (speculative fiction) или «структурной беллетризации» (structural fabulation)<sup>3</sup>. И ужасы и фантастика связаны с реальным миром: первые — тем, что изображают нечто страшное, противопоставляя это нормальной, банальной повседневности, последняя — тем, что до известной степени признает методы и знания современной науки. Отсюда тесная взаимосвязь между этими жанрами. Не случайно такие произведения, как роман Мэри

---

<sup>1</sup> *Baxter John. Science Fiction in the Cinema. New York: Paperback Library, 1970. P. 8.*

<sup>2</sup> *Suvin Darko. Metamorphoses of Science Fiction. New Haven, CT: Yale University Press, 1979. P. 16—36.*

<sup>3</sup> Писатель-фантаст Роберт А. Хайнлайн использует термин «спекулятивный вымысел» в своем очерке: *Science Fiction: Its nature, Faults, and Virtues. In: Basil Davenport, ed., The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism, Chicago: Advent, 1969. P. 14—48.* Термин «структурная беллетризация» см. у Роберта Скоулза в: *Scholes Robert. Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 1975.*

Шелли «Франкенштейн» (1817), фильм Ридли Скотта *Чужой* (1979) или две версии фильма *Нечто* (1951, 1982), считаются относящимися и к фантастике, и к ужасам: все они используют иконографию и условности, типичные для обоих жанров. Напротив, в основе повествований, принадлежащих к жанру фэнтези, лежит не реальный и даже не *сверхреальный*, а *запредельный* мир. Как отмечает Роберт Хайнлайн,

Разница между фантастикой и фэнтези не меньше, чем между Карлом Марксом и Граучо Марксом. Фэнтези строится либо на отрицании реальной действительности *in toto*, либо на допущении в качестве основного сюжетообразующего элемента заведомо невероятных посылок: гномов и фей, говорящих ослов, путешествий в Зазеркалье, вампиров, приморской Богемии или Микки Мауса<sup>4</sup>.

Следовательно, основную задачу произведений фэнтези можно вслед за Лестером дель Реем сформулировать как создание «альтернативных *невероятностей*»<sup>5</sup>.

Несмотря на повествовательную схожесть между произведениями фантастики и ужасов, предлагаемые ими впечатления и удовольствия на редкость различны, если не сказать противоположны по своей природе. Такие критики, как Роберт Скоулз и Брюс Кэвин, доказывали, что притягательность фантастики носит прежде всего когнитивный характер, тогда как жанр ужасов в основе своей эмоционален, на что указывает и его название<sup>6</sup>. Линда Уильямс рассматривает фильмы ужасов как «телесный жанр», то есть как жанр, который — подобно мелодраме или порнографии — вызывает явное эмоциональное и физиологическое возбуждение. Фантастике же зачастую дают более рассудочные определения, обнаруживая в ней философскую открытость, называемую «ощущением чуда». Например, критик Сэм Московитц, ссылаясь на Ролло Мэя, называет «ощущение чуда» неотъемлемой составляющей фантастики, определяя его как открытое отношение к новым идеям и повышенную восприимчивость к ним<sup>7</sup>. Фантастика, в отличие от фэнтези и ужасов, имеет дело с альтернативными *вероятностями*.

В таком случае, возможно, принципиальное различие двух жанров лежит в отношении: ужасы вызывают «закрытую» реакцию, а фантастика — «открытую». Первый жанр стремится вызвать страх перед чем-то неизвестным, неведомым, непривычным. Как показал в своем автори-

---

<sup>4</sup> Heinlein Robert. «Preface» to *Tomorrow, the Stars*. New York: Doubleday, 1967. P. 8. См. также: Heinlein, «Science Fiction».

<sup>5</sup> Rey Lester del. *The World of Science Fiction, 1926—1976: The History of a Subculture*. New York: Ballantine, 1979. P. 6—9.

<sup>6</sup> Scholes, *Structural Fabulation*; Kavin Bruce. *Children of the Light*. In: Barry Keith Grant, ed., *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press, 1995. P. 308—329.

<sup>7</sup> Williams Linda. *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*. In: Grant, ed., *Film Genre Reader II*. P. 140—158; Moskowitz Sam. *Seekers of Tomorrow*. Westport, CT: Hyperion Press, 1974. P. 211.

тетном фрейд-марксистском анализе фильмов ужасов Робин Вуд, чудовища этого жанра представляют собой «возвращение вытесненного», запретного желая, которое герой не признает и которое воплощает во внешней угрозе<sup>8</sup>. Соответственно в жанре ужасов повествовательное сознание зачастую попадает в ловушку или удерживается в закрытых, вызывающих клаустрофобию помещениях вроде бесчисленных замков, подвалов, гробниц и прочих мест, типичных для драматического развития событий в таких историях. Нередко поле зрения бывает ограничено, как можно наблюдать в самых разных случаях — от новеллы Эдгара По «Колодец и маятник» (1843) до фильма Джона Карпентера *Туман* (1979). Поскольку чудовищ порождает сон разума, особую роль в жанре ужасов играют мрак и ночь («Темная половина» Стивена Кинга, 1990, многочисленные фильмы, название которых начинается со слова «Ночь...»), а также суеверия (*Хэллоуин*, 1978; *Пятница тринадцатое*, 1980, и разнообразные «Проклятия...»).

Показательно, что рассказчик в новелле Эдгара По «Низвержение в Мальстрем» (1841) борется против того, чтобы его затянуло в водоворот, призывая на помощь свой практический опыт. Это характерно для жанра ужасов, тогда как приподнятое настроение фантастики символизируют обращенные ввысь и озаренные ярким светом восторженные лица в *Ближних контактах третьего вида* (1977) Стивена Спилберга. В историях ужасов взгляд чаще всего бывает обращен вниз и вглубь, примером чему может служить рассказ По «Преждевременные похороны» (1844) или фильм Дэвида Кроненберга *Паразиты-убийцы* (также известный как *Мурашки/Они пришли из глубины*, 1975), фантастика же смотрит вверх и вдаль — начиная с крохотного шага, сделанного человеком в романе Жюль Верна «С Земли на Луну» (1865), и кончая гигантским шагом, совершенным человечеством сквозь Звездные Врата в фильме Стэнли Кубрика *2001: Космическая одиссея* (1968). Итог подобному сравнению подводит Кэвин, противопоставляя завершающие реплики фильмов *Нечто* — злое предупреждение: «Не спускайте глаз с неба!» — и *Мозговой шторм* (1983) — возвышающее, полное надежды приглашение: «Посмотрите на звезды!»<sup>9</sup> Не случайно один из первых фантастических фильмов эпохи звукового кино назывался *Только вообразите* (1930).

По мнению Деймона Найта, фантастика состоит прежде всего в «определенном расширении наших горизонтов, неважно в каком направлении»<sup>10</sup>. В этом смысле фантастические повествования суть, по выражению Мельеса, *voyages extraordinaires* («необычайные путешествия»), в ко-

---

<sup>8</sup> *Wood Robin*. An Introduction to the American Horror Film. In Barry Keith Grant, ed., *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press, 1984. P. 164—200.

<sup>9</sup> *Kawin*. *Children of the Light*. P. 216.

<sup>10</sup> *Knight Damon*. In *Search of Wonder*. Chicago: Advent, 1967. P. 13.

торых, поскольку их действие нередко происходит в будущем и/или в параллельных мирах, делается акцент на огромности пространства и быстротечности времени. Таким образом, в фантастике нарративная точка зрения расширяется не столько для подсказывания новых возможностей, сколько для развлечения. Драматургический конфликт фантастических произведений часто строится вокруг трудности не преодоления сил, которые оказываются могущественнее человеческой воли, а примирения с ними — как это происходит, скажем, в романе Олафа Стейплдона «Последние и первые люди» (1930) или Герберта Уэллса «Облик грядущего» (1933), а также в одноименном фильме (1936), сценарий к которому написал сам Уэллс. По мнению Сувина, этот жанр создает ощущение «когнитивного остранения», что напоминает механизмы, описанные русскими формалистами: заставляя подвергать сомнению факты бытия, научно-фантастические сюжеты возвращают наше внимание к реальному миру<sup>11</sup>.

Как в романе Ричарда Мэтесона «Уменьшающийся человек» (1956), так и в снятом по нему фильме *Невероятный уменьшающийся человек* (1957) одновременно с сокращением размеров у главного героя расширяется умственный кругозор. Поначалу Скотта Кэри ужасает действительность, в которой он оказывается, непохожая на прежнюю, но в конце концов герой достигает духовного превосходства над ней. На последней странице романа Кэри осознает, что он попал из «внешней вселенной» во «внутреннюю»: «Почему это не приходило ему в голову раньше? Почему он не задумывался о микроскопическом и субмикроскопическом мирах?.. Он всегда рассуждал с точки зрения человека, а не природы... Для природы же не существует нуля. Бытие продолжается бесконечно, один цикл сменяет другой» (в кино эта мысль выражена словами: «Для Бога не существует нуля»)<sup>12</sup>.

И в романе, и в фильме кошмарные опасности выросшего мира воплощены в захватывающем образе паука, который кажется чудовищно огромным. Картины о чудовищах изначально принадлежат как к ужасам, так и к фантастике — «фильмы о Выдуманных Тварях (Creature film) располагаются (к неудобству некоторых исследователей) между ужасами и фантастикой», отмечает Вивиан Собчак<sup>13</sup>, — но эти два жанра представляют монстров по-разному. Разница объясняется отличием точек зрения. В фильмах ужасов воображаемые существа возникают из колоссального нарушения идеологических норм, тогда как в фантастике они зачастую всего лишь иная форма жизни. Благодаря такому различию в изображении Инакости, монстры в фильмах ужасов грозят подорвать внутреннее

---

<sup>11</sup> *Suvin. Metamorphoses of Science Fiction.*

<sup>12</sup> *Matheson Richard. The Shrinking Man.* New York: Bantam, 1969. P. 188.

<sup>13</sup> *Sobchack Vivian C. The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film.* New York: A.S. Barnes, 1980. P. 47.

устройство природы и мира, тогда как в фантастике они нацелены на сокрушение общественного порядка<sup>14</sup>.

Вот почему чудовища в жанре ужасов настолько презренны (abject), что иногда остаются без названия (как в романе Стивена Кинга «Оно», 1986), зато в фантастике их зачастую подвергают изучению с точки зрения разума, как, например, в повести Джона В. Кэмпбелла-младшего «Кто идет?» (1938), по мотивам которой были созданы обе версии фильма *Нечто*. Поскольку монстры из фильмов ужасов обычно являются «возвращение вытесненного», они бывают антропоморфными (вампиры, зомби, мумии) или анималистическими (человек-волк, люди-кошки), то есть внешне ведут свое начало от человека, хотя и в извращенной или «промежуточной» форме<sup>15</sup>. В отличие от них, Чужой в произведениях фантастики нередко приобретает негуманоидные формы, представляя в облике животного (*Война миров*, 1953), вируса (*Штамм «Андромеда»*, 1970) или минерала (*Монстры из камня*, 1957).

Основополагающая разница между ужасами и фантастикой обычно представляется в виде подчеркивания, с одной стороны, разума (фантастика), с другой — тела (ужасы). Фантастика чаще сосредоточена на проблемах, связанных с головой, — например, в фильмах *Мозг с планеты Арус* (1958) и *Мозг мистера Сомса* (1969). В романе Пола Андерсона «Волна мысли» (1954) сюжет основан на том, что человечество внезапно переживает огромный скачок интеллекта. В отличие от фантастического кино, фильмы ужасов обычно пробуждают наши страхи за тело, что весьма ярко продемонстрировали такие фильмы, как *Я расчленяю мамашу* (1972) и *Резня бензопилой по-техасски* (1974). Современные фильмы ужасов настолько увлечены зрелищем изувеченного тела, что их называют «мясорубками». По мнению Филипа Брофи, они «играют скорее не на безудержном страхе Смерти, а на страхе перед собственным телом, на отношениях человека с ним и беспокойстве по поводу способности контролировать его<sup>16</sup>. Во многих из этих фильмов (например, в сериях *Восставшего из ада*) выпускание кишок и свежевание, то есть демонстрация того, как тело выглядит внутри, становится наиболее смакуемой частью иконографии, «ударными кадрами» жанра. (Можно даже утверждать, что в истории фильмов ужасов наблюдается все более неумолимая тенденция

---

<sup>14</sup> Ibid. P. 30.

<sup>15</sup> Polemiku в отношении введенного Юлией Кристевой понятия «отторжения» (abjection) в применении к фильмам ужасов см. в: *Barbara Creed. The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London and New York: Routledge, 1993. (См. также статью Барбары Крид «Ужас и монструозно-фемининное. Воображаемое отторжение (абъекция)» в наст. изд. — *Примеч. ред.*). О монстрах как промежуточных созданиях см.: *Carroll Noel. The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York and London: Routledge, 1990. P. 31—35.

<sup>16</sup> *Brophy Philip. Horrorality — The Textuality of Contemporary Horror Films // Screen*. 1986. Vol. 27. № 1. P. 8.

поддаваться соблазну визуального и что эстетический тупик, в который зашел жанр к настоящему времени, его теперешнее плачевное состояние связаны как раз со скатыванием к показу ужасов как чисто физических, телесных — иными словами, *видимых*.)

Как полагал Кристиан Метц, хронологическое развитие от братьев Люмьер до Мельеса ознаменовало собой эволюцию «от кинематографа к кино»: если сначала в нем видели записывающее устройство, то затем оно стало художественным средством<sup>17</sup>. Вероятно, правильнее было бы сказать, что кино — это одновременно Люмьеры и Мельес, точное знание и вымысел (*science and fiction*), поскольку изображение на пленке представляет собой, с одной стороны, конкретную регистрацию событий реального мира (*'actualités'*), а с другой — выборочное описание этого мира (*'artificially arranged scenes'*)\*. «Киноглаз» Дзиги Вертова, этот немигающий аппарат, способный воспринимать мир с большей объективностью, чем глаз человека, и неизменно открытый всему, что находится перед ним, позволял предположить, что кино станет идеальным средством для передачи присущего фантастике чувства удивления. Кино в самом деле прекрасно отражает три аспекта, наиболее важных для жанра фантастики: пространство, время и технику — или, в терминологии материалистической теории кино, аппарат. (Заметим между прочим, что эти темы гораздо реже возникают в фильмах ужасов.)

Повествование в кино разворачивается через манипулирование пространством и временем, за счет расширения и сжатия обоих для усиления драматизма. Приемы, помогающие добиваться таких временных и пространственных искажений, составляют основу классического художественного фильма, однако подобные манипуляции типичны также для документального и экспериментального кино. В различных кинематографических практиках камера, то есть сам записывающий аппарат, словно наделяется способностью одновременно двигаться в обоих измерениях. Рассуждая о том, как Герберт Уэллс описывает в «Машине времени» (1895) путешествие во времени, Терри Рэмзи отметил большое сходство между машиной времени и кино<sup>18</sup>. (Кстати, в год опубликования этого романа изобретатель Уильям Пол, с которым Уэллс был знаком, обратился за патентом на машину, которая имитировала бы путешествия во времени.)

---

<sup>17</sup> Metz Christian. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, trans. Michael Taylor. New York: Oxford University Press, 1974. P. 44.

\* В данном случае Б.-К. Грант отсылает к реалиям раннего кино. «Актуализм», самый популярный жанр до 1906 года, связан с традицией братьев Люмьер — с регистрацией на пленку моментов повседневной жизни разных уголков мира, с фотографической линией кино. А понятие «постановочных сцен» принадлежит Жоржу Мельесу, который называл так свои фильмы, снятые в павильоне с актерами и представляющие собой соединение нескольких кадров (при единой точке съемки) — не монтаж в современном смысле этого слова, но повествование и буквально «инсценировка». — *Примеч. ред.*

<sup>18</sup> Ramsay Terry. *A Million and One Nights: A History of the Motion Picture through 1925*. New York: Touchstone, 1986. P. 153—154.



Кинематографическая машина — как Конструкторы из романа Станислава Лема «Кибериада» (1967) — представляет собой механизм, способный придумывать и (с помощью спецэффектов) «строить» другие машины, гораздо умнее себя. Фантастическое кино всегда активно использовало спецэффекты, которые, в свою очередь, делают этот жанр особенно привлекательным для зрителя. Использование спецэффектов воплощает и тематический интерес фантастики к технике и технологии. Не случайно для многих зрителей ценность фантастического фильма (фактически полученное от него удовольствие) определяется качеством спецэффектов (то есть их правдоподобием). Для такого зрителя нет ничего досаднее замеченного им неаккуратного кадра с двойной экспозицией или застёжки-молнии на обтягивающем костюме инопланетянина. Даже Ричард Ходженз, явный пурист, который сетует на нехватку научных знаний у авторов фантастических фильмов, зачастую не проводит четкой грани между «неубедительностью» спецэффектов и тем, насколько логична и правдоподобна повествовательная основа фильмов<sup>19</sup>.

Спецэффекты — это «моменты радикально кинематографического характера»<sup>20</sup>, поскольку они нацелены на возможно более реалистичное изображение нереального, на то, чтобы, по выражению Собчак, обращаться «к нашей вере, а не к временно забытому неверию». Мы восхищаемся спецэффектами одновременно и за их фантастическое содержание, и за его впечатляющее воплощение на экране. Как это ни парадоксально, они провозглашают могущество кино, укрощая наше воображение именно за счет визуализации. Такая визуализация с помощью камеры превращает образы из домысла в зрелище или, говоря словами Собчак, поэзию возможного в прозу видимого<sup>21</sup>.

Поскольку фантастические фильмы делают упор на спецэффектах, этот жанр привлекает прежде всего кинетическим восторгом действия — тем «совершенствованием чувств», которое Сьюзан Зонтаг называет «эстетикой разрушения... особой красотой, заключенной в разоре и опустошении»<sup>22</sup>. (Этот восторг воплощается в кадре «с высоты птичьего полета» в [фантастическом?] триллере Альфреда Хичкока *Птицы* (1963), где зритель глазами парящих птиц с видимым удовлетворением наблюдает за живописным разгромом, который они учинили в лежащем внизу городке.) По крайней мере, один поджанр фантастического кино основан на ожидании сцен массового разрушения — это фильмы катастроф. В таких

---

<sup>19</sup> *Hodgens Richard*. A Brief and Tragical History of the Science Fiction Film // *Film Quarterly*. 1959. Vol. 13. № 2. P. 31.

<sup>20</sup> *Freedman Carl*. Kubrick's *2001* and the Possibility of a Science Fiction Cinema // *Science Fiction Studies*. 1998. № 75. P. 305. См. также перевод переработанного варианта этой статьи в наст. изд. — *Примеч. ред.*

<sup>21</sup> *Sobchak*. The Limits of Infinity. P. 88.

<sup>22</sup> *Sontag Susan*. The Aesthetics of Destruction // *Sontag S. Against Interpretation*. New York: Delta, 1966. P. 212.

картинах, начиная с *Когда сталкиваются миры* (1951) до недавних *Армагеддона* и *Столкновения с бездной* (оба 1998), мы, можно сказать, предвкушаем, как гигантская приливная волна сметет с лица земли Нью-Йорк со всеми его символами западной цивилизации.

Вероятно, самым наглядным примером различия между фантастическим в литературе и кино может служить «Франкенштейн». Роман Мэри Шелли представляет собой ключевой текст из истории зарождения фантастической литературы (по словам Брайана Олдисса, это «первый великий миф Индустриального века»<sup>23</sup>), тогда как снятая в 1931 году картина Джеймса Уэйла — это классический фильм ужасов. В фильме место философии занимает то, что по-французски называется *frisson* (дрожь предвкушения), а белая магия науки превращается в черную<sup>24</sup>. Лаборатория д-ра Франкенштейна со множеством потрескивающих генераторов и дымящихся мензурок в духе немецкого экспрессионизма (интерьер, явно навеянный лабораторией Ротванга из *Метрополиса*, 1926) вызывает ассоциации не столько с просвещенным научным исследованием, сколько со средневековой черной магией. Вместо ловкого, умеющего выражать свои мысли существа из книги, которое стало яркой метафорой *hubris* (самонадеянности) эпохи романтизма и подступающей индустриализации, перед нами предстает неуклюжий, что-то бормочущий монстр. Моральные последствия человеческих деяний интересуют авторов фильма куда меньше, чем страшное зрелище того, как ковыляет на негнувшихся ногах Борис Карлофф, поэтому они сосредоточивают свое внимание не на дилемме доктора, а на мести чудовища. Знаменитая хихикающая фраза доктора «Ожил, ожил!» в исполнении Колина Клайва вне всяких сомнений характеризует его как человека, у которого не все дома... иными словами, перед нами столь знакомый по фильмам ужасов безумный ученый, грешный в том, что самонадеянно занялся изучением явления, о котором «человеку знать не положено».

Монстры, лазерное оружие и глобальное разрушение — привычные мотивы в фантастической литературе, но они приобрели еще большее значение в кино. Если, выражаясь языком жанра, кинематографические ГГ, или Грудастые Герлы, представленные в фильме *Огненные девы из космоса* (1956), или Джейн Фонда в *Барбарелле* (1968) не могут соперничать с описаниями из фантастического чтива в период его расцвета (примерно с 1938 по 1950 год), то лишь потому, что живым актрисам никогда не переплунуть девиц с причудливо стилизованных иллюстраций на обложках таких изданий (хотя в избытке наделенным плотью особам из фильма Расса Майера *Доктор Бридлав* (1964) это почти удается) \*.

---

<sup>23</sup> Aldiss Brian. Billion Year Spree: The True History of Science Fiction. New York: Schocken Books, 1974. P. 23.

<sup>24</sup> Hodgens. A Brief and Tragical History.

\* Барри Кит Грант ошибается, приписывая фильм *Доктор Бридлав* знаменитому труженику порноиндустрии Рассу Майеру. Режиссером этого фильма был Питер Перри. — Примеч. ред.

Поскольку кино представляет собой прежде всего визуальное средство, оно склонно к показу видимого за счет утраты созерцательной глубины. Вот почему типичное для фантастики чувство удивления функционирует в фильмах иначе, чем в литературе. По словам Сирила Корнблата, «создавая мир будущего или альтернативного настоящего, автор фантастических книг постоянно творит символы: стоит ему сесть за машинку или взяться за перо, как он начинает выдавать на-гора символы людей, мест, вещей, отношений и т.п.»<sup>25</sup>. Действительно, сочинять произведения в вопросительной манере фантастики, а не в утвердительной манере реализма означает писать символами, поскольку этот экстраполирующий способ сочинения выявляет потенциальные возможности вещей, то, как их *можно было бы* воспринимать («когнитивное остранение» Сувина). В отличие от слов, выступающих в виде звуков или значков на бумаге, визуальные образы неизменно выступают как предметы материального мира, прежде всего как вещи и уже во вторую очередь как символы чего-либо<sup>26</sup>.

В прочих киножанрах присущий им символизм создается визуальными знаками, которые наделены «внутренним значением независимо от того, что привносят в них отдельные режиссеры»<sup>27</sup>. Однако, по замечанию Собчак, предметы, общие для фантастических фильмов — например, космические корабли, — не обладают иконографическим постоянством других жанров, и их значение сравнительно «расплывчато»<sup>28</sup>. При этом фантастические фильмы обретают форму в рамках идеологических ограничений жанра, обычно требующего благополучного исхода событий. Поэтому даже когда фантастическое кино доставляет нам анархическое удовольствие наблюдать за уничтожением цивилизации, оно позволяет испытать и радость восстановления общественного порядка, по крайней мере в классических образцах жанра (то же характерно для гангстерских фильмов, близких фильмам о чудовищах). Не случайно в картинах о чудовищах, олицетворяющих фантастическое кино 50-х годов (периода, который Джон Бэкстер называет «весенней порой Калибана»<sup>29</sup>), монстры, почти всегда возникающие в результате ядерных испытаний, нередко оказываются в конце концов уничтоженными «абсолютным оружием», в котором используется та же ядерная реакция. Иначе говоря, то, к чему привело применение сложной и потенциально смертоносной техники,

---

<sup>25</sup> Kornbluth C.M. The Failure of the Science Fiction Novel as Social Criticism. In: Davenport, ed., The Science Fiction Novel. P. 54.

<sup>26</sup> Разумеется, применение для создания спецэффектов современных компьютерных технологий (сравнительно недавней технологии CGI) существенно усложняет вопрос о верности кино реальному миру.

<sup>27</sup> McArthur Colin. Underworld USA. New York: Viking Press, 1972. P. 19.

<sup>28</sup> Sobchak. The Limits of Infinity. P. 64—87.

<sup>29</sup> Baxter. Science Fiction in the Cinema. P. 100.

ликвидируется с помощью еще более сложных и смертоносных технических средств.

В фильме *Зверь с глубины 20 тысяч саженей* (1953), с которого и начался в 50-х годах цикл картин про монстров, ради зрелища режиссер намеренно пожертвовал элегическим настроением, которым проникнут послуживший основой фильма рассказ Рея Брэдбери «Ревун» (1951). Рассказ представляет собой грустную историю об одиноком доисторическом животном, которое поднимается из моря, привлеченное печальным воем ревуна на маяке. Проза Брэдбери скорее суггестивна, чем конкретна в описании зверя, тогда как в фильме действует опустошающий Нью-Йорк радиоактивный мутант, редозавр, что и показано со всеми подробностями в виде творимого им разрушения и панически бегущей толпы. Фильм достигает кульминации, когда войска загоняют зверя на Кони-Айленд — только для того, чтобы продемонстрировать размеры монстра в сравнении со знаменитым аттракционом «Циклон» («американские горы»), — где его и убивают ракетой с ядерной боеголовкой. Таким образом, в нас сначала пробуждают страхи по поводу возможной ядерной катастрофы, а потом убаюкивают их, и эта повествовательная методика вскоре превращается в успокоительный ритуал для создателей несметного количества фильмов о генетически измененных насекомых, пресмыкающихся и других ПЧ («пучеглазых чудовищах»), которые не замедлили последовать за *Зверем с глубины 20 тысяч саженей*. Разумеется, идеологические обоснования подобных концовок справедливы для многих жанров, однако в случае с фантастикой они подрывают радикальный потенциал ее экстраполирующей, спекулятивной динамики.

В последние годы фантастическое кино уделяет особое внимание ребенку, что отнюдь не случайно. Как убедительно показал Робин Вуд, современные американские фильмы склонны видеть в своем зрителе дитя, полностью отдающееся иллюзии<sup>30</sup>. Для фантастики, с изначально свойственным ей чувством удивления, тем более характерен расчет на зрителя в образе замороженного ребенка. Понятно, что такое развитие событий в значительной степени объясняется невероятным коммерческим успехом саги Джорджа Лукаса *Звездные войны*, а также фильмов Стивена Спилберга *Близкие контакты третьего вида* и *Инопланетянин* (1982), выдвинувшихся в число самых популярных фильмов в истории кино. (Космология *Звездных войн* еще больше закрепились в американском культурном сознании после того, как президент Рональд Рейган назвал свою национальную оборонительную программу в честь фильма Лукаса и присвоил Советскому Союзу наименование «империи зла».) Новую подростковую ориентацию, явно под влиянием Лукаса и Спилберга, сохранили и

---

<sup>30</sup> Wood Robin. Hollywood from Vietnam to Reagan. New York: Columbia University Press, 1986. P. 163.

последующие фантастические картины — в частности, *Человек со звезды* (1984), *Исследователи* (1985), *Короткое замыкание* (1986), *Трон* (1982) и *Последний звездный воин* (1984). А в таком фильме, как *Кокон* (1985), где инопланетные существа превращают бассейн в источник молодости, детьми становятся даже представители старшего поколения.

До Спилберга и Лукаса дети появлялись в фантастических фильмах не чаще, чем в стилизованных городах классических вестернов. За редкими исключениями — *Захватчики с Марса* (1953) и *Деревня проклятых* (1960), в основу которой положен роман Джона Уиндема «Мидвичские кукушки» (1957) — детей в фантастике не было ни видно, ни слышно, тогда как в жанре ужасов они часто представлялись носителями не столько невинности, сколько зла. Начиная с *Дурного семени* (1956) и кончая «Кладбищем домашних животных» (1983) Стивена Кинга этот жанр изображал детей, одержимых бесами. Во многих фильмах ужасов, созданных на волне популярности *Ребенка Розмари* (1968) и *Изгоняющего дьявола* (1973), можно разглядеть страхи взрослых перед «одержимостью» детьми, когда родители боялись оказаться в слишком большом долгу перед ними, что было культурной реакцией на сплоченность нуклеарной семьи в период распадающихся браков и более свободных сексуальных отношений.

Рассуждая об инфантильности, характерной для многих голливудских фильмов 80-х годов, Вуд останавливается на спецэффектах как проявлении технического «волшебства». Показательно, что занимающаяся спецэффектами компания Лукаса называется «Индастриал лайт энд мэд-жик» («Промышленное освещение и волшебство») — само это наименование свидетельствует о тотемическом могуществе, которым широкая публика наделяет сложные технологии, необходимые для создания визуальных иллюзий. По замечанию Карла Фридмана, спецэффекты имеют тенденцию «ошеломлять зрителя, обрушивая на его органы восприятия всю «кинематографичность» кино»<sup>31</sup>. Это буквально реализовано, например, в привычном для жанра фантастики спецэффекте, который описан Мартином Рубином: когда камера, а вместе с ней и зритель располагаются так, чтобы получился «кадр... где огромный космический корабль с грохотом проносится над камерой и взгляду зрителей открывается весь его низ — гигантский, зловещий, ошестинившийся полным набором спецэффектов»<sup>32</sup>. (Этот довольно затасканный прием забавно обыгрывается в первом кадре фантастической пародии Мела Брукса *Космические яйца* (1987), где корабль все проходит и проходит над головой, и кажется, ему не будет конца.)

---

<sup>31</sup> Freedman. Kubrick's 2001. P. 306.

<sup>32</sup> Rubin Martin. Genre and Technology: Variant Attitudes in Science Fiction Literature and Film // Persistence of Vision. 1986. № 3/4. P. 107.

Скопофилическое удовольствие от кино особенно усиливается за счет спецэффектов, поскольку зритель полностью отдан их власти. Эта потрясающая зависимость от спецэффектов сама стала темой фильма Пола Верховена *Вспомнить все* (1990), экранизации новеллы Филипа К. Дика «Мы вспомним это для вас оптом» (1966). Как и рассказ Дика, фильм Верховена представляет собой вызывающее раздумья фантастическое произведение о том, насколько наша действительность определяется зрительными образами. Главный герой фильма, Дуглас Куэйд, из-за пересадки памяти не в состоянии отличать реальность от фантазии, а потому не знает, входят ли его приключения в программу, заказанную им в фирме по продаже воспоминаний, или же они связаны со случайным раскрытием его подлинного лица. Зрители, как и Куэйд, находятся в гносеологическом неведении, поскольку не могут обнаружить в искусственно созданных обстоятельствах изъяна (к обнаружению которого их призывают), то есть перестают различать, где реальность, а где «плод воображения». В результате зритель регрессирует на ту стадию раннего детства, которую Жак Лакан называет «доэдипово Воображаемое», когда ребенок не понимает природы того, что оказывается в его поле зрения. Показанная в фильме среда с ее голографическими изображениями, таксистами-роботами и проекцией на стены комнаты воображаемой обстановки представляет собой постмодернистский симулякр, то есть играет роль, сходную с ролью визуальных средств информации в нашем мире. Как свидетельствует популярное кино последних лет, мы недалеко ушли от Куэйда и любим представлять себя Арнольдами Шварценеггерами в нескончаемом боевике... вроде снятого Верховеном.

К тому же подходу прибегает Верховен и в более позднем фильме, *Звездный десант* (1997), созданном по мотивам романа Хайнлайна 1959 года \*. Книга представляет собой довольно прямолинейный рассказ о милитаристской идеологии будущего, когда человечеству грозят внезапные полчища гигантских разумных насекомых. Хайнлайн без тени иронии предлагает читателю пространные пассажи о преимуществах общественного порядка, построенного на принципах милитаризма. Фильм же развенчивает консервативные идеи книги, подвергая деконструкции жестокие милитаристские установки, хотя и демонстрируя их во всей красе. Опять-таки с помощью спецэффектов Верховен живописует сражения между насекомыми и людьми, где солдат пронзают насквозь, расчлениют, где у них выпускают кишки и т.п. Роли главных героев исполняют красивые молодые актеры, с которыми зрителю легко отождествлять себя. Однако сцены битв перемежаются кадрами из фильмов, предназначенных для официальной пропаганды (эти кадры явно сняты под влиянием национа-

---

\* В русском переводе он издавался под названием «Звездная пехота». — *Примеч. пер.*

листических документальных лент Второй мировой войны, вроде *Почему мы воюем* Франка Капры) и противоречащих кровавой правде войны. Тем не менее молодые герои фильма, полные оптимизма и преданности, уходят на войну — точно так же, как зрители толпами идут смотреть *Звездный десант* с его разрекламированной жестокостью батальных сцен.

Если Верхувен в своих постмодернистских фильмах нацелен на критику, то многие другие создатели современного фантастического кино заменили чувство удивления страхом мистификации. Такие популярные фильмы, как *Терминатор* (1984) и *Хищник* (1987), предлагающие зрителю почти непрерывное эффектное действие, едва ли не окончательно поддались сладкому, как пение сирен, соблазну чувственного зрелища. Что касается фантастических картин иного типа, которые несут в себе очевидные гуманистические идеи — таких как *Чужой*, *Бегущий по лезвию* (1982, на основе романа Филипа Дика 1968 года «Снятся ли андроидам электроовцы?») или сделанный Джоном Карпентером в 1982 году ремейк фильма *Нечто*, — то в них не хватает убедительных героев, зато в избытке присутствуют спецэффекты и оформительские изыски, порой в ущерб идейному содержанию.

Если звездный ребенок из *Космической одиссеи* смотрел на Землю, заставляя нас обратить взгляд на самих себя, то регрессивный ребенок/взрослый из *Ближних контактов*, стремящийся избежать взрослой ответственности и вернуться в чрево «материнского» корабля, словно в религиозном экстазе, устремляет взгляд ввысь. Мы испытываем благоговейный трепет при виде кадров из фантастических фильмов, хотя они означают шаг назад по сравнению с характерной для фантастики философичностью, но это объясняется тем, что кино как средство информации, а также вся жанровая система, которая порождает фильмы, рассчитанные на массового зрителя, всячески препятствуют развитию того философичного вида повествования, который подвигал нас к Концу Детства (как его называет Артур Ч. Кларк). Вероятно, онтологическим воплощением природы фантастического кино (в отличие от литературы) следует признать типичное для жанра чувство удивления, наиболее полно выражающееся в спецэффектах.

# Фредрик Джеймисон

## Прогресс versus утопия, или Можем ли мы вообразить будущее?

А потом окажется, что мир давно грезил о том, о чем ему всего лишь нужно было иметь ясную идею, чтобы обладать этим в действительности.

*Письмо Карла Маркса к Арнольду Руге (1843)*

Ураганный ветер дует из рая; он рвет крылья ангела с такой силой, что ангел не может их больше сомкнуть. Ураган неудержимо несет его в будущее, к которому ангел обращен спиной, а гора обломков вырастает перед ним до небес. Этот ураган мы называем прогрессом.

*Вальтер Беньямин. Тезисы о философии истории (1939)*

Что, если «идея» прогресса и не идея вовсе, а скорее некий симптом? Возможность подобной постановки вопроса вызвана к жизни не просто интерпретацией культурных текстов, таких как научная фантастика \*, но современным открытием Символического вообще. В самом деле, в русле возникающих в 1960-е годы психоанализа, структуриализма в лингвистике и антропологии, семиотики с ее новым полем «нарратологии», теории коммуникации и даже таких событий, как появление политики «прибавочного сознания» (Рудольф Баро), наступило понимание того, что абстрактные идеи и понятия не обязательно являются самостоятельными интеллигибельными данностями. Конечно, уже марксистское открытие динамики идеологии содержало в себе подобный критический пафос. Но, хотя исходные термины, в которых это открытие было сформулировано — «ложное сознание» против «науки», — остаются в общем и целом правильными, в то же время марксистский подход к идеологии, сам воспринявший импульсы перечисленных выше открытий, стал гораздо более сложной и менее редуционистской формой анализа, чем склонна предполагать эта классическая оппозиция.

С ответшавшей точки зрения традиционной «истории идей» идеология понималась, по существу, как множество *мнений*, находящихся в обращении благодаря нарративным текстам, таким как научно-фантасти-

---

\* Фредрик Джеймисон значительно больше, чем другие авторы нашей книги, говорит именно о фантастической *литературе* — о том корпусе текстов, который в русской традиции связан со словосочетанием «научная фантастика». В статье Джеймисон обозначает ее аббревиатурой SF (НФ). Поэтому для данного текста мы делаем исключение и во многих местах оставляем в переводе словосочетание «научно-фантастический», не применимое к кино, но сохраняющее жизнеспособность по отношению к определенной традиции массовой литературы. — *Примеч. ред.*



ческий роман, откуда, как заметил однажды Лайонел Триллинг, эти мнения выбирались, подобно изюминкам и ягодкам, и предъявлялись поодиночке. Так, считалось, что Жюль Верн «верил» в прогресс<sup>1</sup>, в то время как оригинальность Уэллса видели в способности лелеять амбивалентные и мучительные отношения «любовь—ненависть» с этой ценностью (прогрессом), как утверждаемой, так и опровергаемой в ходе сложной творческой эволюции автора<sup>2</sup>.

Открытие Символического, однако, предполагает, что для индивидуального субъекта, так же как и для групп, коллективов и социальных классов, абстрактное мнение есть всего лишь симптом или указатель на более обширную область «неприрученной мысли» (*pensée sauvage*) о самой истории, индивидуальной или коллективной. О таком мышлении, в котором отдельное концептуальное высказывание, вроде «идеи» прогресса, обретает свою структурную интеллигибельность, можно сказать, что оно носит более выраженный *нарративный* характер. Его аналогом в этом отношении будет конститутивная функция, которую выполняют первофантазии во фрейдовской модели бессознательного. Тем не менее эта аналогия уводит нас в сторону в той мере, в какой она может вызвать старые ассоциации с объективной истиной и с ее субъективными или психологическими «проекциями», что очевидным образом преодолевается самим понятием Символического. Другими словами, мы должны противостоять стремлению думать, будто нарративные фантазии, которые коллектив лелеет относительно своего прошлого и будущего, «попросту» мифические, архетипические и проективные, в отличие от «понятий», таких как «прогресс» или «цикличность», которые каким-то образом могут быть протестированы на предмет их объективной или даже научной состоятельности. Такое стремление само по себе — предельный симптом того расхождения приватного и публичного, субъекта и объекта, личного и политического, которое характеризует социальную жизнь при капитализме. Теория нарративной «неприрученной мысли», примитивного мышления, которое я обозначал ранее как политическое бессознательное<sup>3</sup>, напротив, стремится утвердить эпистемологический приоритет таких «фантазий» как в теории, так и в практике.

Задача подобной нарративной теории — обнаружить и сделать видимыми за такими письменными *следами* политического бессознательного как нарративные тексты высокой или массовой культуры, но также

---

<sup>1</sup> Относительно Жюль Верна см. стимулирующую размышления главу из книги *Macherey Pierre. Pour une théorie de la production littéraire. Paris, 1966.*

<sup>2</sup> Литература по Уэллсу необъятна; см., например, в качестве введения и для избранной библиографии: *Suvín Darko. Metamorphoses of Science Fiction. New Haven, 1979.* Эта работа, которой я многим обязан, — один из первых продуктивных структурных анализов жанра фантастики.

<sup>3</sup> См.: *Jameson F. The Political Unconscious. Ithaca, NY, 1981.*

и за другими симптомами или следами, такими как мнения, идеологии и даже философские системы, контуры некоего более глубинного и обширного повествования, в котором определенные социальные группы при конкретном стечении исторических обстоятельств с тревогой вопрошают свою судьбу и открывают ее с надеждой или ужасом.

Природа этого обширного коллективного субтекста, с его специфическими структурными пределами и преобразованиями, могла бы быть описана прежде всего в собственно нарративных категориях: закрытость (*closure*), сдерживание (*recontainment*), производство эпизодов и т.д. И здесь снова может оказаться полезной прямая аналогия с динамикой индивидуального бессознательного. Например, с тем, как замкнутость Пруста в закупоренной комнате, символическое угасание его собственных отношений с каким-либо возможным личным или историческим будущим определяет формальные инновации и изумительные структурные ухищрения его исключительно ретроспективной нарративной продукции.

Однако нарративные категории и сами обременены противоречиями: для того чтобы повествование создавало определенное ощущение тотальности опыта в пространстве и времени, оно, без сомнений, должно характеризоваться определенной закрытостью (повествование должно иметь концовку, даже если оно хитроумно организовано вокруг структурного вытеснения концовки как таковой). В то же время закрытость или нарративное завершение есть знак той границы или предела, за который не простирается мышление. Заслуга научной фантастики заключается в том, что она драматизирует это противоречие на уровне самого сюжета, поскольку видение истории будущего не может упираться в какую-либо точечную концовку, но одновременно его повествовательное выражение требует именно такого завершения. Так, Азимов раз за разом отказывался заканчивать или обрывать свою серию «Основание»; а ведь наиболее очевидные способы закруглиться с фантастической историей — ядерный взрыв, уничтожающий вселенную, или статичный образ некоего тоталитарного мирового государства будущего — представляют собой общие места, в которые наиболее определенно вписаны идеологические пределы нашего мышления.

Я полагаю, уже достаточно ясно, что этот предельный «текст» или объект исследования — базовые повествования (*master-narratives*) политического бессознательного — представляет собой *конструкт*: он нигде не существует в «эмпирической» форме и поэтому должен быть реконструирован на основе самых разнообразных эмпирических текстов способом, вполне схожим с тем, как первофантазии (*master-fantasies*) индивидуального бессознательного реконструируются через фрагментарные и симптоматические тексты сновидений, ценностей, поведения, словесных свободных ассоциаций и тому подобных вещей.

Соответственно, нам нужно обозначить формальные и текстуальные *способы опосредования* (*mediations*), с помощью которых такие глу-

бинные повествования получают свое частичное выражение. Сегодня серьезная литературная критика и не предполагает, что содержание — социальное или психоаналитическое — непосредственно и прозрачно вписано в произведения «высокой» литературы: напротив, последняя рассматривается с точки зрения сложной и полуавтономной собственной динамики — истории формы, — которая имеет свою собственную логику и чье отношение к содержанию как таковому с необходимостью опосредовано, комплексно и непрямолинейно (и реализуется с помощью разных структурных ходов в разные моменты как эволюции формы, так и социальной эволюции). Возможно, менее очевидным является тот факт, что формы и тексты массовой культуры точно так же целиком опосредованы и что точно так же коллективные и политические фантазии не находят простого и прозрачного выражения в том или ином фильме или телешоу.

На мой взгляд, было бы ошибкой выстраивать «апологию» научной фантастики в терминах «высоких» литературных ценностей — иными словами, пытаться реабилитировать тот или иной значимый текст как незаурядный (в смысле «элитарный»), подобно тому как некоторые литературные критики пытались возвысить Хэммета и Чандлера, возводя их генеалогию к Достоевскому или, скажем, Фолкнеру. Научная фантастика является поджанром со сложной и интересной историей формы, она обладает своей собственной динамикой, отличной от динамики высокой культуры, но состоящей в диалектических отношениях дополнительности с высокой культурой и с модернизмом как таковым. Поэтому необходимо прежде всего коротко обозреть эволюцию этой специфической формы, стараясь выявить ее происхождение в качестве формального и исторического феномена.

1. Каковы бы ни были прославленные предшественники научной фантастики, общепринято, что ее историческое возникновение в качестве полноценного жанра можно датировать второй половиной XIX века, временем появления произведений Жюль Верна и Герберта Уэллса, в которых она буквально расцвела, хотя данный исторический период характеризовался также производством изрядного числа утопий более классического типа. Представляется уместным рассматривать возникновение жанра научной фантастики в качестве симптома некоторого изменения в нашем отношении к самому историческому времени, но это более сложный тезис, нежели может показаться с первого взгляда, и он требует подробно теоретического обоснования.

Модель для подобного анализа, который охватывает целый жанр как симптом и отражение определенных исторических изменений, мы можем обнаружить в классическом исследовании Дьердя Лукача «Исторический роман» (1936). Лукач начинает с наблюдений, которые не кажутся неожиданными: не было случайностью, говорит он, что период

возникновения исторического мышления, историцизма в его специфическом современном смысле, — конец XVIII — начало XIX столетия — стал свидетелем рождения в произведениях сэра Вальтера Скотта нарративной формы, специально предназначенной для того, чтобы выразить это новое сознание.

Точно так же, как современному историческому сознанию предшествовали другие, архаические для нас сегодня формы историографии — хроника или анналы, — так исторический роман в его современном смысле имел предшественников в виде литературных произведений, в которых оживали образы прошлого и описывались различные исторические обстоятельства: исторические пьесы Шекспира или Корнеля, «Принцесса Клевская» и даже Артуровский цикл. Однако все эти произведения различными способами утверждали прошлое как нечто по сути тождественное настоящему и были еще далеки от великого открытия современной исторической чувствительности: от понимания того, что прошлое, различные эпохи прошлого обладают культурной оригинальностью и радикально отличны от нашего собственного опыта объектного мира настоящего.

Сегодня данное открытие может рассматриваться как часть того, что в широком смысле называется *буржуазной культурной революцией* — процесса утверждения собственно капиталистического способа производства, который переопределяет и реструктурирует прежние ценности, ритмы жизни, культурные навыки и ощущение времени. Капитализм требует иного опыта темпоральности, отличного от того, что был присущ феодальной или племенной системе или запретному городу сакрального деспота: он требует *памяти* о значимых социальных переменных, конкретного образа прошлого, который мы ожидаем увидеть завершенным с помощью гораздо более абстрактной и пустой концепции конечного пункта в будущем, иногда называемой нами «прогрессом». Сэр Вальтер Скотт ретроспективно может быть осмыслен как фигура, находящаяся в уникальной позиции, позволяющей изобрести литературную и нарративную форму для этого нового опыта: в самом месте встречи двух способов производства, коммерческой активности равнинной Шотландии (Lowlands) и архаической, почти племенной системы горцев (Highlanders). С выигрышной точки зрения национального опыта Шотландии: одновременно запаздывающего в развитии национального капитализма и первой полупериферийной зоны капитализма иностранного — он сумел бросить маргинальный дистанцированный взгляд на динамику капитализма в соседнем национальном государстве<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Важная дискуссия по поводу уникального места Шотландии в развитии капитализма содержится в книге: *Nairn Tom. The Break-Up of Britain*. London: New Left Books, 1977.

Оригинальность книги Лукача состоит не просто в подчеркивании исторического значения этого нового жанра, но прежде всего в понимании более сложных вещей, а именно глубинной историчности самого жанра, его все нарастающей неспособности выражать свое содержание; понимании той логики, по которой с середины XIX века, начиная с флорберовского «Саламбо», исторический роман выхолащивается и продолжает существовать как мертвая форма, музейный экспонат, такой же «ископаемый», как и его собственный исторический материал, и, несмотря на это, блестящий в своей технической виртуозности. Современный пример может ярко проиллюстрировать эту странную судьбу: фильм *Барри Линдон* Стэнли Кубрика с его замечательной реконструкцией целиком исчезнувшего прошлого (XVIII века). Парадокс, историческую мистерию Возрождения формы могут почувствовать те, кто воспринимает этот фильм, с его великолепными образами и выдающейся актерской игрой, как нечто глубоко *беспричинное*, как объект, парящий в пустоте, который с такой же легкостью мог бы и не существовать вовсе, объект, чьи технические совершенства слишком высоки, чтобы считаться попросту формальными упражнениями, но все же неким глубинным и тревожным образом неотвириванный.

Сказанное совсем не ставит под сомнение содержание фильма Кубрика: можно было бы с легкостью представить множество дискуссий по поводу ярких картин военных действий в XVIII веке или, например, отталкивающей инструментальности человеческих отношений, дискуссий, выявлявших бы уместность и поучительность данного повествования для нас сегодня. Здесь проблематизируется скорее отношение к прошлому, ощущение того, что любой другой момент прошлого мог бы быть представлен точно так же. Беспокоит чувство, что этот определенный момент истории, будучи органически необходимым предшествующим звеном для настоящего, растворяется в плюрализме Воображаемого Музея, в богатстве и бесконечном разнообразии культурно или исторически специфических форм, каждая из которых сегодня полностью эквивалентна остальным.

Флорберовский Карфаген и кубриковский XVIII век, но также и индустриальное начало нашего века или ностальгические 1930-е или 1950-е годы в американском опыте, оказываются лишенными внутренней необходимости и превращаются лишь в предлоги для глянцевого образов. В своей (пост)современной форме эта замена исторического на ностальгическое, это улетучивание того, что некогда было *национальным* прошлым в эпоху возникновения национальных государств и самого национализма, есть, конечно же, явление одного порядка с исчезновением историчности в современном обществе потребления, с его стремительным забвением вчерашних медийных событий и позавчерашних «звезд» (кто такой был Гитлер? Кто был Кеннеди? И кто, в конце концов, был Никсон?).

Время Флобера, которое Лукач соотносил с началом этого процесса, тот момент, когда исторический роман как жанр перестал быть функциональным, есть также момент появления научной фантастики, воплотившейся в первых романах Жюль Верна. Мы, таким образом, можем завершить лукачевский анализ исторического романа исследованием с противоположного конца — исследованием возникновения нового жанра научной фантастики как формы, фиксирующей нарождающееся ощущение будущего в мире, в который некогда было вписано чувство прошлого. Рассмотрим более пристально те прозрачные, на первый взгляд, способы, с помощью которых научная фантастика оперирует фантазиями относительно будущего.

2. Общепринятую точку зрения на природу научной фантастики как на предвосхищение мы бы сегодня назвали «репрезентативной». По большей части научно-фантастические повествования не являются ни новаторскими, ни рефлексивными, они не склонны и к самодеконструкции. Они делают свою работу с полным багажом и аксессуарами конвенционального реализма, с одной лишь только разницей: весь «реальный мир» — антураж и действия, которые необходимо изобразить, — представляется как возможный или воображимый в ближайшем или отдаленном будущем.

Отсюда каноническое оправдание этого жанра: во времена, когда технологический прогресс набрал головокружительную скорость, когда так называемый «футуристический шок» стал повседневным опытом, социальная функция научно-фантастических повествований заключается в том, чтобы облегчить читателям привыкание к стремительным инновациям, подготовить наше сознание и наши привычки к потенциально деморализующему столкновению с изменением как таковым. Фантастика «натаскивает» наше восприятие на ожидание неожиданного и таким образом обособляет нас от него. Аналогичным способом, по Вальтеру Беньямину, бодлеровский модернизм большого города вырабатывает сложную механику погашения шока у гостя, прибывшего в новый мир великого индустриального города XIX века, — у гостя, который в противном случае был бы совершенно сбит с толку.

Если такая интерпретация научной фантастики неприемлема для меня, то это, по крайней мере, частично потому, что, как мне кажется, мы по множеству причин не культивируем более образы чудотворного и собственно *научно-фантастического* будущего технологической автоматизации. Такое видение само по себе исторично, и время его прошло — рациональные города будущего остались на поблекших фресках. Повседневный опыт наших великих метрополисов — это образы упадка и деградации. Специфическое утопическое будущее, иными словами, оказалось всего лишь будущим одного из моментов нашего собственного прошло-

го. Хотя, даже в этом случае, с его помощью можно было бы четко обозначить трансформации исторической функции современной научной фантастики.

В действительности отношение данной формы репрезентации, данного специфического нарративного аппарата к своему мнимому содержанию — будущему — всегда было более сложным. Ибо лежащий на поверхности реализм, или репрезентативность научной фантастики, скрывает иную, гораздо более сложную темпоральную структуру: стремление не предлагать нам образы будущего — как бы много такие образы ни означали для читателя, который наверняка не доживет до их «материализации», — но скорее остранять и реструктурировать опыт нашего собственного *настоящего*, причем таким способом, который отличается от всех иных форм остранения. Начиная с великих интергалактических империй Азимова или опустошенной и стерильной Земли после катастрофы из романов Джона Уиндэма и (двигаясь вспять во времени) кончая ближайшим будущим банков органов и космических шахтеров Ларри Нивена или конаптами, аутофабами и психо-кейсами вселенной Филипа К. Дика — все эти несомненно полноценные образы функционируют в русле общего процесса отвлечения и смещения, вытеснения и периферийного обновления восприятия, что имеет свои аналоги и в других формах современной культуры.

Проект Пруста стал наиболее монументальным элитарным выражением этого открытия, а именно: настоящее — в данном обществе, в условиях физической и психической диссоциации человеческих субъектов, населяющих его, — недоступно непосредственно, оно немо, затерто привычкой, лишено аффекта. Поэтому необходимы изощренные стратегии опосредования, если мы хотим каким-то образом вырваться из нашей монадической обособленности и ощутить впервые и всерьез то «настоящее», которое, собственно, и есть единственное, что у нас имеется. Ретроспективное письмо памяти и переписывание прошлого используются Прустом для того, чтобы интенсивность ныне всего лишь припоминаемого настоящего переживалась в некоей свободной от времени и в высшей степени неожиданной посмертной актуальности.

В другой работе, написанной по поводу еще одного поджанра или формы массовой культуры — детективного рассказа, я пытался показать, что в своем наиболее чистом виде, у таких авторов, как Раймонд Чандлер, сюжеты детективного жанра имеют аналогичную функцию<sup>5</sup>. Что интересовало Чандлера — это здесь-и-сейчас повседневного опыта ныне ушедшего в историю Лос-Анджелеса: оштукатуренные жилища, растрескавшиеся тротуары, тусклый дневной свет и родстеры, в которых передвигаются ни на кого не похожие и все же типичные образчики невообразимой

---

<sup>5</sup> Jameson F. On Raymond Chandler. Southern Review, 6. Summer 1970. P. 624—650.

южнокалифорнийской социальной флоры и фауны, подсвеченные в капсулах салонов приглушенным светом приборных панелей. Проблема Чандлера заключалась в том, что его читатели — мы сами — отчаянно нуждались в том, чтобы не видеть этой реальности: человечество, как пела элиотовская волшебная птица, в состоянии вынести очень немного непосредственной, нефильТРованной повседневной жизни капитализма. Поэтому с помощью диалектического трюка Чандлер формально задействовал «развлекательный» жанр, чтобы отвлечь нас в весьма специфическом смысле: не от реальной жизни частных и общественных неприятностей, но именно от наших собственных защитных механизмов против этой реальности. Таинственные сюжеты его историй есть, таким образом, средство для отвода глаз, фиксирующее наше внимание на своих видимо броских, но в действительности совершенно тривиальных загадках и саспенсе, так, чтобы невыносимое пространство Южной Калифорнии могло быть увидено периферийным зрением «во всей своей красе».

Аналогичная стратегия непрямого видения переносится научной фантастикой на предельный объект и основание человеческой жизни вообще, на саму Историю. Как нам увидеть это невыносимое присутствие истории невооруженным глазом? Мы знаем, что в момент возникновения капитализма настоящее могло интенсифицироваться и подготавливаться для индивидуального восприятия путем конструирования исторического прошлого, из которого оно ощутимо мало-помалу вышелушивалось, подобно росту организма. Но сегодня прошлое мертво, оно превратилось в набор потрепанных и захватанных глянцевых картинок. Что же касается будущего, которое может еще оставаться живым для небольших героических групп, разбросанных по нашей планете, то для нас оно либо неуместно, либо невыносимо. Пусть вагнерианские и шпенглеровские крушения миров у Дж. Г. Балларда послужат наглядным примером тех способов, которыми воображение умирающего класса — в нашем случае перечеркнутое будущее исчезающей колониальной имперской системы — опяняется образами смерти, которые варьируются от уничтожения мира огнем, водой и льдом до летаргического сна или исступленных оргий в небоскребах и на хайвеях, погрузившихся в пучину варварства.

Произведения Балларда — такие сочные и испорченные — убедительно свидетельствуют о противоречиях собственно репрезентативной попытки схватить будущее напрямую. Однако я бы сказал, что наиболее характерные произведения научной фантастики и не пытаются всерьез вообразить «реальное» будущее нашей социальной системы. Скорее эти многообразные поддельные «будущие» призваны выполнять совершенно иную функцию: функцию трансформации нашего собственного настоящего в определенное прошлое некоего грядущего.

Именно настоящее, недоступное для нашего созерцания напрямую в силу того, что оно охватывает нетотализуемую и, следовательно, непред-



ставимую бесконечность объектов и индивидуальных судеб, а также в силу того, что оно окутано плотным облаком наших личных фантазий, равно как и умножающимися стереотипами массмедийной культуры, проникающими в самые укромные уголки нашего существования, предлагается нам по возвращении из воображаемых конструкций фантастики в форме некоторого отдаленного прошлого будущих миров, как бы давно умершего и как бы коллективно припоминаемого. И это не просто упражнения в исторической меланхолии. На самом деле есть что-то по меньшей мере смутно успокаивающее и обнадеживающее в возобновленном ощущении, что все: гигантские супермаркеты и торговые центры; кричащие фастфуды; торопливо модернизирующиеся магазины и фирмы из ближайшего будущего исторического ныне Лос-Анджелеса Чандлера; маленькие городки среднего Запада; более того, даже сам Пентагон и обширные подземные сети пусковых ракетных установок в картинной уединенности некогда характерного северо-американского «естественного» великолепия, вместе с уже растрескивающейся и осыпающейся футуристической архитектурой недавно построенных зданий атомных станций, — что все эти вещи не схвачены, навсегда застывшие, в каком-то «конце истории», но равномерно с ходом времени продвигаются к некоторому непредставимому, но все же неизбежному «реальному» будущему.

Научная фантастика, таким образом, изобретает уникальный в структурном отношении метод для понимания настоящего как истории, и метод этот работает безотносительно к «пессимизму» или «оптимизму» изображаемого мира будущего, который только выступает поводом для создания остранения. Настоящее все равно оказывается прошлым, становятся ли конечным пунктом этого движения технологические чудеса Жюль Верна или, наоборот, изношенные и раскуроченные автоматы из произведений Ф. К. Дика о будущем. Поэтому сейчас мы должны вернуться к взаимоотношениям научной фантастики и будущей истории и перевернуть стереотипы описания этого жанра: в действительности уникальный посыл научной фантастики как модуса повествования и как формы знания отнюдь не заключен в ее способности вдыхать жизнь в будущее, даже в воображении. Наоборот, глубинное предназначение данного жанра в том, чтобы снова и снова демонстрировать и драматизировать нашу неспособность вообразить будущее, сделать очевидной через, на первый взгляд, полнокровные репрезентации, оказывающиеся при ближайшем рассмотрении структурно и сущностно безжизненными, современную атрофию того, что Маркузе называл *утопическим воображением*, воображением инаковости и радикального различия; чтобы преуспеть через поражение — и проложить непредвиденные и даже нежеланные пути для мышления, которое в поисках неизведанного обнаруживает себя безвозвратно увязшим в слишком привычном и таким образом неожиданно трансформируется в созерцание своих собственных абсолютных пределов.

И вправду — раз уж слово выпорхнуло — в наши дни мы имеем дело с неожиданным открытием природы *утопии* как жанра<sup>6</sup>. Собственно утопический текст, или дискурс, рассматривается как разновидность научной фантастики в целом. Что парадоксально, в тот самый момент, когда утопия предположительно подходит к концу, когда на это указывает угасание утопического импульса, она становится все более осязаемой. Научная фантастика в последние годы заново открыла свое утопическое предназначение, в ее рамках было положено начало целой серии сильных работ, утопических и научно-фантастических одновременно, среди которых наиболее примечательны «Обездоленный» Урсулы Ле Гуин, «Женомуж(чина)» Джоанны Расс, «Женщина на краю времени» Мардж Пирси и «Тритон» Сэмюэла Дилани. Необходимо сделать несколько замечаний по поводу продуктивного прочтения этих текстов и тех способов, которыми их отношение к социальной истории должно быть исследовано и расшифровано.

3. После всего того, что было сказано относительно научной фантастики в целом, вытекающие из этого соображения о политической функции жанра утопии не покажутся особенно неожиданными. Глубинное предназначение этого жанра заключается в том, чтобы довести до нашего сознания, определенными для данной местности путями с обилием конкретных деталей по дороге, нашу сущностную неспособность вообразить саму утопию, неспособность, обусловленную не какими-либо индивидуальными провалами воображения, но являющуюся результатом системной культурной и идеологической закрытости (*closure*), пленниками которой тем или иным образом все мы являемся. Данный тезис нуждается, однако, в обосновании и конкретизации с отсылкой к самим текстам.

Более уместными для такого обоснования будут примеры не из американской научной фантастики, на чью близость скорее с дистопией, нежели с утопией, на чьи фантазии о циклическом регрессе или тоталитарных империях будущего постоянно указывали вплоть до самого последнего времени (из вполне очевидных политических соображений), но, по контрасту, произведения советской научной фантастики, чье достоинство как жанра «высокой» литературы и чья социальная функция в рамках социалистической системы были столь же предсказуемы и не менее идеологичны.

Возрождение близнецов утопии и научной фантастики в советской традиции можно с точностью датировать публикацией в 1958 году «Анд-

---

<sup>6</sup> Более полное обсуждение этих тезисов, и в частности, более детальный анализ «Утопии» Мора, можно найти в моей обзорной статье о книге «Утопии. Игры пространств» Луи Марена (эту книгу тоже рекомендую посмотреть!): *Jameson F. Of Islands and Trenches. Diacritics*, 7. June 1977. P.2—21. См. также относящуюся к данной проблеме дискуссию в: *Jameson F. World Reduction in Le Guin: The Emergence of Utopian Narrative. SFS*, 2 (1975). P. 221—230.

ромеды» Ивана Ефремова и последовавшими дискуссиями по поводу произведения, которое, без сомнений, при всей своей наивности, стало одной из наиболее целеустремленных и предельных попыток нарисовать полноценную картину будущего бесклассового, гармоничного, всемирного утопического общества. Мы можем оценить наше собственное сопротивление утопическому импульсу с помощью меры той скуки, которую утонченный американский читатель инстинктивно чувствует по отношению к ефремовскому культурно чуждому «либидинальному аппарату»:

«Мы начали, — продолжала Веда, — с полного перераспределения жилых и промышленных зон планеты... Коричневые полосы на глобусе вдоль тридцатых градусов широты в северном и южном полушариях означали непрерывную цепь городских поселений, сосредоточенных у берегов теплых морей, в зоне мягкого климата, без зимы. Человечество перестало расходовать колоссальную энергию на обогревание жилищ в зимние периоды, на изготовление громоздкой одежды. Наиболее плотное население сосредоточилось у колыбели человеческой культуры — Средиземного моря. Субтропический пояс расширился втрое после растопления полярных шапок. На севере от северного жилого пояса простирается гигантская зона лугов и степей, где пасутся бесчисленные стада домашних животных. ... Одна из главных радостей человека — стремление путешествовать, передвигаться с места на место — унаследована от наших предков — бродячих охотников, собирателей скудной пищи. Теперь всю планету обвивает Спиральная Дорога, исполинскими мостами соединяющая через проливы все материки... По Спиральной Дороге непрерывно движутся электропоезда. Сотни тысяч людей могут очень быстро перенестись из жилой зоны в степную, полевую, горную»<sup>7</sup>.

Вопрос, который следует адресовать подобным произведениям — утопическим текстам вообще, от Томаса Мора и вплоть до этого исторически значимого советского романа, это вопрос по поводу статуса *негативного* в том, что предлагается как попытка вообразить мир без негативности. Внимание к вытеснению негативного, к самому месту, где происходит вытеснение, позволит нам сформулировать сущностные противоречия подобных текстов, описанные нами выше в более абстрактном виде как диалектическая подмена намерения, как инверсия репрезентации, «хитрость разума», с помощью которой попытка вообразить утопию выдает в конце концов невозможность сделать это. Содержание этих вытесненных «сем» негативности служит индикатором основных направлений, по которым может производиться реконструкция всяческих антиномий и нарративных противоречий.

Роман Ефремова предсказуемо организуется вокруг наиболее очевидной дилеммы, которую негативное ставит перед утопическим ви-

---

<sup>7</sup> Ефремов Иван. Туманность Андромеды. <http://lib.aldebaran.ru>. Ф. Джеймисон, разумеется, цитирует Ефремова по американскому изданию. — *Примеч. ред.*

дением: а именно вокруг неустранимого факта смерти. В равной мере характерно и то, что тревога по поводу индивидуальной смерти в романе принимает форму коллективной судьбы: в потере космического корабля «Парус» с легкостью опознается риторическая фигура коллективного жертвоприношения на алтарь человечества. Я бы сказал, что этот поверхностный *топос* функционирует в целях вытеснения двух других более острых и дискомфортных форм негативности. Первая из них — это эмоциональная усталость и глубокая психическая депрессия заведующего внешними станциями Великого Кольца Дар Ветра, «излечившегося» за период физического труда в изоляции океанической лаборатории; вторая — преступная *самонадеянность* его преемника Мвен Маса, чья личная заинтересованность в амбициозной новой энергетической программе приводит к несчастному случаю и гибели людей. Но даже Мас «реабилитируется» после пребывания на острове Забвения, разновидности идиллического цейлонского ГУЛАГа, где девиантным и антисоциальным личностям предоставлена возможность заработать прощение любым способом, какой они изберут для себя сами.

Я бы сказал, что эти два эпизода выступают узловыми пунктами или симптомами глубинных противоречий *психиатрической* и *пенитенциарной* системы соответственно, противоречий, которые приводят к сбоям в механизмах советского утопического воображения. Не случайно также и то, что эти нарративные симптомы принимают пространственную, географическую форму. Уже у Томаса Мора возможность вообразить Утопию принципиально соотносится с установлением некоторой пространственной *отграниченности (closure)* (с выкапыванием огромного рва, превращающего «Утопию» в изолированный остров)<sup>8</sup>. Удаленная океанографическая станция и остров-тюрьма маркируют, таким образом, возвращение приемов пространственного отделения и замыкания, формально необходимых для конструирования некоторого «чистого» и позитивного утопического пространства, они выдают постоянную тенденцию обнажения базового противоречия в производстве утопических образов и нарративов.

Поскольку идеологии других народов всегда кажутся более «самоочевидными», чем наша собственная, нетрудно разглядеть идеологическую функцию подобных бесконфликтных утопий Советского Союза, в котором, согласно классической формуле Сталина, классовая борьба в эпоху социализма будет затухать и сойдет на нет. Нужно ли добавлять, что ни один интеллектуал марксистского толка сегодня не поверит в это и что процесс классовой борьбы обострится именно во времена социалистического строительства с его «главенством политического»? Я бы, тем не менее, усложнил диагноз, предположив, что то, что является идеологичес-

---

<sup>8</sup> Ср.: Of Islands and Trenches (см. сноску 6).

ким для советского читателя, может одновременно быть утопическим для нас. Хотелось бы почаще принимать во внимание возможность того, что наряду с качественными отличиями нашей культуры Первого мира (с ее диалектикой модернизма и массовой культуры) от культуры Третьего мира существует специфическая и оригинальная культура Второго мира, чьи артефакты (главным образом в виде советской и восточноевропейской литературы и кино) производят на западного читателя или зрителя неартикулированное и беспокоящее впечатление простоты, не отличимой от наивного сентиментализма. Это заново осмысленное противостояние с культурой Второго мира может помочь нам уразуметь нечто такое, что уже не могут вспомнить те, кто пребывает в аисторической закрытости современного «общества потребления»: а именно радикальную странность и свежесть человеческого существования и предметного мира в некоммодифицированной атмосфере, в пространстве, в котором внезапно осела сверхплотная взвесь информации и рекламы, утихомирились комплексы самых разнообразных либидинальных фантазий — все то, чем характеризуется наш сегодняшний повседневный опыт. Мы воспринимаем эту культуру с недоуменным раздражением городского жителя, обреченного на бессонницу в гнетущей тишине деревенской ночи; для нас она может служить острабяющей иллюстрацией тех удивительных слов, которые Уильям Моррис записал под заголовком своей собственной великой Утопии — «эпоха отдыха».

Все это можно сказать несколько иначе, продемонстрировав, что если советские образы Утопии идеологичны, то наши собственные характерные западные образы дистопии таковы же в не меньшей степени и чреватy столь же опасными противоречиями<sup>9</sup>. Классическое и буквально основополагающее в своем поджанре произведение Джорджа Оруэлла «1984» может служить хрестоматийным доказательством подобного тезиса, даже если мы оставляем в стороне наиболее патологические его черты. Оруэлловский роман на самом деле положил начало драматичному изображению тиранического всеислия бюрократической элиты с ее совершенным и вездесущим технологическим контролем. Вместе с тем «1984», пытаясь усилить эту угнетающую замкнутость системы, последовательно перегибает палку так, что подрывает свои исходные идеологические допущения. Основываясь на еще одном общем постулате контрреволюционной идеологии, Оруэлл пытается показать, как без свободы мысли непредставимы ни наука, ни научный прогресс, — тезис, живо иллюстрируемый в романе картинами нищеты и ветшающих зданий. Противоречие, конечно, заключается в логической невозможности примирить эти две послыки: если развитию науки и технологического господства препятствует

---

<sup>9</sup> Другими словами, перефразируя любимую поговорку Клоделя, «le pire n'est pas toujours sûr, non plus!» («Не нужно всегда рассчитывать на худшее...»).

недостаток свободы, то должна исчезнуть абсолютная технологическая власть дистопической бюрократии, а вместе с этим «тоталитаризм» перестанет быть дистопией в оруэлловском смысле слова. Или наоборот: если эти сталинистские господа располагают абсолютной научной и технологической властью, тогда подлинная свобода пытливого разума должна существовать где-то в недрах государства, что является именно тем, что не должно быть продемонстрировано.

4. Мысль о структурной невозможности утопической репрезентации, подчеркнутая выше, влечет за собой несколько неожиданных следствий применительно к области эстетики. На сегодняшний день, я надеюсь, уже общим местом стал тезис о том, что общая направленность литературного модернизма — с характерными для него *неуловимой публикой* (*public introuvable*) и распадом традиционных культурных институций, в частности разрывом социального «контракта» между писателем и читателем, — привела в качестве одного из своих существенных структурных последствий к превращению культурного текста в автореферентный дискурс, содержанием которого является непрерывное вопрошание условий собственной возможности<sup>10</sup>. Мы можем убедиться в том, что то же самое в не меньшей степени характеризует и утопический текст. В самом деле, в свете всего сказанного не будет большой неожиданностью открытие, что, по мере того как настоящее предназначение утопического повествования — поставить нас лицом к лицу с неспособностью вообразить утопию — начинает проявляться на поверхности, центр его гравитации смещается к автореферентности особого, гораздо более конкретного рода: подобные повествования явно или скрыто и как бы помимо воли обнаруживают свои истинные предметы (*subjects*) в возможности собственного производства, в исследовании дилемм, сопутствующих появлению утопических текстов.

Единственный «современный» роман Урсулы Ле Гуин — недооцененный «Резец небесный» (1971) — может служить документальным подтверждением этого обобщенного предположения. В этом романе, в котором родной город Ле Гуин Портланд утверждается наравне с Беркли и Лос-Анджелесом как легендарное пространство современной научной фантастики, молодого парня-неудачника изводит непрощенная способность видеть «действенные сны»: такие, которые изменяют саму внешнюю реальность, реконструируя историческое прошлое этой реальности таким образом, что она исчезает без следа. Герой вручает себя в руки одного амбициозного психиатра, который начинает использовать его невиданную способность в целях изменения мира ко всеобщей пользе. Но реаль-

---

<sup>10</sup> См. мою книгу: *Jameson F. The Prison-House of Language. Princeton, 1972. P. 203—205.*

ность — это одна сплошная сеть: измени одну деталь, и непредвиденные, порой чудовищные трансформации произойдут в других, по видимости никак не связанных с данным изменением областях жизни, подобно тому как в классических историях о путешествии во времени один современный предмет, случайно оставленный во время экскурсии в юрский период, катастрофическим образом видоизменяет всю человеческую историю. Другой архетипический пример подобного рода — диалектика «желаний» в волшебной сказке, когда удовлетворение желания сопровождается в высшей степени неприятными побочными эффектами, для исчезновения которых нужно осуществлять новые желания (удаление новых побочных эффектов опять влечет за собой новые неприятные последствия и т.д.).

Идеологическое содержание романа Ле Гуин просматривается ясно, хотя его политический резонанс можно назвать двусмысленным: с основной позиции ее мистического Даосизма усилия по «реформированию» и улучшению, трансформации общества путем либеральных реформ или революции рассматриваются, в духе Эдмунда Берка, в качестве опасного проявления индивидуальной *самонадеянности* и деструктивного скрытого вмешательства в ритмы «природы». В политическом плане это идеологическое сообщение может быть воспринято либо как выражение либеральной тревоги перед лицом подлинно революционной трансформации общества, либо как более консервативные дурные предчувствия относительно реформаторства Нового Курса и благодеяний государства всеобщего процветания<sup>11</sup>.

На эстетическом уровне, однако, а именно это занимает нас здесь, глубинным предметом этой завораживающей нарративной работы может быть только опасность воображения Утопии и, более конкретно, опасность самого написания утопического текста. Более очевидно, чем множество других научно-фантастических произведений, роман Ле Гуин «посвящен» собственному процессу производства, который признается невозможным: Джордж Орт не в состоянии «нагрезить», измыслить утопию; и тем не менее в самом процессе раскрытия противоречий данного нарративного производства повествование собственно и пишется, а «утопия» порождается тем же самым движением, которое демонстрирует нам, что «достигнутая» утопия — полноценная ее репрезентация — есть противоречие в терминах.

Мы можем применить, таким образом, к «Резцу небесному» прощальные слова Ролана Барта об общей динамике модернизма: что его монументы «влачат свое существование так долго, насколько это возмож-

---

<sup>11</sup> То, что автор «Обездоленного» также способна позволить себе на манер Достоевского классический контрреволюционный антиутопизм, может быть подтверждено ее неудачной маленькой сказкой «Те, кто покидают Омелас» (*The Wind's Twelve Quarters*. NY: Harper & Row, 1975. P. 275—284).

но, пребывая в удивительной подвешенности на пороге собственно Литературы, — в данном контексте я читаю: “на пороге утопического”, — в ситуации ожидания, в которой плотность жизни дана и развита без того, чтобы быть пожертвованной в качестве [институционализированной] знаковой системы»<sup>12</sup>.

Более подходящим мне представляется, однако, закончить свои размышления с помощью другого научно-фантастического утопического текста, принадлежащего традиции Второго мира, а именно одной из самых блистательных современных утопий, удивительного «Пикника на обочине» братьев Стругацких (1977, впервые издан отдельными главами в 1972-м). Этот текст движется в пространстве по ту сторону обязательных поверхностных отсылок к двум соперничающим социальным системам; его нельзя связно расшифровать как еще одно самиздатовское выражение либерального политического протеста советских диссидентов<sup>13</sup>. Произведение Стругацких не является и демонстрацией того, что сегодня называют теорией «конвергенции» [двух систем], хотя его иносказательность с легкостью схватывается и перетолковывается в терминах, узнаваемых для тех, кто испытывает принуждение со стороны любой из двух индустриальных и бюрократических систем. Наконец, несмотря на то что само фантастическое повествование на разные лады славит чудодейственную технологию, мне не кажется, что этот роман построен по принципу «технологического детерминизма» в западном или же восточном стиле: иными словами, роман не замкнут ни на западное понятие бесконечного индустриального прогресса неполитического толка, ни на сталинское представление о социализме как «развитии производительных сил».

Напротив, «зона» — пространство, в котором в результате какого-то неясного контакта с внеземной цивилизацией случаются вещи, превосходящие объяснительные возможности современной науки, — в одно и то же время является объектом злостной контрабанды, военно-промышленной алчности и чисто религиозной — я бы сказал утопической — Надежды. «Поиск нарратива», заимствуя выражение Тодорова<sup>14</sup>, в данном случае есть весьма специфический поиск Грааля; а девиантный герой Стругацких — маргинальный и «кантициальный», советский эквивалент человека из гетто или контркультурного героя в западной традиции — для нас, возможно, более симпатичная и человеческая фигура, нежели пассивно-созерцательный мистический невинный герой романа Ле Гуин. «Пикник на обочине» автореферентен не менее «Резца небесного», его нарративное производство определено структурной невозможностью породить утопический текст, который, несмотря на это, чудесным образом все же

---

<sup>12</sup> Roland Barthes. *Writing Degree Zero*. London, 1967. P. 39.

<sup>13</sup> Это не означает, что Стругацкие не имели персональных и издательских проблем.

<sup>14</sup> Todorov Tzvetan. *Poétique de la prose*. Paris, 1971.



возникает. Однако что мы должны особенно ценить в этом тексте — помимо изобретательного по форме коллажа документов, загадочных монтажных скачков между по видимости не связанными в социальном пространстве и времени персонажами, безрадостного утверждения неразрывной связи утопического поиска с преступлением и страданием, с его кульминацией в акте одновременной мести: преступного убийства идеалистического и невинного юноши, появления самого Грааля, — так это неожиданное возникновение, как бы по ту сторону «кошмара Истории», из недр наиболее архаических желаний человеческого рода, проблеска невозможного и невыразимого утопического импульса: «СЧАСТЬЕ ДЛЯ ВСЕХ, ДАРОМ, И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫЙ!»

# Сергей Зенкин

## Эффект фантастики в кино

Не будучи ни теоретиком кино, ни даже большим его знатоком, я попытаюсь в этих заметках дать предварительные ответы на два вопроса: во-первых, как следует понимать сам термин «фантастика» на современном этапе исследований и, во-вторых, каковы возможности возникновения обозначаемого им явления в кино, учитывая специфику этого вида искусства.

Отправным пунктом станет фантастика в литературе, поскольку именно литературная теория в 70-е годы сделала важные шаги к прояснению этого понятия. В 1970 году вышла монография Цветана Тодорова «Введение в фантастическую литературу» — попытка определить литературную фантастику с точки зрения структуральной поэтики. Тодоров отказался от всякой натурализации фантастики и стал трактовать это понятие, обычно связываемое с референтными отношениями (в большинстве языков слово «фантастика» служит антонимом слова «реальность», то есть структурируется по семантической оси «правда — ложь»), в чисто семиотических категориях, как особый, проблематичный случай рецепции, когда читатель сталкивается с двойственной кодировкой текста и не может разрешить колебание между двумя несовместимыми кодами, двумя системами правдоподобия — «естественной» и «сверхъестественной»; в свою очередь, такое плавающее, нестабильное правдоподобие мотивируется сомнением в онтологической природе упоминаемых событий и объектов (реальность? иллюзия? проявление иной, потусторонней «реальности?»). Данную ситуацию Тодоров выделил как конститутивный признак определенного *литературного жанра* — а именно «фантастического» жанра, отличного от таких смежных «жанров», как «странное» или «чудесное».

Семиотическая концепция фантастики у Тодорова оказалась пусть и не бесспорной, но плодотворной идеей, получившей дальнейшую разработку у других исследователей<sup>1</sup>; напротив, его определение фантастики как *жанра* представляется ныне малооправданным. В самом деле,

---

<sup>1</sup> См. в особенности монографию: Irène Bessièrre. Le récit fantastique, Paris: Larousse, 1974, а в нашей стране — заметку Ю.М. Лотмана «О принципах художественной фантастики» (1971), где последняя определялась как «нарушение принятой [в тексте] нормы условности» (Лотман Ю.М. История и типология русской культуры, СПб.: Искусство — СПб., 2002. С. 202), и, уже значительно позднее, рецензии А. Зверева и Б. Дубина на русский перевод «Введения в фантастическую литературу» Тодорова: Новое литературное обозрение. 1998. № 32. С. 359—366.

введенные исследователем «литературные жанры» вроде «фантастического» или «странного» явно относятся к какому-то иному ряду понятий, чем традиционные жанры вроде «басни», «комедии» или «элегии»; кроме того, остается без ответа вопрос о том, жанром *чего именно* они являются. В самом деле, «фантастическое» колебание может, как признает сам Тодоров, распространяться лишь на некоторую часть литературного текста (отдельный эпизод или вставной рассказ), до и после которой действует однозначная система «чудесного» или же «реалистического» правдоподобия: скажем, события, казавшиеся сверхъестественными, получают затем нормально-бытовое объяснение. Тогда жанр текста в целом (скажем, «роман») будет определяться уже не этим частным эпизодом, а «фантастика» окажется самое большее жанром дискурса<sup>2</sup>, используемого в *данном сегменте* текста. По-видимому, точнее будет считать литературную фантастику не *жанром*, а *эффектом* текста, который в одних случаях может носить частный, точечно-эпизодический характер, а в других становится определяющим, доминантным признаком всего текста, формируя его особую жанровую принадлежность (например, к жанру «фантастической новеллы»).

Эта проблема связана с сильной и глубокой философской идеей, на которую опирается тодороровская концепция и корни которой можно найти у В.С. Соловьева, чье предисловие к повести А.К. Толстого «Упырь» (1899) Тодоров знал по короткой цитате в «Теории литературы» Б.В. Томашевского<sup>3</sup>. Приведем другую часть рассуждений Соловьева, по-видимому, оставшуюся неизвестной Тодорову, но поддерживающую его концепцию фантастики:

*Отдельных, обособленных явлений фантастического не бывает, бывают только реальные явления, но иногда выступает яснее обыкновенного иная, более существенная и важная, связь и смысл этих явлений. Никто не станет читать вашей фантастической поэмы, если в ней рассказывается, что в вашу комнату внезапно влетел шестикрылый ангел и поднес вам прекрасное золотое пальто с алмазными пуговицами. Ясно, что и в самом фантастическом рассказе пальто должно делаться из обыкновенного материала и приноситься не ангелом, а портным, — и лишь от сложной связи этого явления с другими происшествиями может возникнуть тот загадочный или таинственный смысл, какого они в *отдельности* не имеют. Как одними и теми же буквами мы пишем речи и высокого и «подлого» штиля, так одинакие явления при различном контексте жизни могут иметь и самое обыкновенное, поверхностное, и самое глубокое значение. Так оно есть в действительности, так должно быть и в поэзии<sup>4</sup>.*

Идея Соловьева, формулирующая принцип эстетики (нео)романтического «двоемирия», то есть двойной детерминированности фактов,

---

<sup>2</sup> «Жанры дискурса» — выражение самого Тодорова, название другой его книги (1978).

<sup>3</sup> См.: Тодоров Цветан. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, 1997. С. 18.

<sup>4</sup> Соловьев В.С. Философия искусства и литературная критика. М.: Искусство, 1991. С. 611. (История эстетики в памятниках и документах.)

имеющих реальный и мистический смысл, может быть перетолкована в терминах теории текста, что и сделал Тодоров. «Отдельных, обособленных явлений фантастического не бывает»: фантастика — это система двойной кодировки, с необходимостью охватывающая все элементы текста, по крайней мере на определенном его отрезке.

Отчасти сходную философскую идею высказывал Жан-Поль Сартр, также не знавший текста Соловьева (зато статью Сартра читал Тодоров) и имевший в виду не романтическую, а «модернистскую» фантастику в духе Кафки. Рецензируя роман Мориса Бланшо «Аминадав» (1942), Сартр писал:

Чтобы добиться фантастики, не является ни необходимым, ни достаточным изображать что-либо необычайное. Самое странное событие, если оно одиноко в мире, управляемом законами, само собой включается во всеобщий порядок. Если в вашем рассказе заговорит конь, я на какой-то момент сочту его заколдованным. Но если он будет и дальше говорить среди неизменных деревьев, на неизменной земле, то я признаю, что он обладает естественной возможностью говорить. Я буду видеть в нем уже не коня, а человека, замаскированного под коня. Напротив того, если вам удастся убедить меня, что этот конь фантастичен, — значит, деревья, земля, река тоже фантастичны, даже если вы ничего об этом не сказали. Фантастике нельзя выгородить какую-то область — или ее нет, или она распространяется на весь мир...<sup>5</sup>

Идею невозможности «отдельных, обособленных явлений фантастического» Сартр мыслит иначе, чем Соловьев. Эффект фантастики изначально локализован, в мире (а значит, и в протяженности текста) есть привилегированные «фантастические» элементы, вроде говорящего коня, но они как бы излучают свое влияние, «распространяются на весь мир». Мир имеет неоднородную структуру, некоторые его участки выделены и воздействуют на другие. В таком эффекте выражается переживание *сакрального*, которое тоже, с одной стороны, четко отделено и отгорожено от профанного мира, а с другой стороны, обладает проникающей силой, способностью магически «заражать» окружающие предметы, области, существа.

Такую фантастику, «распространяющуюся на весь мир», соблазнительно истолковать как определенный жанр — ведь понятие жанра тоже характеризует все факты и параметры мира, изображаемого или создаваемого в произведении. Этот ошибочный шаг и сделал Тодоров, отождествив «мир» с «текстом», сочтя «художественный мир» литературного произведения сводимым к комбинации кодов и не приняв в расчет его *завершенности*, образующей непроходимую границу между семиотической перспективой автора/читателя и экзистенциальной перспективой персонажа.

Действительно, участие персонажа, литературного героя в создании эффекта фантастики недооценивается у Тодорова. Его определение

---

<sup>5</sup> Sartre Jean-Paul. Critiques littéraires (Situations I). Paris: Gallimard, 1975. P. 150. (Idées.)

фантастики включает три основных условия: 1) читатель должен «испытывать колебания в выборе между естественным и сверхъестественным объяснением изображаемых событий», 2) «такие же колебания может испытывать и персонаж», 3) читатель «должен отказаться как от аллегорического, так и от “поэтического” толкования», — причем исследователь прямо оговаривает, что обязательными являются лишь первое и третье условия, второе же (о колебаниях персонажа) «может оказаться невыполненным»<sup>6</sup>. Для Тодорова функция персонажа при формировании «фантастической» ситуации — факультативная.

На самом деле персонаж играет капитальную роль в литературной фантастике, особенно «романтического» типа. Главное не то, что он может «испытывать колебания» в объяснении происшествий, — действительно, в некоторых текстах он может их и не испытывать, быть, например, безоглядным визионером или, наоборот, непоколебимым приверженцем «здорового смысла». Главное в том, что персонаж (или разные персонажи) непременно является *свидетелем*, через восприятие которого до нас доводятся двусмысленные сообщения. Технически для этого служит либо варьирование лица, от которого ведется повествование (самая невероятная информация сообщается устами какого-то вторичного, не совсем компетентного рассказчика), либо внутренняя фокализация, то есть повествование от третьего лица, но «с точки зрения» того или иного персонажа, с опорой только на его восприятие и круг осведомленности<sup>7</sup>. Автор фантастической истории никогда не излагает ее всецело «от себя» — иначе его абсолютный авторитет неизбежно разрушит, раздавит эффект колебания; для создания двусмысленности ему необходимы персонажи-свидетели, чужой взгляд и чужое слово. В этом смысле романтическая фантастика стала закономерным порождением и образцовой лабораторией литературы XIX века, озабоченной воссозданием в тексте чужой субъективности как самостоятельного, независимого от автора центра восприятия, мышления и речи<sup>8</sup>.

Сделаем предварительные выводы из этого критического очерка теорий фантастики в литературе:

— фантастика в литературе представляет собой не жанр, а локальный текстуальный эффект, обусловленный феноменом плавающего правдоподобия и колебания в интерпретации, мотивируемых онтологической двойственностью событий и объектов;

<sup>6</sup> Тодоров Цветан. Введение в фантастическую литературу. С. 24.

<sup>7</sup> О понятии фокализации см. трактат Жерара Женетта «Повествовательный дискурс»: Женетт Ж. Фигуры: Работы по поэтике. М.: Изд-во имени Сабашниковых, 1998. Т. 2. С. 205 след.

<sup>8</sup> Впечатляющий, но не единственный пример таких опытов — это, разумеется, «полифонический роман», как его описал М.М. Бахтин у Достоевского.

— технически этот эффект создается варьированием повествовательной перспективы, которая модализируется согласно «точке зрения» тех или иных персонажей;

— в результате такой техники отдельный сверхъестественный факт, вместо того чтобы включаться в устойчивую систему правдоподобия (хотя бы как сакральное исключение из нормального круга фактов), излучает свое влияние на весь мир, где живут персонажи, делает его тотально «фантастичным» даже при отсутствии иных нарушений привычного порядка вещей.

Посмотрим теперь, насколько эти принципы, выработанные при анализе художественной литературы, применимы к кино.

На первый взгляд, они очень плохо к нему применимы, и по принципиальным причинам. В этом проявляется техническая специфика кинематографа как медиума и историческая специфика XX века как «модернистской» эпохи, сменившей «романтическую» и/или «позитивистскую» эпоху XIX века.

В самом деле, именно в кино слово «фантастика» несомненно служит обозначением определенного *жанра*, в том усиленном значении, какое слово «жанр» имеет в кино: это жесткая, четко опознаваемая, серийно репродуцируемая схема массовой культуры. Фантастическое кино лишь отчасти выросло из романтических историй о духах, привидениях и двойниках; на его современный облик оказала решающее влияние другая традиция: речь идет о комплексе мотивов, сюжетов и конструктивных принципов, которые называются «научной фантастикой». Это одна из отраслей возникшей в XIX веке массовой культуры, которая взяла на себя поддержание жанрового сознания в литературе, тогда как «высокая» литература последовательно размывала это сознание, ломая традиционные жанры и смешивая их в неопределенном единстве «романа». Не исключено, что именно устойчивая жанровая традиция литературной «научной фантастики», помимо прочего, подсказала Ц. Тодорову его решение осмыслить фантастику как «литературный жанр», а не отдельный эффект.

Еще важнее другое: для фантастического киножанра не специфичны те эффекты, которыми определялась фантастика в литературе. Они вообще достаточно редко встречаются в кино. Действительно, в кино практически невозможно колебание в интерпретации «правда или иллюзия?», потому что кинематограф с самого начала своей истории открыто представлял себя именно как иллюзию, аттракцион. Соответственно любые, самые невероятные происшествия — превращения вещей и живых существ, мгновенные перемещения в пространстве и времени, проявления персонажами нечеловеческой силы и ловкости и т.д. — всегда кажутся здесь не настоящими чудесами, а просто техническими фокусами, трюками и «гэгами» (ср. распространенное любопытство зрителей трюкового

кино — «как это так снимают?» — совершенно чуждое потребителю фантастики), отсылающими к жанровым конвенциям разных видов комедии или боевика. С другой стороны, даже самые обыкновенные и повседневно знакомые предметы, например, многие машины и механизмы, да и просто бытовые вещи, будучи сняты в кино, благодаря непривычному ракурсу, масштабу, освещению и другим приемам выглядят чарующе странными — отсюда знаменитое понятие «фотогении», популярное в киноэстетике 1910—1920-х годов, не перестававшей удивляться тому, как кинематограф превращает самую заурядную натуру в чудо<sup>9</sup>. В тех случаях, когда кинематограф заставляет зрителя колебаться в онтологической интерпретации сюжета, видеть в том или ином персонаже то человека, то ангела (*Теорема* П.П. Пазолини), то землянина, то инопланетянина (*Планета Ка-Пэкс* Й. Софтли), переживать необычайную агрессивность птиц то как биологическую вспышку «бешенства», то как мистический «бич божий» (*Птицы* А. Хичкока), — этот эффект обходится без каких-либо визуальных сверхъестественных мотивов: будь они введены в зрительный ряд, они своей бесспорной реальностью (то есть чудесностью, что в данном случае одно и то же) подавили бы всякое колебание.

В кино весьма затруднен указанный выше конститутивный прием фантастического письма — модализация повествовательной перспективы. Кино практически не знает субъективного диегезиса, не знает фигуральных выражений, не знает «несобственно прямой речи» в литературном значении этого термина; в нем все чудо, зато и все «по-настоящему», «реальное» и «воображаемое» изображаются одинаково. Об этом, кажется, впервые сказал в 1965 году Пьер Паоло Пазолини<sup>10</sup>, а обобщенную формулировку дал в 1973 году Лотман в «Семиотике кино»:

...время зрительных искусств, сравнительно со словесными, бедно. Оно исключает прошедшее и будущее. Можно нарисовать на картине будущее время, но невозможно написать картину в будущем времени. С этим же связана бедность других глагольных категорий изобразительных искусств. Зрительно воспринимаемое действие возможно лишь в одном модусе — реальном. Все ирреальные наклонения: желательные, условные, запретительные, повелительные и пр., все формы косвенной и несобственно-прямой речи, диалогическое повествование со сложным переплетением точек зрения представляют для чисто изобразительных искусств трудности<sup>11</sup>.

Известно, к сколь искусственным средствам приходится прибегать в фильме, чтобы обозначить и отделить от обычного диегезиса переживаемое кем-либо из героев сновидение; правда, неразличимость яви и сна можно, наоборот, обыгрывать, но такие онейрические фильмы (например, ряд фильмов Ф. Феллини — *8 1/2*, *Джульетта и духи* или *Город женщин*)

<sup>9</sup> См. антологию: Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911—1931 / Сост. М.Б. Ямпольский. М.: Искусство, 1988, passim.

<sup>10</sup> См.: Пазолини Пьер Паоло. Поэтическое кино // Строение фильма. М.: Радуга, 1984. С. 54 след.

<sup>11</sup> Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство — СПб., 1998. С. 349—350.

не принято относить к фантастическому жанру. Даже когда в кино применяется техника «субъективной камеры», чей горизонт зрения имитирует ограниченное восприятие персонажа, этот эффект, хоть и может вызывать страх и ожидание ужасных открытий (саспенс), опять-таки не специфичен для «фантастического кино»: скажем, эпизод в *Психозе*, когда героиня проникает в потайную комнату «нехорошего дома» и обнаруживает там сидящее в кресле истлевшее мертвое тело хозяйки, вполне соответствует лабиринтной эстетике готического романа, одного из главных жанров романтической фантастики, — однако фильм Хичкока тоже никто не относит к фантастическому жанру. Кинематограф XX века, в отличие от литературы XIX века, исповедует не эстетику свидетельства, а эстетику симуляции, объект в нем образуется как бы сам собой, независимо от сознания воспринимающего, мыслящего, рассказывающего субъекта.

Итак, в кино все окружающие человека предметы потенциально «чудесны», а персонаж не может выполнять функцию посредника, свидетельствующего о необычайных вещах и тем самым помещающего их на безопасной дистанции от зрителя. В такой почти тупиковой ситуации все же остается одна возможность для создания эффекта онтологической двойственности — сделать его средоточием сам персонаж, превратив его в *чудовище*<sup>12</sup>. Этот мотив, возникший задолго до кино, но ставший фундаментальным для кинофантастики, широко эксплуатировался уже в ряде фильмов 20—30-х годов, и многие знаменитые персонажи-чудовища стали таковыми именно благодаря кино, даже если некоторые из них изначально были придуманы писателями-романистами: чудовище Франкенштейна, Дракула, Кинг-Конг... Чудовище — по-латыни *monstrum*, «то, что показывают» — это такой персонаж, который не свидетельствует о мире сверхъестественного, а несет его отпечаток прямо на себе, в собственном визуальном облике; ему не обязательно обладать сознанием, но у него обязательно есть зримое тело, и мир сверхъестественного непосредственно, вне знаковых процессов, вписан в это тело, миметически представлен в его искаженных чертах и несообразных жестах. Двойная экспликация событий в фантастической литературе заменяется в кино двойной идентичностью чудовища; вместо литературной проблемы чужого слова, с которым сталкивается рассказчик, выдвигается визуальная проблема чужо-

---

<sup>12</sup> Именно в *чудовище*, а не в *призраке* — этот излюбленный мотив литературной фантастики XIX века. Причина такой замены очевидна: в кино все по определению является «призраком», *тенью* в буквальном значении слова. Если в литературе принято описывать призраков как смутные видения, неопределенные визуальные объекты (тени, отсветы, зыбкие фигуры в белом и т.д.), то в фантастическом кино подобные эффекты используются скорее в условно-пародийной функции — как *цитаты из литературы*. Настоящие же выходцы из мира мертвых изображаются во всей своей телесности, либо как ничем не отличимые от живых людей копии (героиня *Соляриса* А. Тарковского), либо как страшно отличные от них трупы, «восставшие из ада» (вариант мотива чудовищного тела).



го тела, которым одержим персонаж. Чудовище представляет собой двойственное, получеловеческое существо, в нем совмещены два тела, нормальное и «иное»; и хотя по сюжетной мотивировке это второе тело не обязательно соотносится с каким-либо определенным «иным миром» (например, Кинг-Конг — это просто аномально крупная обезьяна, похожая на человека не больше и не меньше любой другой обезьяны), но этот другой мир *предполагается*, тем более пугающий в силу своей предположительности и невнятности. Типологически он сопоставим с миром мифологизированной природы, природно-архаического бытия, а на уровне сюжетных мотивировок может более или менее произвольно связываться с геологической архаикой (Годзилла — гигантский реликтовый динозавр) или с рукотворно-магическим творением искусственных тел (Франкенштейн); важно лишь, чтобы их чудовищная телесность наглядно подчеркивалась.

Мотив чудовищного тела позволяет уточнить вопрос об отношении фантастического кино с традициями научной фантастики. Последняя, обладая устойчивым репертуаром тем и сюжетов, создала и специфическую систему правдоподобия, подавляющую эффект онтологической двойственности. В научной фантастике, как в литературе, так и в кино, все происходит взаправду, и даже если кому-то что-то мерещится, оно тоже твердо объясняется техническими и/или мистическими наваждениями, включенными в общую систему (такова ситуация, например, в *2001: Космическая одиссея А. Кларка/С. Кубрика*). В научной фантастике, вообще говоря, не бывает двоемирия: все, даже самые странные, события и предметы размещаются в одном мире, по отношению к которому нет ничего вполне гетерогенного; собственно, в принципиальном непризнании Иного заключается расхожее определение «науки». Оттого многие фильмы, относимые по внешним признакам к «научной фантастике», структурно не отличаются от *костюмных*, исторических или экзотических фильмов, преследуя сходный с ними эффект мотивированного очуждения; костюмность может даже пародийно подчеркиваться в таком фильме, как *Пятый элемент* Л. Бессона, где картина технологического будущего во многом построена именно на гротескных костюмах Жан-Поля Готье. Соответственно, строгие теоретики фантастики нередко исключают из своего рассмотрения научную фантастику.

Любопытно, однако, что английский и французский языки (в отличие от русского) не применяют к литературной научной фантастике слово «фантастика» (*fantastic, fantastique*) — ее называют *science-fiction* или *roman d'anticipation*, а вот к связанным с той же традицией кинофильмам оно может прилагаться. Такой языковой узус говорит о том, что фантастическое кино сохраняет некую преемственность с романтической фантастикой, тогда как она не заметна или слабо заметна в литературной *science-fiction*. Как представляется, одной из точек такой связи является именно мотив чудовищного тела.

Примером классического фантастического фильма ранней эпохи может служить *Метрополис* Ф. Ланга. Изображенный в нем футуристический город, с грандиозными небоскребами и мчащимися на многих уровнях скоростными поездами и летательными аппаратами (по-видимому, также спародированный в соответствующих эпизодах *Пятого элемента* Л. Бессона), не воспринимается как что-то сверхъестественное, не производит эффекта фантастики: это просто утопическая картина возможного города будущего. Не воспринимается как что-либо невероятное даже изготовление безумным ученым механического человека (это опять-таки предвосхищение технически возможных механизмов — роботов), которому придается облик прекрасной женщины, двойника живой героини. Само по себе двойничество, один из важнейших мотивов романтической фантастики, тоже «не работает» в этом качестве в кино — оно переживается зрителем как монтажный трюк, каковым и является в действительности; не случайно двойники чаще встречаются не в драматическом, а в комическом кино. Собственно *фантастическим* эффектом *Метрополиса*, моментом катартического выявления онтологической двойственности, является эпизод (опять-таки повторенный в позднейшем кино — в сцене финальной схватки *Терминатора-1*), когда рукотворную женщину, обвиненную в колдовстве, сжигают на костре и из-под ее сгорающей псевдоплоти вновь выступает металлическое тело робота<sup>13</sup>.

Другой пример, более современный, — *Звездные войны* Джорджа Лукаса. В «научно-фантастическом» мире этого фильма, одновременно технически сверхразвитом и архаичном по формам быта (герои летают на электропланах и звездолетах, но живут под землей, в троглодитской пещере), встречается множество всяких необычайных тел, как органических, так и механических<sup>14</sup>. Тем не менее почти все они включены в структуру однородного сказочного мира, где и выполняют типично сказочные сюжетные функции — дарителей, помощников, заурядных противников или просто сюжетно нейтральных декораций, обозначающих «нездешность» действия. Однако два внешне сходных персонажа выделяются своей особенной чудовищностью — это рыцари Зла Дарт Моул и Дарт Вей-

---

<sup>13</sup> Существенно, конечно, что это сексуально привлекательная женщина, которая в предыдущих сценах *соблазняла* народ своими чарами. Важная черта робота как нечеловеческого тела заключается именно в его принципиальной бесполости (см.: *Бодрийяр Ж.* Система вещей. М., 1999. С. 132—135). «Собственно, фантастика изобрела одну-единственную сверхвещь — *робота*», — пишет тот же автор (Там же. С. 132).

<sup>14</sup> В числе последних особенно любопытны два друга-робота, замешанные во всех приключениях. По чьему-то остроумному замечанию, именно их глазами и показан этот эпос — по крайней мере, в тех сериях, что были сняты первыми. Эти человечки-«дроиды» (очевидно, от «андроидов» — «мужеподобных», «не-совсем-мужей») служат в фильме фигурами его идеальных зрителей — детей. Эстетический парадокс кино: если в нем и возможен полноценный персонаж-свидетель, то это не человек, а вещь, робот.

дер, похожие одновременно на людей и на механические автоматы: безлицые, статуарно-малоподвижные (кроме, разумеется, сцен борьбы), астматически дышащие с шипящим звуком то ли змеи, то ли насоса. Нам даётся понять, что по крайней мере один из них — органическое существо, связанное родственными узами с другими людьми (он приходится отцом главному герою цикла, нам показывают его детство и юность), но это человек, мистически переродившийся, он буквально, наглядно-физически одержим демоническим телом Зла. Два рыцаря Зла, сменяющие друг друга в сюжете, образуют единственного собственно фантастического героя *Звездных войн*, и с ними связан главный сюжетный конфликт этого киноэпоса.

Выше уже было сказано, что в фигуре чудовища «предполагается» иной мир, которому он принадлежит. Такое утверждение было бы малообоснованной гипотезой, если бы само фантастическое кино не давало ему наглядное — в буквальном смысле слова — подтверждение. Если ранние фантастические фильмы (*Кабинет доктора Калигари*, *Франкенштейн*, *Кинг-Конг*) чаще всего строились на вторжении единичного чудовищного существа в «нормальный» человеческий мир, как в романтических повестях о вампирах, призраках и т.д., то за последние два-три десятилетия, особенно благодаря новейшим компьютерным технологиям, кино научилось зримо воссоздавать «киной» мир как целое, давая ему уже кратко упомянутую выше форму *лабиринтного пространства*. Лабиринт, мотив, еще с античных мифов сопряженный с мотивом монстра, представляет собой пространство, образованное как отпечаток движущегося в нем тела<sup>15</sup>. Своей теснотой, отсутствием широкой перспективы, хаотическими поворотами лабиринт повторяет, *моделирует* (в изначальном скульптурном смысле слова) замкнутость живого тела и произвольность его жестов. Такое аномальное пространство (разумеется, оно «аномально» лишь по сравнению с перспективным пространством новоевропейской геометрии, живописи и *кинематографа*) служит внешней проекцией чьего-то чудовищного тела. Если в образе чудовища внутри человеческого или человекообразного тела оказывается тело «чужого», то в случае лабиринтного пространства происходит обратное: человеческий персонаж, подобно пророку Ионе, как бы (а иногда и буквально) попадает в чужое тело и странствует по его внутренностям<sup>16</sup>.

Современное фантастическое кино все чаще строит свой эффект именно на конструировании лабиринтного мира, продолжающего или

---

<sup>15</sup> Это показал М. Ямпольский в книге «Демон и лабиринт» (НЛО, 1996), к которой восходит и изложенная выше концепция монстра как существа, одержимого «чужим телом».

<sup>16</sup> См. другую книгу М. Ямпольского «О близком» (НЛО, 2001, особенно гл. 2), но там идет речь только о научно-фантастических фильмах.

даже заменяющего собой чудовищное тело. В некоторых оригинальных произведениях такой мир может не содержать никаких невероятных объектов, никаких наглядных нарушений меры условности: в *Сталкере* Андрея Тарковского пространство Зоны кажется открыто-природным, но на самом деле в нем движутся как по лабиринту, обходя невидимые препятствия и ловушки; соответственно и чудовищность тел персонажей-мутантов тоже лишь упоминается в диалогах, но не показана через зрительный ряд. А в длинной серии фильмов, начало которой положил, вероятно, *Бегающий по лезвию* Р. Скотта, сложился и стандартный облик лабиринтного пространства — городские развалины, полуприродная, полукультурная среда бывших улиц, зданий и помещений, утратившая рациональный функциональный порядок, но и не до конца исчезающая в первозданном хаосе<sup>17</sup>. Вполне логично, что чудовищное пространство может становиться обиталищем чудовищ и/или картиной потустороннего мира.

Ранним прообразом такого построения являются некоторые эпизоды фильма, в принципе не слишком богатого фантастическими эффектами, — *Орфея* Ж. Кокто. В нем земной и загробный миры связаны двумя переходами. Один из них — зеркало, оптическое устройство, аналогичное кинотехнике и не скрывающее своей иллюзионистской природы: предзеркальный и зазеркальный миры просто склеены между собой как два монтажных сегмента. Другой, более оригинальный переход — сумрачные коридоры какого-то разрушенного здания, где герои бредут, неестественно согнувшись (съемка делалась наклоненной камерой) и с видимым трудом преодолевая силу тяжести: настоящий лабиринт, контуры которого переживаются через усилия пробирающегося по нему персонажа.

Из фильмов последних лет любопытна *Матрица* братьев Вачовски, особенно первая серия фильма, где оригинально — то есть вполне кинематографически, через зрительный ряд — воссоздан романтический эффект «двоемирия» как тотальной онтологической двойственности. Здесь нет двойной детерминированности событий, о которой писал Соловьев и которую почти невозможно показать в кино; зато здесь совмещаются два взаимодополнительных пространства, соприкасающихся между собой *почти* в любой точке: всюду, где найдется телефонный аппарат, герои умеют мгновенно перемещаться из одного мира в другой. Однако для телепортации не применяются мобильные телефоны: в самом деле, они сделали бы такие переходы совсем легкими, доступными всегда и всюду, а тем самым уничтожили бы конститутивную неоднородность пространства. Вместе с возможностью зрелищных погонь, когда герою нуж-

---

<sup>17</sup> Еще Георг Зиммель писал, что эстетика руины заключается в возвращении культурного, рукотворного объекта (здания) в природное бытие. См.: *Зиммель Г. Руина* // Зиммель Г. Избранное. М.: Юристъ, 1996. Т. 2. С. 227—265.

но раньше преследователей добежать до спасительной телефонной кабины и ускользнуть в иной мир, исчез бы и эффект фантастики.

Сценарная идея *Матрицы* впечатляет еще и тем, что «нормальное», рационально расчисленное, геометрически-прямоугольное пространство современного мегаполиса представлено как *нереальное*, как грандиозная цифровая иллюзия, а роль «пустыни реального» исполняет типичный кинолабиринт, где во мраке, среди развалин былой цивилизации, блуждают корабли с людьми, а за ними гоняются полуорганические, полумеханические монстры (внешне они похожи на спрутов, но тело имеют металлическое и вооружены аппаратами для разрезания брони). В отличие от *Орфея* Кокто, здесь лабиринтную структуру имеет не пространство перехода, а пространство «за переходом».

Итак, фантастическое кино сумело освоить и переосмыслить эффект фантастики. Можно подвести некоторые теоретические итоги:

- фантастика в кино имеет не семиотический, а миметический характер, в этом эффекте онтологическая двойственность выступает на первый план, как правило не будучи опосредована колебанием в интерпретации;

- базовым элементом кинофантастики служит тело монстра, в котором наглядно совмещаются «реальный» и «иноый» миры;

- экспансия сверхъестественного, «распространяющегося на весь мир», принимает здесь форму лабиринтного пространства как проекции чудовищного тела.

Определив эффект фантастики в кино, остается сделать некоторые замечания о смысле этого эффекта и о функции фантастического кино в современной культуре.

Цветан Тодоров посвятил последние главы своей книги классификации «тем» литературной фантастики — репертуара сверхъестественных мотивов, которые при соответствующей сюжетной обработке могут стать (а могут и не стать) поводом к созданию фантастического эффекта. Эти мотивы делятся на два класса. К первому классу относятся нарушения отношений между материей и духом: метаморфозы, двойничество, оживление неодушевленных предметов, трансформация пространства и времени (волшебные перемещения в них). Во втором классе собраны мотивы, где прочитываются сексуальные желания и тревоги субъекта; зачастую они не представляют собой чего-либо физически невозможного, скорее в них скандально нарушаются моральные запреты (темы кровосмешения, гомосексуализма, садизма и т.д.), но среди них есть и один собственно сверхъестественный мотив — воскресший мертвец, обычно появляющийся в угрожающем виде, призрак, вампир и т.п.

Если применить эту классификацию к тематике фантастического кино, то окажется, что мотивы первого класса в значительной степени

определяют собой репертуар научной фантастики (как литературной, так и кинематографической), очерчивая типичные, опознаваемые контуры ее утопического мира: пространственно-временные трансформации обеспечиваются космическими кораблями и машинами времени, оживление неодушевленных предметов мотивируется изощренной роботехникой, метаморфозы и двойничество — успехами генетики и других областей биологии и т.д. Мотивы этой категории образуют, так сказать, «предфантастику», переживаемую скорее как технический/киносъемочный фокус, чем как беспокоящее чудо; а уже по сравнению с ней выделяются собственно фантастические эффекты, обычно связанные с мотивами второй категории, осмысляемыми в терминах психоанализа: чудовище переживается как угроза кастрации, лабиринт как материнская утроба<sup>18</sup>. Можно спорить, какой мотив и в каком фильме что именно значит, но в принципе эффективная применимость подобного инструментария несомненна.

Структурное своеобразие фантастической тематики в кино связано с двумя обстоятельствами. Во-первых, два класса мотивов, выделенных Тодоровым в *литературе* по критерию дополнительной дистрибуции (то есть несочетаемости в одном и том же тексте), здесь как раз легко и часто комбинируются в одном и том же фильме, образуя иерархическое отношение фона и фигуры. Фантастический эффект выступает как вариант «эпизода с резко повышенной мерой условности», который «усиливает чувство подлинности в остальной части фильма», построенной на условных «предфантастических» моделях science-fiction<sup>19</sup>. Во-вторых, для стабильности фантастических структур в кино, по-видимому, важно одновременное присутствие обеих фундаментальных фигур: персонажи монстров, не подкрепленных соответствующим устройством пространства, легко вырождаются до условно-«мультипликационных»<sup>20</sup> (как в бесчисленных,

---

<sup>18</sup> Бывают и сложные сочетания того и другого. Пародичный (в смысле, какой придавал этому слову Ю.Н. Тынянов) фильм Бессона *Пятый элемент* концентрирует собственно фантастические эффекты главным образом в телесных превращениях — например, когда у отрицательного персонажа прямо из-под кожи лезет другое, чудовищное тело. Но в некоторых эпизодах эта, вообще говоря, монструозная трансформация тела облагорожена с помощью метафоры *родов*: главную героиню выращивают в автоклаве из маленького и безобразного фрагмента инопланетной плоти (=эмбриона), а из тела другой героини, погибшей иноземной красавицы, главный герой голый рукой извлекает увесистые волшебные камни (кесаревое сечение). Оба эпизода связаны с положительными персонажами и с сотериологическим сюжетом о спасении мира. Разумеется, их эффект обеспечен именно тем, что эти «метафоры» воспринимаются зрителем буквально: напомин, в кино все «взаправду», даже фантастика.

<sup>19</sup> *Лотман Ю.М. Об искусстве*. С. 362. Говоря об «эпизодах с повышенной мерой условности», Лотман имел в виду вводимые в фильм картины киносъемок или прямые цитаты из других фильмов, то есть моменты сверхсемиотичности; как выясняется, сходную функцию могут выполнять и моменты «сверхтелесности», подчеркивания телесности с помощью фигур чудовища и лабиринта.

<sup>20</sup> См. замечание Ю.М. Лотмана о мультипликации как «пародии» на игровое кино («О языке мультипликационных фильмов», в кн.: *Лотман Ю.М. Об искусстве*. С. 671—674).

не только анимационных, фильмах о вампирах), а лабиринтное пространство без монстра в нем может вообще выходить за рамки фантастики (ср. уже упомянутый выше эпизод из *Психоза*, где в глубине лабиринта обнаруживается «всего лишь» незахороненный труп). Структура фона/фигуры работает на обоих уровнях: фантастика как таковая выделяется на фоне «предфантастики», а уже в ее собственных рамках чудовищное тело выделяется на фоне родственного ему лабиринтного пространства.

Что касается смысла фантастических эффектов, то он, по-видимому, не исчерпывается сексуальными комплексами, выявляемыми психоанализом в психической структуре современного человека; в них можно обнаружить более глубокое и архаическое содержание.

Обе фундаментальные фантастические фигуры — монстр и лабиринт — сближаются своим *континуальным* характером. Это очевидно в случае лабиринта, оформленного как пространство непрерывного, нерасчлененного пробега, не поддающееся артикулированному чтению и противопоставленное (например, в *Матрице*) дискретному пространству городских кварталов, улиц и домов с их отдельными и ритмично организованными этажами, комнатами и окнами. То же относится и к фигуре монстра: во-первых, в репертуаре монстров, показываемых в фильмах последних лет, все чаще фигурируют бесхребетные, зыбко извивающиеся чудовища типа спрутов, крупным планом показывается зловещее развитие мягких, влажных органических тканей («детеныши», вылупливающиеся из яиц чудовища в фильмах цикла *Чужой*, и т.д.). Во-вторых, компьютерная техника позволяет эффектно показывать непрерывный, не спрятанный в монтажные стыки процесс перехода нормального тела в тело чудовищное: именно сплошной характер этого процесса делает его не условной метаморфозой из числа «фоновых» предфантастических мотивов, а полноценным, то есть ошеломительно-невероятным, индуктором фантастического эффекта. Поскольку континуальные формы — то есть фактически бесформенность, хаотический взаимопереход форм — составляют важнейшую черту сакрального<sup>21</sup>, то этим подтверждается романтическая генеалогия кинофантастики, реликтовой формы сакрального в современном нерелигиозном обществе.

Роже Кайуа в книге «Игры и люди» (1958) предлагал различать две группы инстинктов, определяющих разные виды игр: с одной сторо-

---

Современное развитие кинотехнологии подтверждает его мысль: присутствие живого актерского тела, даже окруженного сплошной «виртуальной реальностью», обеспечивает миру игрового фильма минимум устойчивости, тогда как даже самое точное мультипликационное изображение реальных тел и вещей заставляет ждать, что они вот-вот начнут трансформироваться по произволу мультипликатора.

<sup>21</sup> См.: *Батай Жорж. Теория религии* // Батай Жорж. Проклятая часть: Сакральная социология. М.: Ладомир, 2006 (в печати); *Кайуа Роже. Миф и человек. Человек и сакральное*. М.: ОГИ, 2003, включая мою вступительную статью к этому изданию.

ны, инстинкт соревнования (спорт и вообще различные состязания) и инстинкт ожидания удачи (азартные игры, жеребьевки, пари), а с другой стороны, инстинкт миметического подражания (театр, маски) и инстинкт головокружения (искусственное расстройство восприятия с помощью механических аттракционов и других средств). Два первых, по его мысли, служат прогрессу цивилизации, а два последних господствуют в застойных первобытных обществах, которые заморожены ужасом перед потусторонними существами-масками и впадают в транс от отупляющих обрядов, дурманящих веществ и т.д. С точки зрения такой классификации две фундаментальные фигуры фантастического кино соответствуют двум последним инстинктам: киночудовища представляют собой современную форму архаических масок, а лабиринт лишает зрителя пространственной ориентации и вызывает головокружение стремительным и неупорядоченным движением (зачастую его визуальную модель составляют аттракционы типа «замка ужасов» или американских горок). Иллюстрацией могут служить фильмы о Гарри Поттере, аккуратно переводящие на визуальный язык и даже, пожалуй, усиливающие один из важных приемов книг Дж. Роулинг — контраст двух разных типов «игр», в которые играют герои. С одной стороны, Гарри Поттера и его друзей окружает быт современной, пусть и необычной по учебной программе школы, где культивируется состязательность (индивидуальная и групповая) и применяются жеребьевки (например, при комплектации классов), а с другой стороны, они сталкиваются с чудовищами и бродят в лабиринтах (от банального готического подземелья до огромной шахматной доски, уставленной враждебными фигурами)<sup>22</sup>; впрочем, две группы игр могут образовывать и синтез в форме «квиддича» — воздушной игры в мяч, где соединяются физическое головокружение, лучше всего ощутимое именно в экранизации, и дух командно-спортивных соревнований.

Все сказанное лишний раз подтверждает то, что современная кинофантастика представляет собой регрессивное явление современной культуры — примерно в том смысле, в каком о «регрессии» говорят в психоанализе, только здесь имеет место отступление не на онтогенетической, а на филогенетической оси, возврат к весьма архаическим, дочеловеческим и даже досексуальным биологическим процессам и структурам, проявляющимся в рамках новейшего, высокотехнического зрелища. Регрессивная, архаизирующая природа кино известна давно; очередным доказательством тому служит и фантастическое кино, которое благодаря своей особой «аттракционной» природе смыкается с ранними стадиями собственного «филогенеза», когда синемаграф еще воспринимался не

---

<sup>22</sup> В принципе шахматная доска задумана как образец дискретного, геометрически разграфленного пространства, но такой она видится лишь игроку, а не фигуре на самой доске.



как искусство, а как ярмарочная забава. Наконец, в более широкой перспективе регрессивность кинофантастики обусловлена ее континуальным, миметическим характером, и тем же обусловлена ее образцовая теоретическая ценность: являя собой досемиотические процессы сознания, типологически предшествующие знаковым процессам, она помогает нащупать границы применимости семиотики, что необходимо для методологического самоосмысления этой науки.

# Наталья Самутина

## Фантастическое кино и проблема *иного*

Современный зритель имеет дело с богатым пространством фантастического кино, фактически заново сформировавшимся за последние три десятилетия. Сегодня оно содержит образцы, выполняющие различные эстетические, идеологические и финансовые задачи, ориентированные на разные аудитории и делающие неоднозначными ответы на вопрос, чем же «фантастическое кино» теперь является. Чаще всего в этом качестве вспоминаются фильмы, признанные «образцами жанра», то есть содержащие базовый для описательно определяемой фантастики набор сюжетных и визуальных элементов (перенесение действия в будущее, освоение космоса и других планет, встречи с иными цивилизациями или с враждебными людям внешними силами, развитие человеком в себе освобождающих или разрушительных возможностей, технологические образы якобы изменившегося мира, подчеркнута нереалистичный дизайн костюмов и интерьеров, задействование всего кинематографического аппарата для воспроизведения эффектов удивления, необычности, неожиданности или страха) — *Вспомнить все*, *Чужой* и три его реинкарнации, *Нечто*, *Контакт*, *Искусственный интеллект*, *Миссия на Марс*, *Черная дыра*. В то же время общее поле фантастического включает также и авторское интеллектуальное кино, содержащее элементы фантастики как жанра дискурса<sup>1</sup> — *Солярис* и *Сталкер* А. Тарковского, *451 градус по Фаренгейту* Ф. Трюффо, *Альфавиль* Ж.-Л. Годара, — и эстетские фантазии типа *Экзистенции* Д. Кроненберга, *Дюны* Д. Линча и *Человека, который упал на Землю* Н. Роэга, и блокбастеры-боевики типа *Матрицы* и *Терминатора*, и подростковые «социализирующие» сериалы от первых кинематографических *Звездных войн* до телевизионного *Вавилона-5*. Наконец, имеется еще исчисляющаяся сотнями фильмов жанровая продукция, которую в 50-е годы отнесли бы к категории «Б», вроде американских *Красной планеты*, *Власти огня* или европейских *Stranded (Севшие на мель)*, продукция, местами варьирующая, а порой доводящая до абсурда каноны фантастики как киножанра<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Теоретическое разделение жанров текста и жанров дискурса, используемое в литературоведении (См.: *Зенкин С.* Введение в литературоведение: Теория литературы. М.: РГГУ, 2000. С. 33—34), особенно удобно для описания фантастики, поскольку случаи, когда фантастический дискурс занимает лишь небольшую часть объема текста, нередки.

<sup>2</sup> Необходимо заметить также, что помимо самой киноиндустрии за формирование канонов в значительной степени отвечает исследовательский дискурс, традиционно

Нашупывая специфику фантастического в кино, конечно, нельзя забывать об этих существенных различиях, даже пропастях, которые отделяют инновационные образцы, на десятилетия вперед формирующие язык и проблематику целых полей фантастического и кинематографического вообще (*2001: Космическая одиссея* Стэнли Кубрика, *Бегающий по лезвию* и первый *Чужой* Ридли Скотта), от фильмов, уверенно воспроизводящих необходимые для существования жанра визуальные и тематические клише и всецело ориентированных на игровое восприятие подростковых аудиторий. И все же, несмотря на готовность фиксировать различия, что-то связывает все фантастическое кино в зрительском восприятии, побуждает говорить о нем как о феномене, к которому возможно отношение «в целом» (на уровне обыденного словоупотребления нередко выражаемое в формуле «я люблю/терпеть не могу фантастическое кино»). Это «что-то» можно в самой общей форме назвать «целью» или «идеальной сверхзадачей» существования фантастического в кино, сверхзадачей, на которую обязательно указывают современные исследования, какой бы язык изучения фантастического — психоаналитический, структурно-жанровый или язык анализа культурных идеологий — они ни использовали. Фантастическое кино «предельно»; прежде всего оно делает своим предметом несуществующее, невидимое и в каком-то смысле непредставимое (радикально *иное*), намекая на возможность визуализировать это и имея целью неосуществимый, нереальный взгляд за «завесу» — тайны, будущего, других миров, недоступных пространств психики и непостижимых человеческих возможностей. В этом стремлении заглянуть за черту (или хотя бы балансировать на пределе) реализуется посыл фантастического вообще вне зависимости от использованного медиума. Но фантастическое кино предельно еще и как кино — то кино, которое готово выступать в роли чистой фантазии, которое вправе отречься от своей связи с «реальным миром»<sup>3</sup>, стремясь с помощью новейших технологий добиться другого

---

сосредоточивающий свое внимание на избранном ряде фильмов. В каждой из перечисленных категорий будут свои «интеллектуальные блокбастеры» — фильмы, которым посвящено наибольшее количество текстов; эти своеобразные рейтинги цитируемости иногда обсуждаются в специализированных журналах вроде «*Science Fiction Studies*». Нельзя сказать, что критические каноны упускают из виду очень много достойной внимания продукции, и все же, задавая студентам достаточно жесткую систему «обязательного просмотра», они определенным образом формируют исследовательскую оптику.

<sup>3</sup> Здесь имеется в виду то обстоятельство, что фантастическое увеличивает процент изображения, созданного посредством спецэффектов, и «сдвигает» референтную природу кинематографа в сторону несуществующих объектов, обретающих свое бытие в компьютерной графике. Имея дело как бы по-прежнему с «реальностью» (а не со стилем, как в мультипликации), оно соотносится все же не с «философскими» столами и стульями нашего материального мира, а с гигантскими песчаными червями планеты Дюна, черным телом зла, летящим к Земле (*Пятый элемент*), и визуализированными линиями трипа «за пределы бесконечности» в *2001: Космическая одиссея*. Обсуждение характера современных спецэффектов см. в статьях Брукса Лэндона и Скотта Бьюкатмана в наст.изд.

кинематографического качества, как бы другого состояния. В этом другом состоянии посредством технологических изменений или в самих этих изменениях и должен возникнуть тот самый искомый *иной* образ (эффект, опыт): образ будущего, отличного от настоящего.

Это желание (или даже в соответствии с поэтикой фантастического — Желание) *иного* становится в случае фантастического кино движущей силой, организующей всю специфику восприятия указанного типа зрелища. Даже самый клишированный, самый технически неудачный фантастический фильм продолжает содержать как значимое отсутствие, как ощутимую нехватку намеков на эту цель жанра — на нашу надежду (нередко связанную со страхом) увидеть на экране нечто, не помещенное туда *нами*, нечто, имеющее отношение к достижению того измененного состояния, на которое кино работает в «пространстве фантастического» так же, как любая человеческая технология<sup>4</sup>. По большей части фантастическое кино оказывается разочаровывающим зрелищем, мало соответствующим даже скромным ожиданиям. «Швы» и «гвозди» нашей современности выступают из любых футуристических декораций. Однако это напряжение вечно не реализованного желания мы сразу можем выделить как одну из основных составляющих фантастического. Быть может, бесконечное ускользание смутного объекта фантастического кино есть основная цель его существования, способ подготовки взрослеющего сознания ребенка и коллективно-го сознания модернистской «достижительской» культуры к тому, что процесс погони за новизной бесконечен? Или же этот инструмент нехватки, постоянного указания на пределы нашего воображения (в сочетании с парадоксальным удовольствием от этого указания: ведь фантастическое кино как кино жанровое, естественно, рассчитано на производство зрительского удовольствия) возникает в культуре как зыбкая, пока до конца не оформленная платформа для действительного преодоления предела, для какого-то не постижимого пока изменения нашего восприятия? И все фантастические фильмы, разочаровывающие нас бедностью и предсказуемостью образов будущего (в лучшем случае подчеркнуто выстроенных из образов прошлого), служат для того, чтобы подготовить нас к просмотру одного по-прежнему непредставимого фильма, пустой пока пленки, на которую мы спроецируем однажды коллективный фантазм, способный изменить настоящее, подобно кантовской эстетике возвышенного, обращаю-

---

<sup>4</sup> «<...> наша постоянная, невыговоренная надежда на то, что в мелькающих образах этого медиума мы сумеем на секунду ухватить что-то прежде невиданное, что-то, может быть, сущностное, жизненное. Драматизируя такую возможность, жанры хоррора и фантастики держат для человека зеркало, тревожно удваивая (doubling) его склонность к удвоению» (*Telotte J.P. The Doubles of Fantasy and the Space of Desire // Alien Zone / Ed. by A. Kuhn. London, N.Y.: Verso, 1990*). С этим желанием автор статьи связывает интерес фантастического к кинематографически воспроизведенным двойникам человека, таким как репликаны в *Бегущем по лезвию*.

щей наше внимание не только на грандиозность и беспредельность не подлежащих человеческому восприятию вещей (бесконечности), но и на способность нашего разума их концептуализировать?<sup>5</sup>

Это смутное ощущение нереализованных возможностей, каждый раз параллельно с разочарованием возникающее после просмотра фантастического фильма, присутствует, как нам кажется, в современном отношении к фантастическому кино вообще, в парадоксе его существования в культуре. С одной стороны, как мы уже отмечали, фантастических фильмов снимается много, кинематограф и фантастическое окончательно «находят друг друга» в определенных канонических формах во второй половине XX века. Не в меньшей мере, чем с общими культурными факторами, провоцирующими умножение фантастических сюжетов (регулярное появление новых технологий, изменяющих способы человеческого существования, космические программы, успехи биоинженерии и т.д.), эта «встреча» оказалась связана с развитием самого кино: с изобретением систем компьютерного контроля кинематографического движения (computer-generated imagery, CGI), звуковых систем Dolby Surround, с окончательной глобализацией голливудского присутствия и победой в массовом сознании голливудского представления о том, что такое кинематограф — спецэффекты, скорость, технологическая фантазия. Не интеллектуальная драма, как в середине XX века, а именно фантастическое кино сегодня становится подлинным «кино о кино»<sup>6</sup>, тем типом кинематографа, который дает своему медиуму импульсы к развитию.

В качестве одного из ведущих кинематографических жанров фантастика, кроме всего прочего, может похвастаться развитой фэн-культурой, сотнями тысяч активных поклонников, способных внести смятение в ряды американских социологов, зарегистрировавших во время одной из недавних переписей населения новую нацию джедаев. Фантастические фильмы составляют немалый процент и в той самой престижной категории зрительских симпатий, которая называется «культурное кино» — сре-

---

<sup>5</sup> Об эстетике возвышенного и функционировании массовой культуры см.: Donald J. The Fantastic, the Sublime and the Popular, or What's at Stake in Vampire Films // *Fantasy and the Cinema*; Crowther P. The Kantian Sublime, the Avant-garde and the Postmodern: A Critique of Lyotard // *New Formations*, № 7. Spring 1989; а также статью Бьюкатмана в наст. изд.

<sup>6</sup> Вслед за Гарреттом Стюартом (*Stuart G. The «Videology» of Science Fiction // Shadows of the Magic Lamp: Fantasy and Science Fiction in Film / Eds. G. Slusser and E. Rabkin. Carbondale: Southern Illinois U.P., 1985*) эту идею обращенности всего жанра кинофантастики на себя развивает Дж.П. Телотт: «Фантастическое кино неизбежно приобретает отчетливо рефлексивный характер. Когда мы смотрим фантастический фильм, мы в равной степени смотрим повествование о самом кино — о том, как наши технологии воздействуют на нашу человечность, о том, как наши технологии (и вообще наша рациональность) посягают на наш мир, о том, как они могут преодолеть наше нормальное чувство реальности» (*Telotte J.P. Science Fiction Film. Cambridge, Mass.: Cambridge U.P., 2001. P. 25*).

ди фильмов, поражающих наше воображение странностью сюжетов в сочетании с плотностью «кинематографической ткани», с богатством маргиналий, и вызывающих страстную и деятельную любовь-поклонение со стороны самых разных зрительских групп<sup>7</sup>. Про эти культовые фантастические фильмы (*2001: Космическая одиссея, Бегущий по лезвию, Человек, который упал на Землю, Дюна*) принято говорить как про исключения из правил: каждый из них по-разному — один благодаря технической изобретательности и радикальной кинематографической концептуальности, другой благодаря неповторимому дизайну и богатству философских аллюзий, третий посредством использования уникальных актерских индивидуальностей и специфических имиджей — заметно расшатывает центральную фигуру «нехватки», формирующую «комплекс неполноценности» фантастического кино. Эти фильмы атакуют зрительскую чувственность не там, где это обычно ожидается; вместо другого мира, заведомо недоступного изображению, они предлагают нам другой кинематограф — странные и непривычные «модели для сборки», состоящие из «фактуры кожи» инопланетянина Дэвида Боуи<sup>8</sup>, из зыбкого отражения ночного города в зрачке репликанта, одновременно человека и нечеловека, из образа технизированной смерти, приходящей к людям в анабиозе беззвучно, посредством надписей и графиков (*2001: Космическая одиссея*). Про этот ряд фантастических фильмов можно сказать, что они не указывают, как все прочие, на закрытую дверь, в которую бесполезно ломиться, но ищут боковые лазейки, чтобы потихоньку «просачиваться» туда, куда пройти наверняка не удастся. К этим «лазейкам» мы вернемся чуть ниже.

С другой стороны, несмотря на все перечисленные удаchi отдельных фильмов, на разработку коллективной жанровой машинерии провоцирования «предельности» как приема (искусственные неотличимые двойники человека, оживающие механизмы, нарушение законов причинности, тревожная неустойчивость пространства и времени и т.д.) и на общий технологический «режим благоприятствования» развитию фантастического кино, его культурный статус существенно не меняется, а привилегированные дискурсы культуры скорее склонны по-прежнему рассматривать его как объект своей критики. Действительно, обозначенное нами ощущение «идеальной сверхзадачи» фантастического, надежды на возможность обретения «нового», заложенной в сам механизм восприятия этого типа произведений, вынуждено регулярно входить в конфликт

---

<sup>7</sup> См. об этом: *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* / Ed. by J.P. Telotte. Austin: Univ. of Texas P., 1991; *Самутина Н.* Культовое кино: даже зритель имеет право на свободу // *Логос.* 2002. № 5/6.

<sup>8</sup> Это впечатляющее подчеркивание «фактуры кожи» Дэвида Боуи в *Человеке, который упал на Землю* как одного из элементов кинематографической ткани, провоцирующих эксгибиционистский «культовый эффект», принадлежит Тимоти Корригану: *Corrigan T.* Film and the Culture of Cult // *The Cult Film Experience.* P. 31.

с тематическим и идеологическим консерватизмом фильмов фантастического жанра, консерватизмом, впечатанным в саму жанровую структуру для поддержания странного «баланса стабильности». С помощью разных исследовательских стратегий возможно зафиксировать целый ряд режимов, или порядков, консервативного внутри фантастического дискурса, препятствующих и противодействующих его стремлению к *иному*. Эти порядки репрезентации действуют на разных уровнях кинематографической системы — от типа конфликтов и образности до общей идеологической структуры — и описываются, как правило, словами «консерватизм» и «инфантилизм». Одним из таких порядков становится неомифологизм, тяга к воспроизведению в сказочных вневременных повествованиях вечных экзистенциальных конфликтов, что сопровождается «предельным моральным упрощением»<sup>9</sup>. Другой существенный момент — укорененность проблематики большинства фантастических фильмов в очень традиционном способе снятия противоречий мышления: в опоре на фундаментальную «триаду» XIX века «разум—наука—технология», сопровождаемой одновременно страхом перед иррациональными силами, которые с помощью этой триады подавляются<sup>10</sup>. Восхищение мощью технологического развития человечества регулярно совмещается в этом типе кино с антирационалистическим мотивом, с апологией отказа мыслить то, что мы не в состоянии понять, и призывом «просто любить это» (мотив «kiss and tell», как называет эту константу фантастического дискурса Дж.П. Телотт в своей объемной истории фантастического кино)<sup>11</sup>.

Неомарксистская идеологическая критика, видящая в фантастических фильмах отражение и защиту культурных ценностей общества развитого капитализма, склонна обвинять жанр в целом с его увлеченностью спецэффектами в поддержании тенденции «виртуализации» реальности, в создании коммодифицированной вселенной симулякров, где технологическое развитие вырождается в тотальность манипуляции, будь то через режимы слежения и контроля или посредством глобального товарно-денежного фетишизма. На столь же существенные консервативные черты жанра указывают Вивиан Собчак в своей базовой книге об американской фантастике и Майкл Стерн в статье «Превращение культуры в природу»<sup>12</sup>.

---

<sup>9</sup> Sontag S. The Imagination of Disaster // Sontag S. Against Interpretation and Other Essays. New York: Dell, 1966. P. 142.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Этот набор антирационалистических мотивов фантастики с ее неререфлексивным гуманизмом и апологией Любви как разрешающей все конфликты движущей силы блестяще обыгран в двух лучших пародийных фантастических фильмах — *Марс атакует* Т. Бертон и *Пятый элемент* Л. Бессона. Примечательно, что мотив «kiss and tell» оказывается равно характерен для самых «высоких» образцов фантастического, таких как *Солярис* А. Тарковского, и для самых массовых — таких как *Матрица* бр. Вачовски.

<sup>12</sup> Sobchack V. Screening Space: The American Science Fiction Film. New York: Ungar, 1987; Stern M. Making Culture into Nature // Alien Zone.

Фантастика не просто приучает зрителя к существованию в неразрешимых противоречиях и репрессивных режимах культуры — она еще и умело скрывает сконструированный характер некоторых культурных элементов. Так, в своем широко распространенном противопоставлении «натурального» «технологическому» и «природного» «культурному» жанр почти неизбежно в духе наивного романтизма «замалчивает» сконструированность самого «природного».

Наконец, мало позитивного склонна добавлять к этому перечню гендерная и психоаналитическая критика, подчеркивающая консерватизм гендерных ролей и сопротивление новому культурному порядку или карикатуризация феминизма во многих образцах жанра. Та же Собчак отмечает пониженную степень сексуальности, характерный инфантилизм фантастического кино, в большинстве своем лишенного значимых и сложно устроенных сексуальных отношений, вытесненных из историй ожесточенной борьбы или страстного научного поиска<sup>13</sup>. Большинство фантастических фильмов, таким образом, разыгрывают сценарии инфантильного опыта, претендующие тем не менее на «взрослое» содержание, на выражение некоей «сущности человеческого». А Барбара Крид в классической статье «Ужас и монструозно-фемининное. Воображаемое отторжение (абъекция)»<sup>14</sup>, опираясь на концепцию Юлии Кристевой, разбирает всю машинерию фантастического в варианте «жуткого» на примере фильма *Чужой*<sup>15</sup>. Изживание подавленных культурой страхов и дополнительное утверждение символического патриархатного порядка происходит здесь посредством временного падения в «архаику», воскрешения образов «архаической Матери», с которой связана вся симптоматика до-эдиповой стадии: отсутствие законов и границ, перверсия, чудовищный распад тел и посмертное существование тела без души, грязь, кровь и т.п. Тот факт, что образ будущего, фантастическое пространство мечты и фантазии располагается так близко к безднам страха перед глубинными уровнями человеческой психики (ярким примером может служить сюжет фильма *Сфера*, где непосредственным предметом повествования становятся кошмары человеческого бессознательного, вызванные к реальной жизни инопланетным объектом<sup>16</sup>), а жанр фантастики во множестве образцов неотделим от

---

<sup>13</sup> См. статью Собчак «Девственность астронавтов: секс и фантастическое кино» в наст. изд.

<sup>14</sup> См. в наст. изд.

<sup>15</sup> Вопрос о взаимоотношении фантастики и хоррора слишком сложен, чтобы останавливаться здесь на нем подробно. Зрительский опыт подсказывает, что эти жанры могут существовать в конкретных фильмах как в тесном взаимном переплетении, так и абсолютно отдельно. Хотя надо признать, что «жуткое» всегда так или иначе возникает в фантастическом, в тех его «предельных моментах», где дестабилизируется субъективность.

<sup>16</sup> В этом контексте естественно было бы упомянуть и *Солярис* Тарковского. Но, хотя несколько отсылок к бессознательному там возникает, коллизия главного героя завязана все-таки на проблеме совести, а не страха перед тайнами собственной психики.



жанра хоррора, служит ощутимым основанием для подтверждения обвинений в инфантилизме и консерватизме. Ведь будущее, таким образом, безоговорочно замыкается в прошлом (детстве, архаике), развитие отрицается, а апология отважного познающего субъекта, «властелина Вселенной», оказывается только ширмой для прикрытия иных, до-субъектных сил, репрессированных цивилизацией, но неудержимо рвущихся наружу.

Несколько иначе, но тоже вполне пессимистически идеологическая коллизия существования фантастического в современной культуре проговаривается Фредриком Джеймисоном в статье 1982 года «Прогресс versus утопия, или Можем ли мы вообразить будущее?»<sup>17</sup>. Джеймисон прежде всего подчеркивает противоречие между беспредельностью того «будущего», о котором мечтает фантастика, и нашими идеологическими пределами, находящими выражение даже в самой форме неизбежно конечного произведения. (Получается, что наиболее адекватным фантастическому посылу было бы произведение бесконечное.) Вместе с тем, по мнению Джеймисона, говоря об идеологии фантастики, мы вообще не должны говорить о будущем, но лишь о настоящем, поскольку основная задача фантастики заключается в остранении, реструктуризации нашего опыта настоящего в специфических формах (формах, делающих возможным «доступ» к настоящему — то есть к действительности позднего капитализма, — которое невыносимо и неуловимо «напрямую»). Таким образом, наше, с одной стороны, малопримемое и, с другой стороны, нетотализируемое, состоящее из множества индивидуальных историй настоящее предлагается нам в фантастическом дискурсе как прошлое какого-то нового мира, как нечто представимое и помнимое коллективно. И соответственно специфика фантастики, ее «глубочайшее призвание» реализуется как раз в этом прорыве к настоящему; «в том, чтобы снова и снова демонстрировать и драматизировать нашу неспособность вообразить будущее, сделать очевидной через, на первый взгляд, полнокровные репрезентации, оказывающиеся при ближайшем рассмотрении структурно и сущностно безжизненными, современную атрофию того, что Маркузе называл *утопическим воображением*, воображением инаковости и радикального различия; чтобы преуспеть через поражение — и проложить непредвиденные и даже нежеланные пути для мышления, которое в поисках неизведанного обнаруживает себя безвозвратно увязшим в слишком привычном и таким образом неожиданно трансформируется в созерцание своих собственных абсолютных пределов»<sup>18</sup>.

«Преуспеть через поражение». Что-то в современном существовании фантастики, особенно фантастики в ее кинематографическом ва-

---

<sup>17</sup> См. в наст. изд. Напомним, что Джеймисон анализирует фантастическое как таковое, приводя все примеры из литературы и вовсе не касаясь кино. Специфики кино в данном случае для него как бы не существует.

<sup>18</sup> Наст. изд., с. 41.

рианте, побуждает нас задаться вопросом о том, окончателен ли этот аргументированный диагноз, поставленный современной культурой одной из ее активных форм. Существуют ли все перечисленные нами противоречия лишь для того, чтобы репрезентировать видимость (или даже реальность) культурного конфликта с его последующим поверхностным разрешением, примиряя наше сознание с идеей полной невозможности воображения «нового»? Или же с развитием жанра, технологии, а главное, с течением времени, с появлением в горизонте нашего мышления каких-то новых категорий и обстоятельств (например, всей проблематики сообществ, или новых режимов социальной критики<sup>19</sup>) фантастическое кино может быть увидено иначе и использовано в других целях — возможно, даже не как место, где *иное* может быть изображено (репрезентировано), но как самостоятельный фактор его обретения? Чтобы попытаться ответить на эти вопросы, нужно хоть немного заглянуть в те боковые лазейки, существование которых мы уже попытались обозначить чуть выше.

Прежде всего обратим внимание на то, что стремление испытывать пределы и разрушать границы — неотъемлемое свойство интеллектуальной культуры, а в рамках кинематографа — свойство, или задача, авторского интеллектуального кино<sup>20</sup>. Единственным жанром, который претендует на то, чтобы заниматься границами человеческого мышления, проблематизировать понятие «человеческого», жанром, способным *думать* о пределах и беспредельности, оказывается фантастика. Проблема *иного* предлагается в ней не на суд индивидуального мыслительного усилия, но для коллективной грезы случайного зрительского сообщества. Фантастическое кино становится тем местом, где соединяются массовость (современная визуальная коллективность, которую философия кино называет «зрительской десубъективацией») и желание перешагнуть ограничительные барьеры, мощная и внеиндивидуальная потребность в присутствии «нового». Особенно это очевидно в случае с культовыми фантастическими фильмами, само возникновение которых в таком качестве возможно лишь в результате коллективных зрительских действий, массовой «ритуальной» активности, направленной не на коммерческие «содержательные» элементы «произведения», но на произвольные фрагменты самой текстуры кино. Этот эффект отождествления с другими посредством киновосприятия<sup>21</sup>, эффект «вторичной десубъективации» в коллективном

---

<sup>19</sup> См., например: Nancy J.-L. *The Inoperative Community*. Minneapolis: Univ. of Minnesota P., 1991; Аронсон О. *Богема: опыт сообщества* (Наброски к философии асоциальности). М.: Прагматика культуры, 2002.

<sup>20</sup> См. об этом: Vincendeau G. *Issues in European Cinema // The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford U.P., 1998; Bordwell D. *Art Cinema as a Mode of Film Practice // Film Criticism*, 1979, № 4 (1); Самутина Н. *Современное европейское кино и идея культуры («прошлого»)*. М.: Изд-во ГУ-ВШЭ, 2003.

<sup>21</sup> Хотелось бы уточнить, что в случае с культовым кино мы говорим уже о «вторичной десубъективации». Первичная задается самой базовой ситуацией кинопросмотра,

желании возможен и в иных случаях (тогда, например, когда механизм культовости запускается в действие ностальгией по распавшемуся сообществу, по самой Истории: редким по масштабности примером может служить ностальгическое восприятие советского кино, оформившееся в постсоветской России, с апологией советских актеров, любовью к песням из фильмов, восхищением специфическим юмором и гротескным целомудрием сталинских мюзиклов — и полным игнорированием содержательного идеологического наполнения всего этого «богатства»). Но он более всего ощутим и даже «удваивается» в фантастическом кино, где культовость дополнительно провоцируется специфической ролью и медитативным характером эпизодов с использованием спецэффектов, общей культивируемой странностью изображения и питается совместным восхищением необычностью образов, деталей, красок и поверхностей. Бессубъектное сообщество, возникающее в темноте зрительного зала и просто в процессе бесконечного пересматривания влекущих культовых фильмов, имеет отношение уже не к фантазированию как сознательному воображению субъекта, но к фантазму в лакановском смысле — к потокам до-субъектных образов, находящихся за пределами индивидуального воображения. Однако желание, с которым ассоциирован этот фантазм — страсть к поиску «радикального различия» посредством и в самой сущности технологии, — направлено не назад, к регрессивному бесконфликтному «успокоению», но вперед — к трансформации, к преодолению в новом качестве тех пределов, которые не по зубам индивидуальному воображению и порядкам репрезентации.

Хотя фантастическое кино продолжает «биться» и над тем, чтобы дать выражение коллективной тоске по *иному* даже на уровне репрезентации. Можно выделить ряд постоянных позитивных мотивов фантастического дискурса, в которых он ищет способы указать на условия возможности «нового». Чаще всего репрезентация того состояния «преодоления предела», достижение которого видится нам как невообразимое, его утопическое отыгрывание в фантастических фильмах связано с фигурой «нового порядка», с привнесением «нечеловеческого» в самые основные бастионы «человечности» — сознание (идентичность) и общественное устройство. Подавляющее большинство фантастических фильмов, если только они не останавливаются на самой встрече с *иным* и потрясении, радости или ужасе, которые это *иное* вызывает (сюжет финальной части *Космической одиссеи* или *Миссии на Марс*), начинают разрабатывать тему взаимодействия старого и нового порядка. Взаимодействие это всегда оказывается конфликтным. Новые факторы, силы изменения или несут угрозу уничтожения всему земному (*Чужой*, *Вторжение похитителей тел*,

---

она есть эффект работы кинематографического аппарата; «вторичная» же связана со спецификой культового киновосприятия, которое отвоевывает себе внутри базовой ситуации некоторую особую позицию. Подробнее об этом см. в работах, указанных в сноске 7.

*Война миров*), или сами по себе вызывают колоссальное неприятие (в лучшем случае отчуждение) у всех организованных сил на Земле (*Бегущий по лезвию*, *Инопланетянин*). Примечательно, что беспомощность правительства и полиции, неприменимость в новых условиях земных законов, абсурдность земной логики и рационального мышления перед лицом радикального изменения — постоянные мотивы фантастических утопий и антиутопий, выражающие всю меру неприязни жанра к тому, что вроде бы должно подлежать любви и защите как «свое», «человеческое», и осуществляющие определенную критическую функцию. Можно утверждать, что даже на сюжетном уровне, несмотря на отмеченный выше ряд консервативных тенденций, фантастическое кино обладает некоторым революционным потенциалом! Грезы о новом невиданном порядке, о полной и прекрасной новизне, опрокидывающей сами представления о норме, предлагаются зрительскому сообществу (в свою очередь организованному, обусловленному этими грезами), постепенно приучая его к мечте о высвобождающей силе фантазма. Плата за это высвобождение, безусловно, чрезмерно высока для взрослого гражданина постиндустриального общества — крах всего социального порядка вместе с представлением человека о своей идентичности. Но такому гражданину фантастическое кино и не адресуется: вспомним о пресловутом инфантилизме последнего. Центральный персонаж в утопии *иного* — это ребенок (или взрослый ребенок, чудак).

Инфантилизм фантастического кино и его внимание к фигуре ребенка (часто становящееся предметом критического анализа) в этом контексте должны быть увидены с иной точки зрения — собственно, с той, с которой это кино и предлагает на ребенка смотреть. Тогда ограниченность детского опыта, находящая реализацию в сюжетах и проблематике фантастического кино, предстанет не недостатком, а инаковостью того рода, которую усмотрел Клод Леви-Стросс в «бриколаже», способе мышления «примитивных» народов, принципиально отличающемся от логически-рационального. Усилия по социализации, производимые фантастическим кино, так многообразны и очевидны, что за ними остаются почти невидимыми силы прямо противоположного свойства — силы антисоциализирующие, критические по отношению ко всем господствующим порядкам и воздействующие на ребенка, на «детскость» как качество именно в смысле развития своеобразных возможностей, заложенных в нем.

Ярче всего эта коллизия проявлена в фильмах Стивена Спилберга, в *Инопланетянине*, отчасти *Искусственном интеллекте* и *Ближних контактах третьего вида* (последний фильм очень удачно разобран с этой точки зрения в «Фантастическом кино» Дж.П. Телотта, глава 5). Рациональным и властным силам взрослого мира, сфокусированным на норме, противопоставлено фантазирующее, веселое, принимающее жизнь вместе с возможными ее изменениями единство детского сообщества. При

этом «детскость» понимается не наивно, как некая изначальная доброта и невинность, но как особая открытость *иному*, объединяющая людей вне зависимости от возраста и положения. В *Ближких контактах* ее представляет не только четырехлетний ребенок, рвущийся играть с инопланетянами и репрезентирующий «естественную» открытость, но и главный герой, рабочий Рой, человек, не вовлеченный во властные порядки, а также ученый-исследователь Лакомб, по выражению Телотта, представитель «почти забытого понимания науки как удивления перед загадками мира», в роли которого — знаково — Франсуа Трюффо. Точно так же фантастическое кино находит своих поклонников в самых разных возрастах и социальных группах. Вторжение *иного* в этом фильме происходит подчеркнуто амбивалентно, оно сопровождается такими явлениями из сказочно-мифологического арсенала, провоцирующими ощущение «жуткого», как самостоятельно двигающиеся игрушки, неожиданно льющийся в окна свет, как силуэт наводящей ужас «Дьявольской башни», отпечатанный в сознании разных людей. Но «специфически детские» качества — от открытости и смелости до определенного неведения, погруженности в иную среду — позволяют обернуть это чудо во благо; не победить архаичного монстра, а не заметить его архаичности, использовать его вторжение для позитивного преобразования, для того чтобы «просто поиграть». Здесь Спилберг вынужден оборвать свой фильм, но зрительный зал остается с этой пережитой эмоцией детскости, с этим деятельным импульсом фантазии, остается до следующего фантастического фильма. И эта эмоция детскости, это слабое ощущение других сил, действующих в мире, помимо сил власти и сексуальности, нередко связано с фантастическим кинематографом даже в том случае, когда дети не являются героями конкретных произведений; когда на экране разворачивается всего лишь очередной сюжет полета на другую планету, лишенный выраженной любовной линии и сконцентрированный на открытости и поиске.

На таких утопических деталях, таких принадлежащих уровню репрезентации фигурах, как «детскость» или «новый порядок», отчетливо видно, как фантастический дискурс борется за изменение «изнутри», как с помощью самой логики повествования и образной системы происходит «нащупывание» тех мест, на которые зрительское сообщество может отреагировать позитивно в соответствии с его желанием заглянуть «за пределы». Но наиболее существенные из этих фигур сами расположены на пределе. Они призваны обратить зрительское внимание вовне, направить его на то, чему, может быть, суждено сыграть главную роль в этой драме поиска *иного*, — на само кино. Как правило, именно оно оказывается на границе «нового» тогда, когда выход на эту границу видится сознательной задачей фильма, когда эффекты зрения уступают место аффектам, исходящим из зоны, которая нам недоступна. Из технологической, десубъективирующей, превышающей пределы нашего восприятия и возможности

контроля сферы кинематографического, создающей условия для производства действенного фантазма.

Поставить такую задачу, постараться специально поработать с этой зоной мало кому под силу, и только в исключительных (самых авторефлексивных) образцах жанра можно сегодня заметить следы ее постановки. Один из таких фильмов, *2001: Космическая одиссея* Стэнли Кубрика, несколько раз ставящий зрителя на грань *иной* субъективности, мы уже описывали именно с этой точки зрения<sup>22</sup>, обращая особое внимание на эпизод с комнатой в стиле ампир, в которую попадает астронавт после своего прорыва «за пределы бесконечности» и которая возникает «за этими пределами» из взгляда *других*, принявших форму нашего прошлого. Почти ощутить таким образом их присутствие, увидеть этот кусочек человеческой истории как бы нечеловеческим взглядом нам позволяет только кинематографическая конструкция, только остраивающие и десубъективирующие возможности аппарата кино, которые сами при этом решительно обнажаются.

Другим подобным образом, словно реализовавшим в себе всю силу фантастического кино, можно назвать самый культовый фильм этого жанра — *Бегущий по лезвию* Ридли Скотта, объект зрительского поклонения, десятков книг и статей, любительских интернет-сайтов и дизайнерских подражаний. Элементы, из которых складывается этот неповторимый фильм, образуют в совокупности некоторую квинтэссенцию фантастического, доступного кинематографическому решению. Это и максимально прозрачный, доходящий до уровня чистого штампа «жанровый» сюжет, и созданная с помощью компьютерных эффектов необычная пространственная среда со столь приятной сердцу современного зрителя величественной красотой урбанистического распада, и амбивалентность всех ключевых персонажей вкупе с культовым статусом их исполнителей, и предельность постановки вопроса «о сущности человеческого», и многообразие культурных аллюзий, в том числе историко-стилистических (средневековье, античность, американские 30-е годы) и кинематографических (*film noir*), и так удачно реализованная создателями фильма в образе городского пространства экзотическая полиэтничность и т.д.<sup>23</sup>

Однако самым существенным идеологическим моментом фильма становится критика антропологической конструкции субъективности (идентичности, основанной на индивидуальной памяти и чувстве) и связанной с ней конструкции зрения, дегуманизированной «объективной» визуальности как ее инструмента. *Бегущий по лезвию*, по широко извест-

---

<sup>22</sup> См.: Самутина Н. Книга о Фильме // Синий диван. 2003. № 3.

<sup>23</sup> Литература о фильме *Бегущий по лезвию* обозрению не поддается; кроме статей А.Ф. Филиппова и В. Шетли, А. Фергюсон-Филипс, вошедших в это издание, укажем лишь книгу Скотта Бьюкатмана: *Bukatman S. Blade Runner*. L.: BFI, 1997 — и одну из наиболее влиятельных статей: *Bruno G. Ramble City: Postmodernism and Blade Runner // Alien Zone*.

ному афоризму Скотта Бьюкатмана, прежде всего — фильм о видении. Фильм наполняют зрительные аппараты: очки, искусственные глаза, экраны всех форматов, специальные приборы для фиксации расширения зрачка (чтобы уловить таким образом *иное*, отделить человека от репликанта). Фильмическая реальность поделена на фрагменты множеством решеток, она сканируется, отражается, фотографируется (и фотографии, приводимые как доказательства подлинности субъекта, как инструмент «режима правды», оказываются, конечно, главным инструментом лжи). Настоящая «реальность» — то есть различие и изменение, подлинно «новое» — не поддается никакой фиксации, будучи недоступной изображению. Но жанровый фильм о визуальном, фильм, который, не жертвуя ни одним из классических элементов вовлечения зрителя «в картинку», одновременно критикует объективированные режимы представления, саму возможность достоверного зрения, создает тем самым условия для резкого поворота — для переключения нашего внимания на другое видение: на сам процесс смотрения кино, на процедуру коллективного восприятия, которую по отношению к этому фильму мы осуществляем.

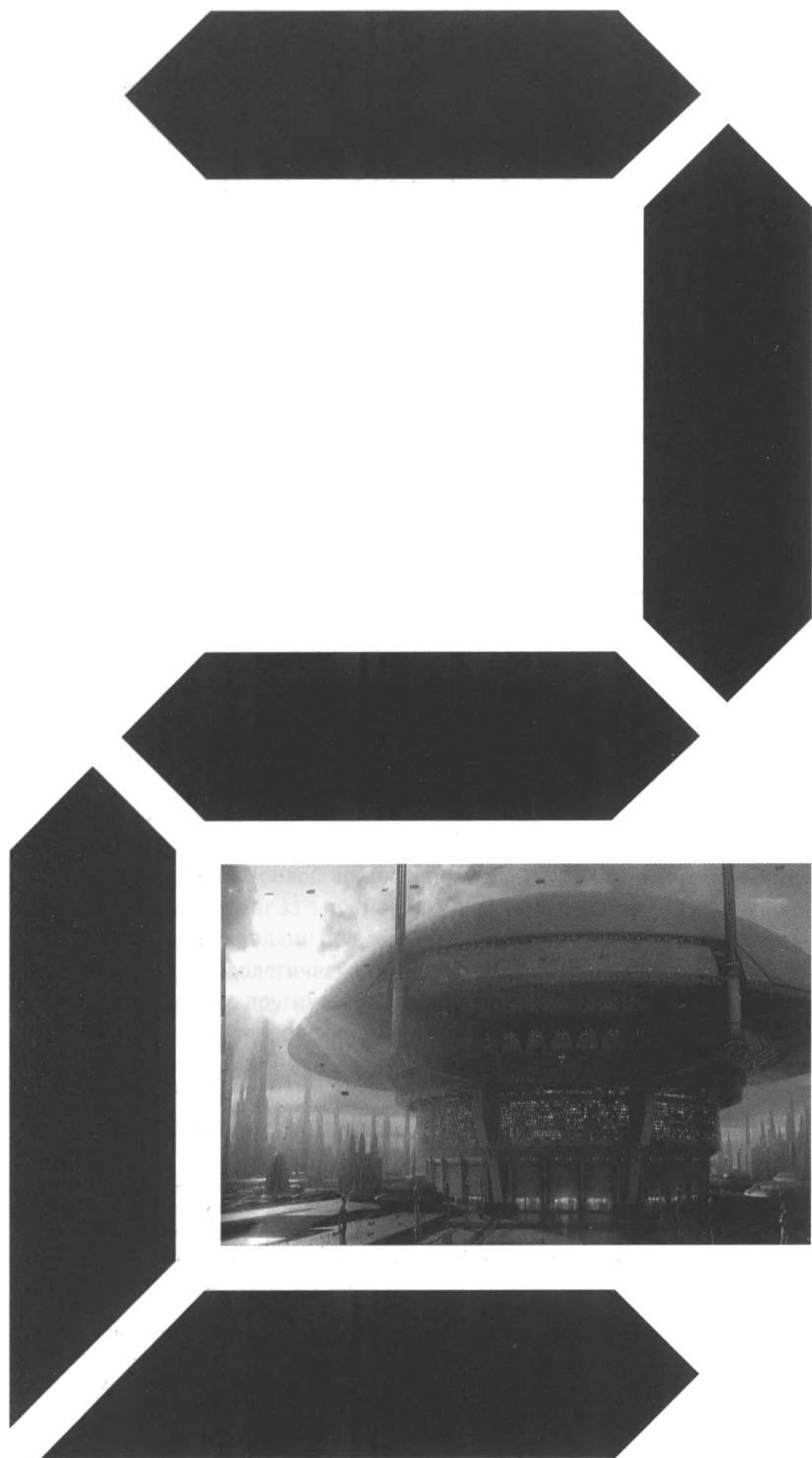
Как нам представляется, *Бегающий по лезвию* спровоцировал такую мощную зрительскую реакцию потому, что именно сообщество взглядов, возникающее в процессе смотрения, он и сделал видимым и осязаемым вместе с основным аффектом, это сообщество формирующим — желанием изменения. То, что в фильме на диегетическом уровне предстает как попытка выследить и зафиксировать различие, для зрителя оборачивается его желанием «заглянуть за предел», желанием сообщества смотреть несобственным взглядом и уловить хоть на секунду *иной* образ (быть может, одно из тех чудесных мгновений, которые видели искусственные глаза репликанта Роя). *Бегающий по лезвию* становится предельным выражением фантастического кино, фантастическим кино *par excellence* потому, что ему удается посредством указания на материю кино указать и на ту неуловимую зону аффекта, то пространство десубъективации, где ощутима зрительская общность, при том что аффект в данном случае имеет конкретное качество: это общность в страстном желании *иного*. Механизм кинновосприятия вообще, специфика существования образной кинематографической материи<sup>24</sup> соединяются здесь с задачей фантастического по испытанию пределов нашего воображения. Фантастическое кино указывает само на себя как на зону потенциального преобразующего фантазма.

---

<sup>24</sup> В выделении специфики кинематографического аффекта мы опираемся на концепцию О. Аронсона. См., например: Аронсон О. Кант о кино // Аронсон О. Метакино. М.: Ad Marginem, 2003: «Это место общности, поскольку этот аффект и это желание фиксируются тем, что они разделяются с другим. Когда нам явлен повтор в чистом виде (таково в своей основе массовое кино), “мы” (в качестве субъекта восприятия) испытываем возвышенное — общность с другим, абсолютную переводимость и разделяемость “чувства” (желания и аффекта)» (С. 244—245).

Эти несколько примеров разных уровней мы привели для того, чтобы обратить внимание на фантастическое кино как на любопытную сферу современной культуры — сферу, где происходит работа с не вполне обычным, а может быть, и уникальным, набором элементов. Этот набор ставит фантастическое кино в особое отношение к проблеме «нового», радикально *иного* и позволяет зафиксировать всех причастных этому типу кинематографа как особое фантазирующее (грезящее) сообщество — сообщество, трудящееся в своем удовольствии над производством невозможного образа того, что находится «за пределом». Называть революцией то, что творится лишь в фантазийном пространстве и в большинстве случаев лишь в форме указания на невозможность, значит, может быть, впадать в чрезмерное преувеличение. Но в то же время ничто не мешает революции совершаться не там, где мы ее привыкли видеть. Фантастическое кино никогда не преодолет предела там, где оно старается *иное* изобразить. Но оно само есть в каком-то смысле зона *иного*, зона изменения с помощью кино наших представлений о «человеческом», «технологическом», «кинематографическом». Само фантастическое кино революционно указывает нам на себя — не на пространство индивидуальной фантазии, но на фантазм зрительских сообществ, производящих в новых режимах условия будущих культурных революций.







# Томас Эльзессер

## Социальная мобильность и фантастика: немецкое немое кино

### I

Почти все попытки определить немецкое кино дозвучковой эпохи начинаются с наблюдения, что это кино «фантастическое» (fantastic), давшее жизнь таким примечательным персонажам, как Доктор Калигари, Пражский студент, вампир Носферату, Голем и Мария, женщина-робот в *Метрополисе*. Темная, демоническая, призрачная и так или иначе иррациональная природа этой традиции доказывалась в двух хорошо известных книгах: «От Калигари до Гитлера» Зигфрида Кракауэра<sup>1</sup> и «Демонический экран» Лотты Эйснер<sup>2</sup>. Исследование Кракауэра — это смелая и пространная спекуляция на тему социального и политического значения, которое может быть приписано такому явному предпочтению разных гуманоидов, вампиров, автоматов, двойников и других тварей, колеблющихся между человеком и животным, человеком и машиной и существующих в сумеречной зоне безумия и насилия. Написанная в 1947 году в Нью-Йорке (где Кракауэр жил на правах беженца во время изгнания из нацистской Германии), книга «От Калигари до Гитлера», как указывает само ее название, без обиняков объявляет «фантастические» тенденции веймарского кино прелюдией или предвестием нацизма. Социологически автор связывает это с массовой безработицей и обнищанием среднего класса как следствием Первой мировой войны и периода гиперинфляции, но психологически он вскрывает за этим нерешенные (мужские) конфликты с разными фигурами, носителями общественного авторитета. Подход Кракауэра стал с тех пор методологической моделью для соотнесения сюжетов популярных фильмов с другими силами, действующими в обществе и политической жизни<sup>3</sup>. Эйснеровский «Демонический экран» менее социологичен, по духу и методу больше тяготея к истории искусств<sup>4</sup>. Эта книга

---

<sup>1</sup> *Kracauer S. From Caligari to Hitler. Princeton, 1947. Кракауэр З. От Калигари до Гитлера. М., 1977.*

<sup>2</sup> *Eisner L. The haunted screen. Berkeley, 1969. (Русский перевод нескольких глав см.: Эйснер Л. Демонический экран (главы из книги) // Киноведческие записки. № 58. С. 81—99. — Примеч. ред.)*

<sup>3</sup> См., напр.: *Huaco George. Towards a sociology of cinema; Tudor Andrew. Image and influence; Monaco Paul. Cinema and society.*

<sup>4</sup> Названные книги Эйснер и Кракауэра появились почти одновременно, но независимо друг от друга вскоре после Второй мировой войны. Существенно то, что книги впервые были опубликованы, соответственно, во Франции и в США, а не в Германии, где история их публикаций достойна особой самостоятельной главы (см., напр., предисловие

связывает кино 1920-х годов не с грядущими политическими ужасами, а с долгой традицией культивирования фантастических персонажей в немецкой литературе и искусстве, восходящей к эпохе романтизма и даже раньше — к народным традициям Средневековья<sup>5</sup>.

Всматриваясь еще раз в этот феномен фантастического и его возможные корни в общественной жизни и национальных традициях, я начну с ключевой посылки, взятой не у Кракауэра, а у Лотты Эйсер: «...разумно предположить, что немецкое кино есть продолжение развития немецкого Романтизма и что современная технология [т.е. кинематография] попросту придает наглядную форму романтическим фантазиям»<sup>6</sup>. Это утверждение вызывает два вопроса. Что конкретно представляет собою та историческая реальность, или, по-другому, существует ли в самом деле какая-то четко очерченная историческая реальность, которой соответствуют романтические мотивы и формы, и если даже так, то почему эти мотивы должны были возвратиться с поразительной силой в явно ином историческом контексте? И второй вопрос: можно ли действительно предполагать, что другая технология не влияет на значение и функцию сюжетов и тем, которые это новое средство коммуникации присваивает в форме пространного цитирования?

Моя гипотеза такова, что действительно есть некая структурная закономерность в возвращении романтических мотивов в немецкой истории и что кино, по-видимому, изменило значение этой связи. Если изучать отношения между появлением готического романа и историей начала XX века, между популярностью повествований о романтических муках, страшных легенд, культа сверхъестественного и промышленной революцией, урбанизацией или новыми формами социального контроля вроде кинозрелищ, тогда можно допустить, что элементы фантастического и образно представляют политические конфликты, и помогают маскировать их. В

---

Карстен Витте к книге Кракауэра). Обе книги принадлежат перу еврейских изгнанников, которые в 1920-х писали как профессиональные кинокритики и журналисты, и каждая из этих книг на свой лад есть глубоко личная попытка постичь через кино хоть что-то из трагедии, случившейся со страной и культурой, которые они любили и с которыми, возможно, идентифицировали себя слишком сильно. Отсюда страстность их амбивалентного отношения к кино, отразившегося в весьма зловещих титулах, выбранных ими для своих книг.

<sup>5</sup> Лотта Эйсер сосредоточена на стилистических преемственностях и трансформациях, на том, что она называет «влияниями» из других искусств, и особенно на интертекстуальных отношениях между кино, театром и изобразительным искусством. Она показывает обильные переклички с живописью XIX и начала XX века в декорациях кинопостановок, в художественном оформлении и использовании эффектов освещения. То, что картины Каспара Давида Фридриха совершенно очевидно вдохновляли некоторые композиции в *Судьбе* Фрица Ланга, так же как живопись Арнольда Беклина и Людвиг Тома присутствует в других хорошо известных фильмах (особенно в *Нибелунгах* и *Носферату*), — все это остается в ряду интуиций, общая тенденция которых такова, что, возможно, аргументации Эйсер недостает строгости.

<sup>6</sup> The haunted screen. P. 113.

частности, фантастика поднимает вопрос о движущих силах истории и в то же время затемняет причинные связи, приписывая власть и способность действовать сверхъестественным силам. Неотложность и настоятельная необходимость решения определенных современных социальных проблем остается скрытой и выражается в фантастической форме, в назойливости и агрессивности вторжения сверхъестественных сил и их представителей в ткань повседневности. Однако их внезапное появление чаще случалось в иные, более отдаленные от нас времена. Средневековые суды, ренессансные княжества, борьба Реформации и Контрреформации создавали благоприятную обстановку для разнообразных проявлений классовых отношений, сексуальности и ее разрушительной мощи, а также для взрывов враждебных чувств к церковному клиру или другим патриархальным авторитетам.

Готический роман начала XIX века и периода его оживления в конце того же века, как и многое другое из романтического арсенала, — это широко распространенное общеевропейское явление. Готическое нагнетание ужасов нередко приписывается реакции против рационализма Просвещения и, более определенно, политической реакции на Французскую революцию (в Англии) и Наполеоновские войны (в Германии). В то же время трудно отрицать, что быстрая индустриализация порождала свои собственные формы общественных сдвигов, в результате которых контраст между городом и деревней был глубоко переосмыслен<sup>7</sup>, так что сама природа порой стала казаться жуткой и злопамятной, вынашивающей месть человечеству за осквернение земли ради минеральных богатств, эксплуатации рек, озер и водопадов в качестве дешевых источников механической энергии или за вырубку лесов под сельское хозяйство и на топливо.

Соответственно, вполне возможно провести параллели между Европой 1830-х — 1840-х годов (временем наивысшей волны романтизма) и Германией 1910-х — начала 1920-х годов. Ибо, хотя объединение немецких земель в Германскую империю при Бисмарке окончательно раздалось с крошечными феодальными дворами и игрушечными аристократическими княжествами, мешавшими промышленному развитию Германии и ее становлению как буржуазного национального государства, оно оставило в неприкосновенности мощную систему кастовых привилегий, а также культуру и систему образования, которые сохранили глубину и содержательность, но одновременно и противоречивость из-за феодального, элитистского наследия. Выживание в Германии (даже после побед буржуазии 1870-х годов) имперского двора, а также военно-бюрократической администрации (даже после поражения 1918 года и появления сильно

---

<sup>7</sup> См. классическое исследование: *Williams Raymond. The country and the city.* London: Chatto à Windus, 1973.

политизированного рабочего класса) придало борьбе за власть среди разных фракций буржуазии очень своеобразные черты. Возвращение в культуру романтических и фантастических мотивов можно было поэтому объяснять как отражение неравномерного развития этих социальных сил и отставания, отделявшего Германию от ее западноевропейских соседей (особенно Англии и Франции) в отношении входа в фазу современного (модерного) общества<sup>8</sup>.

Но хотя мы и можем подыскать объяснение популярности и упорному сохранению определенной средневековой и романтической тематики в более поздней немецкой культуре, это не отвечает на мой второй вопрос. Почему и как эти темы проникают именно в кино и в какой степени последнее самостоятельно определяет форму их проявления? Быть может, сами свойства кинематографической технологии делают ее особенно подходящим средством для изображения фантастического (по-видимому, именно это подразумевает Эйснер)? Или не стоит так сосредотачиваться на месте, которое стало занимать кино в культурной и социальной жизни страны в веймарский период ее истории? Типичной чертой немецкого кино в начале 1920-х годов было стремление развивать технологию съемок (освещение, движение камеры, спецэффекты) в направлениях, позволявших освоить иконографию фантастического, черпая изобразительные формы из арсенала романтизма. Но делалось это для конкретной аудитории, которая по своему классовому составу и по своим ожиданиям от того, что имел предложить современный мир, очень отличалась от любой аудитории, какую могли бы вообразить себе романтики прошлого, — а ведь это у них «воровались» тропы, темы и сюжеты.

Кракауэр, в отличие от Эйснера, предлагает некий ответ на этот второй вопрос, но ответ ослаблен тем, что кино, на котором он сосредоточивает внимание с целью обосновать свой исторический тезис, не было типичным. Немецкое немое кино (немецкий экспрессионизм), сколь бы велико ни было его влияние на определенные направления голливудской кинематографии (к примеру, на *film noir* или фильмы ужасов), тем не ме-

---

<sup>8</sup> Позже, в свете Нового немецкого кино и оживления в нем романтических мотивов столь разными режиссерами, как Вернер Херцог, Вернер Шретер и Ханс Юрген Зиберберг, напрашивается другое объяснение. Оживление романтического искусства и фантастической литературы в Германии обычно бывает связано политическому факту, а именно неудавшемуся социальному изменению. После каждой провалившейся революции — в 1798, 1848, 1918 и 1968 годах — мы обнаруживаем половодье анимизма и неистового иррационализма в мышлении людей. В таком случае преобладание фантазии предположительно объясняется реакцией, обычно культурного и/или географического меньшинства, на их исключение из движения исторических событий. Как таковая, эта реакция есть выражение несбывшегося желания изменений, а не какого-либо сопротивления изменениям. В этом смысле циклическая динамика поведения объединяет очень разных персонажей: фигуры Фауста/Прометея Гете, двойников и художников-магов Э.-Т.-А. Гофмана, Големов пражской школы с Агирре Вернера Херцога и с фигурой Гитлера у Ханса Юргена Зиберберга.

нее составляет группу фильмов, чьи находки и приемы не произвели большого впечатления на коммерческое кино. Оно было и осталось «альтернативным кино», отличным от немецкого коммерческого мейнстрима. Отличным фактически настолько, что это делало его почти непонятным, во многом подобно тому как устаревали и становились темными определенные повествовательные жанры романтиков, едва только реалистический роман овладевал репрезентативными кодами и законами изображения жизненных конфликтов, в которых общество узнавало себя в моральных и психологических проявлениях. Другими словами, все ухищрения аналитической техники или герменевтической традиции, с помощью которых критики рассуждают о способах «отражения» литературой общества и, расширительно, о способах отражения кинофильмами социальных сил и тенденций, кажутся мне натянутыми. И нигде это не проявляется более наглядно, чем в кракауэровском прочтении немецкого кино.

Особенно недопустимой, если мы намерены понять особенности вторжения в эти фильмы истории, выглядит двойная редукция, которую Кракауэр производит на своем материале. Чтобы установить гомологическое соответствие между немецким кино и немецкой историей, на чем строятся его доказательства, он прежде всего вынужден сконструировать очень специфический «нарратив» для немецкого кино. Под этим я даже имею в виду не только постулируемую им историческую неизбежность, где все события смотрятся ведущими к Гитлеру и фашизму. Проблематично само содержание процесса и отбор тех сил и определяющих факторов, которые, как полагает Кракауэр, присущи нашему пониманию истории. То, что он вынужден нарративизировать и даже персонализировать эти силы, становится очевидным, если мы посмотрим на сотворенного им протагониста истории: немецкую «душу», немецкий национальный характер, который изображается игрой инстинкта, секса, судьбы, рока, тиранов и демонов. История, какую он таким образом создает, сама по себе экспрессионистская драма, и хотя автор не скрывает, что используемые им категории подсказаны самими фильмами, это не отменяет неизбежно тавтологичную природу рассуждения: кинофильмы отражают немецкую историю именно потому, что эта история рассказана в терминах и категориях, извлеченных из этих фильмов.

Равно проблематичен и способ, каким Кракауэр нарративизирует сами фильмы в процессе анализа их сюжета и содержания. Только с большой натяжкой визуальная и повествовательная организация фильмов, которые он обсуждает, может быть подчинена такому прочтению, производному от совершенно другой парадигмы — парадигмы классического нарративного кино, утвердившейся в конце 1920-х — начале 1930-х годов при нарастающем господстве Голливуда. Это означает, что специфические формальные черты фантастических фильмов, которые одни могут дать нам ключ к разгадке этого способа исторической летописи, игнори-

руются ради выискивания в таких фильмах самых очевидных мотивов, опознаваемых потом как цитаты из романтической литературы и живописи.

## II

Как же разорвать этот герменевтический круг, который, по-видимому, лишает убедительности рассуждения и Эйснер и Кракауэра об эстетической и исторической специфике фантастического в немецком кино? Я предлагаю смотреть только на конкретные примеры. Мой отправной пункт — определенный мотив, явно социальный: экономический успех и социальная мобильность. Меня интересует, *как и почему* такой мотив оказывается зашифрованным в фантастических формах, причем эта тема становится общей не только для множества совершенно непохожих фильмов в Германии, но и для кино в других странах, особенно в Америке, где она, однако, чаще выступает в комбинации реалистической обстановки с романтическим сюжетом (например, в фильмах Престона Стерджеса или Фрэнка Капра). Вообще, возможность улучшения собственной судьбы — это такой предмет, который интересует широчайший круг потенциальных аудиторий: от рабочего класса до мелкой буржуазии, от интеллектуалов до «белых воротничков», за исключением только (по крайней мере, в Германии) людей, в большинстве совсем не ходящих в кино, — богачей и аристократов. Всюду, где появляется этот мотив, он выражается в фантазиях чудесного исполнения желаний, но фантазии эти обнаруживают тенденцию так или иначе соотноситься с тем, какие формы и степени мобильности реально возможны в данном обществе. В случае американского кино правдоподобно утверждение, что чем реалистичнее трактуется тема «из грязи в князи», тем с большей вероятностью можно предполагать, что это общество предоставляет своим членам известные шансы вертикальной социальной мобильности. В европейском кино, напротив, тот же мотив включает два элемента, между которыми существует определенное напряжение, если не прямое противоречие. С одной стороны, в немецком кино он ассоциируется с чем-то сверхъестественным, обычно вызывая реминисценции о договоре с дьяволом. С другой стороны, во Франции и Италии, когда судьба и случай возносят человека по лестнице социального успеха, это чаще воспринимается как личный триумф, без особенного чувства вины. Но оба варианта можно рассматривать как искаженные версии классовой борьбы постольку, поскольку кино предлагает сугубо личное, индивидуальное решение проблемы, одновременно блокируя и подавляя вопрос о целом, о классе или группе, к которым этот индивид принадлежит. Соответственно, социальное возвышение в европейском кино часто бывает одной из версий классовой борьбы, отрицающей существование этой борьбы.



В западной популярной литературе и американских фильмах, живописующих успехи социальной мобильности, мы тоже находим элементы фантастического. Но там тема социального возвышения настойчиво проводится как сказочный мотив без особых признаков ужасного. Обычно это какая-то версия сказки о Золушке или о сиротке, покоровшей принца. В этой разновидности социальной фантастики главный герой — женщина. Но уже у Диккенса мы находим нечто иное. Его Оливер Твист, принужденный участвовать в краже, но одержимый желанием убежать в лучший, более благопристойный мир, справляется со своими страхами и угрызениями совести с помощью простой потери сознания. Когда он приходит в себя, обстановка, в которой он пробуждается, в самом деле оказывается уютным мирком среднего класса, миром его «фантазии осуществления желаний».

Этот момент потери сознания под давлением конфликтующих сил тревожного страха и страстного желания становится, как я хочу показать, конститутивным элементом немецкого немого кино и закулисной опорой для использования в нем готической фантастики, в противовес голливудской моде на фантастику волшебной сказки. Мы находим, например, подобный мотив в *Фантоме* (1922) Мурнау. Бедного чиновника, фантазера и мечтателя наяву, сбивает карета, запряженная белой лошадей, в тот момент, когда он переходит улицу со связкой книг в руке. Он кажется потерявшим сознание. Из кареты выходит молодая женщина, тоже в белом, склоняется над пострадавшим, проверяя, цел ли он, и потом едет дальше. Но для молодого человека это происшествие вспыхивает ослепительным видением и страстью, преследующими его всю жизнь: видение оборачивается фантомом, давшим название фильму. Отвергнутый родителями девушки, он превращается в преступника и даже покушается на убийство, только бы не быть отвергнутым снова.

Символическая комбинация из *Фантома*: потеря сознания, белая лошадь и женщина в белом, окутанные атмосферой преступления и насильственной смерти, — вошла и в фильм *Пражский студент*. Там тоже была дама верхом на лошади, и Болдуин, этот самый студент, спасает ее из озера, после того как лошадь понесла. С того мгновения его целью становится обладание этой женщиной, но на пути к цели возникает необходимость устранить ее кузину и жениха. Фильм кончается самоубийством героя.

На поверхности фильма проблема социального возвышения занимает периферийное место, ибо, как хорошо известно всем, фактически *Пражский студент* — это история Болдуина, продавшего свою тень таинственному Скапинелли, который взамен сулит ему богатство и счастье. Социальное возвышение, коего с легкостью добивается Болдуин, получив деньги, целиком принадлежит царству магического и фантастического, словно обычные человеческие мечты о счастье были настолько запретны

и так плотно подавлены в обществе, что представить их можно не иначе как в фантастической маске. Фильм обильно заимствует мотивы из легенды о Фаусте, у Эрнста Теодора Амадея Гофмана и из «Вильяма Вильсона» Эдгара По, но что выглядит иначе, так это социологический акцент. Протагонист, лишенный социального статуса и вынужденный расплачиваться за свои амбиции смертью, — это мелкобуржуазный интеллектуал, *студент*. В Германии XIX века он был обречен на комплекс социальной неполноценности по отношению к знати, в то же время по образованию и интеллекту имея все права на чувство превосходства над представителями обедневшей и вырождающейся аристократии. Эту тему в жестко реалистической манере трактовал один из драматургов гетевского поколения. В драме Рейнгольда Ленца «Домашний учитель» (1774) точно такой студент-интеллектуал буквально сходит с ума и оскопляет себя.

Таким образом, в *Пражском студенте* сам выбор обстановки и персонажа уже содержит завуалированное социальное измерение, которое намекает на события немецкой истории и ее превратности. Но там представлен и другой подтекст, на который фильм сначала указывает и от которого потом отказывается. Одним из самых популярных жанров немецкого коммерческого кино от его истоков вплоть до 1950-х годов были комедии и мюзиклы, действие которых разворачивается в беззаботной среде выпивающих и обедающих, распутничающих и дерущихся на дуэлях студентов, короче, тот жанр, который любой немец ассоциирует с Гейдельбергом и фильмом *Принц-студент*. Такие фильмы, как *Пражский студент*, тоже порождают ожидания соответствующего сорта, но не исполняют их. Они работают с массовыми ожиданиями, но преобразуют их в совершенно другой жанр. Как заметил некогда Бертольт Брехт, форма юмора, которая не видит в студенческой жизни ничего, кроме бражничанья и беззаботного времяпрепровождения, уже становится выражением грубого искажения социальной действительности. Немецкие студенты, особенно со времен расширения доступа к высшему образованию в начале XX века, определенно были жалкими существами, вынужденными тяжкими усилиями приобретать знания (с трудом продаваемые впоследствии) у профессоров, которые высасывали из своих студентов лучшие идеи и энергию. Выбрасываемые из стен университетов в ненадежное и переменчивое общество, они становились прототипами тех самых анально-агрессивных мужчин, которых изображал в своих романах Генрих Манн и анализировали как образчики протофашистской «Авторитарной личности»<sup>9</sup> социальные философы франкфуртской школы.

Именно знание того, какой в действительности была невыдуманная студенческая жизнь, дает фильму *Пражский студент* отправную точку. В начальных кадрах Болдуин тоскует на студенческой вечеринке, про-

---

<sup>9</sup> Adorno T.-W. et al. The Authoritarian Personality. N.Y., 1950.

исходящей на заднем плане. Махнув рукой, он устало садится за стол отдельно от других. Он разбит, страшится за свое будущее и пребывает в таком мрачном и подавленном настроении, что даже подруга не способна развеселить его. Но, вместо того чтобы заняться причинами, приведшими студента к такому состоянию, фильм блокирует эту проблематику и вводит Скапинелли, таинственную фигуру в шляпе и черном пальто. Визуальная композиция, в которой это происходит, многозначительна: на протяжении всей сцены Болдуин сидит спиной к своей подруге, соблазнительно танцующей на столах с целью привлечь его внимание. Он же смотрит прямо в объектив камеры, так что выглядит вдвойне отделенным от происходящего: и пространственно, и своим обособленным полем зрения. В противоположность ему, мы, зрители, вынуждены идентифицироваться с двумя разными точками зрения: мы участвуем как соглядатаи в танцевальной саморекламе девушки (и тем самым становимся частью «сцены со студентами»), но мы отождествляем себя и с отказом Болдуина участвовать в жизни этого сборища. Как зрители мы уже раздвоены задолго до проявления болдуиновского раздвоения. В то время как классический реалистический фильм, выявив это разделение или противоречие, развивал бы свое повествование исходя из потребности примирения и посредничества между указанными двумя уровнями, *Пражский студент* прямо вводит материального посредника (медиатора) в лице Скапинелли, который входит в зону действия не с направления взгляда главного героя, а со стороны, из-за рамки кадра, и его черный экипаж полностью перекрывает задний план с подругой Болдуина в окружении его приятелей-студентов. Если Скапинелли в конце концов и доставляет средства, которыми решаются вышеописанные противоречия, он делает это ненормальным, ужасным, табуированным способом: он входит в пространство этой истории во многом так же, как призрачный корабль Носферату в фильме Мурнау входит в бременскую гавань, принося в город эпидемию чумы. Таким образом, основная стратегия фильма *Пражский студент* в том, чтобы косвенно намекнуть на «реальные» проблемы, с которыми публика может отождествлять себя, затем прервать развитие их логики, затуманить «прямой» взгляд на их суть и усилить их на другом уровне, введя магическую и демоническую цепь причин через воздействие на ход событий со стороны таинственных фигур и случайных встреч. Эти интериоризированные причины и фигуры заставляют героя раздваиваться, действуя скорее как бессознательные факторы вытеснения и запрета, чем как волшебные дарители или чудесные помощники в анализе структуры сказок у Владимира Проппа<sup>10</sup>.

Итак, в фильме вытесняется исходная жизненная ситуация героя в ее социальном и историческом измерениях. Тот факт, что она вытесне-

---

<sup>10</sup> Пропп В. Морфология сказки. М., 1969.

на и подавлена, а не просто проигнорирована или обойдена, и характеризует фильм как относящийся к жанру фантастики, в отличие, скажем, от социальной комедии в духе Чаплина или Фрэнка Капра. Это вытесненное измерение ситуации возвращается к герою в ужасающе искаженной, обезображенной форме, как кошмар раздвоения личности, как кризис самосознания (идентичности) и как навязчивое состояние, подталкивающее к саморазрушению и самоуничтожению. У Гофмана, Эдгара По и Достоевского, породивших разнообразных двойников, жуткое есть результат попыток защитить себя от вездесущего преследования и угрожающего насилия — герой может защищаться, лишь персонализируя это насилие и одновременно обращая его против себя самого. Эффект фантастичности происходящего создает именно изобразительная структура и динамика процесса вытеснения как такового, во всяком случае, в большей степени, чем содержание вытесняемого или то, что материализуется вместо вытесненного. Обращение к литературным предшественникам показывает, что мотив двойника весьма прочно соединен (особенно в немецкой и английской романтической литературе) с детективной интригой, разгадка которой, как в «Вильяме Вильсоне» Эдгара По, в финальном установлении тождества между преступником и следователем. Иными словами, разыгрывается открыто эдиповский сюжет, который не может не кончиться самоубийством или нанесением себе увечий. В *Пражском студенте* эта «чистая» сюжетная линия дополняется всевозможными другими мотивами (как я уже указывал, большей частью социологического характера) до тех пор, пока в конце фильма она вновь не выходит на поверхность: Болдуин целится в своего двойника, но в действительности выстрел убивает его самого. По-видимому, движение событий в фильме обеспечено тем, что между героем и миром вклинивается чуждая сила, да и вообще фантастическое кино любит практиковать радикальный разрыв между причинами и следствиями, заполняя его какой-нибудь заместительной мотивацией и на первый взгляд иррациональной причинностью. И это тот самый процесс, который начальная сцена *Пражского студента* воплощает практически буквально.

С такой установкой фантастических фильмов связаны устойчивые характеристики немецкого немого кино, а именно фактическое отсутствие повествовательных линий, в основе которых плотность и темп действия, преобладание композиции над монтажом, частые перебои в нормальном течении времени и общее впечатление статичности от многих фильмов. Это верно даже для работ без сверхъестественного или фантастического элемента, вроде фильма *Последний смех* или других фильмов по сценариям Карла Майера в духе *каммершпиле* (*Сильвестр*, *Осколки*, *Черный ход*). Явное отсутствие или двусмысленность причинных связей между событиями вместе с нарушением правил последовательного монтажа (*continuity editing*) становятся той самой фирменной маркой немецкого кино, кото-

рая, возможно, объясняет, почему оно так притягательно для символических толкований вроде предложенного Кракауэром. Но ирония в том, что, только устраняя эту характерную зыбкость, неопределенность воздействия и впечатлений от киноповествования, сглаживая, выравнивая и заполняя пропуски, лакуны и логические разрывы в фильмах, которые он анализирует, Кракауэр может придать их нарративам ту форму, какой требует доказательство его главного тезиса, и тем самым подчинить их законам причинности и необходимости — хотя этого так упорно избегает сама их текстуальная конструкция.

### III

Из сказанного следует, что если мы хотим избежать превращения текстуального анализа в некое подобие самоисполняющегося пророчества, то любое рассуждение о социально-политическом смысле кинофильмов в жанре фантастики должно считаться с автономией этого текстуального уровня бытия, а также изучать разнородные структуры не там, где они перекрывают или отражают друг друга, но в точках их контакта. Другими словами, там, где имеются данные, что анализируемый текст схватил, переработал, исказил или объективировал элементы какой-то исторической или социальной сферы, чтобы репрезентировать их в собственных формальных или жанровых границах. Отсюда следует, что модель, которую я пытаюсь набросать здесь, не нацелена на открытие гомологий социальной и нарративной структур (как у Кракауэра) или аналогий в мотивах и темах (типичных для Эйснер поисков соответствий между явлениями изобразительного искусства, литературы и кино), но пробует, так сказать, определить цену нестыковок, излишеств, преувеличений — то есть сосредоточиться на прихотливых узорах фантастического дискурса как таковых. Поэтому я концентрируюсь лишь на одном социальном моменте (межклассовой мобильности) и его трансформациях/репрезентациях в дискурсе веймарского кино. Затем я хочу перевернуть процесс рассуждения, начать с повторяющейся текстуальной характеристики и посмотреть, что она сможет рассказать нам о своем социальном или материальном базисе.

Одна из наиболее типичных фантастических фигур в немецком кино — это фигура ученика чародея, то есть создателя и эксплуататора магических сил, которые превосходят могущество своего творца и в конце концов выходят из повиновения ему. Этот исконно романтический мотив (фаустовский, прометеевский, франкенштейновский) возвращается и с особым жаром используется в постановках, отображающих черты так называемого «века машин» — плода первой промышленной революции. Упомянутый мотив присутствует и в *Големе*, и в *Метрополисе*, и в очень популярном тогда сериале *Гомункулус*. Тот факт, что мотив ученика чародея часто связан с миром техники, не должен, однако, заставлять нас толковать его только в таком контексте. В *Големе*, к примеру, мотив

этот ассоциируется с силами совсем иного рода. Там пражский раввин Лев создает Голема, глиняного великана, превращенного в живое существо сверхъестественной силы, чтобы защитить себя от произвольного, финансово и сексуально хищнического правления абсолютистской аристократии. В этом отношении *Голем* есть антифеодальная притча, типичная для буржуазии в революционно-воинственной фазе ее развития. Одновременно этот фильм можно прочесть и как антитехнологическую притчу (в унисон с темой вредоносного «покорения природы»), и равно имеет смысл его толкование в смысле меньшинства, защищающего себя от угнетения, пусть и «с излишествами» (как это видится с точки зрения большинства). Поэтому было бы упрощением рассматривать историю Голема (и в равной степени миф о Франкенштейне) как исключительно «реакцию» на индустриализацию. На более формальном уровне дело здесь в том, что (как часто бывает в волшебных сказках) недостаточность, отсутствие, неравенство сил компенсируются средствами, которые сами оборачиваются избыточными, разрушительными, неодолимыми силами. Это попытка отыскать, через повествование, какую-то систему эквивалентов или замен (которая отсутствует, а отсутствие опосредования и есть признак фантастического и сверхъестественного)<sup>11</sup>. В контексте XIX века это отсутствие вдобавок имеет определенно политический характер: мы обнаруживаем мотив такого отсутствия уравновешивающей силы и у консервативных, и у либеральных писателей при обсуждении условий, признанных нуждающимися в изменении, но в отношении которых существовало подозрение, что лечение будет хуже болезни. Последняя фраза стала излюбленной метафорой для радикалов, превратившихся в консерваторов, — позиция, актуальная как для немецких романтиков 1820-х годов, так и для немецких экспрессионистов, разочарованных социалистической революцией 1919 года, ибо модель отталкивания от прежних идеалов в обоих случаях одна и та же — это модель «эксцессов» Французской революции (например, в изображении Т. Карлейля в его популярной и влиятельной «Истории Французской революции»).

Однако рассмотренный под несколько иным углом, тот же мотив может дать совсем другую историческую перспективу. Если мы увидим двойника, к примеру, не как удвоение *Я* или зеркало данного *Я*, но как указание на то, что часть этого *Я* (или его частный импульс) освободилась и сформировала какую-то новую монструозную сущность, тогда мотив двойника по структуре будет очень близок к мотиву твари, освобождающейся из-под контроля своего творца и восстающей против него. Такая интерпретация важна ввиду многократного повторения в кино Веймарского периода истолкований двойников, теней и тому подобного как вы-

---

<sup>11</sup> Более подробный (и классический) анализ жанра см. в: *Тодоров Ц.* Введение в фантастическую литературу. М., 1997.

ражения многослойности «души», как символической репрезентации внутренних иррациональных сил человеческого Я. Поэтому вполне возможно взять сразу несколько фантастических мотивов и рассмотреть их как объективацию и представление частей или аспектов Я, сформированных под давлением внешних событий. Как я указывал в отношении фильма *Пражский студент*, процесс интериоризации и психологизации действующих здесь сил есть следствие, а не исток проблемы и потому может рассматриваться как замещение, абстракция и реификация определенных социальных и политических моментов. Это замещение, однако, оставляет свой след: будучи неравноценной подменой, «неудавшейся» трансформацией, оно проявляется в чрезвычайной напряженности, той жути, с какой вытесненные и подавленные элементы врываются в идиллические мирки и кажущиеся гармоническими отношения.

Один из путей раскрыть историческую подоплеку этого мотива жуткого — сосредоточить внимание не столько на появлении машины, сколько на изменениях производственных отношений в эпоху романтизма, особенно на том, как они влияют на положение людей искусства и интеллектуалов, в возрастающих количествах выбрасываемых на рынок со своими произведениями и узнающих там неприятную новость, что они больше не контролируют способы воспроизведения и распределения собственных работ. К некоторым из сказок Гофмана (например, «Песочный человек», «Мадемуазель де Скюдери») и к ранним повестям Бальзака (вроде «Шагреновой кожи» или «Неведомого шедевра») применимо в качестве комментария то, что Маркс писал (еще в 1830 году) об отчуждении и реификации, а именно что в процессе капиталистического производства продукт труда противостоит производителю как чуждая сила, и собственная личность начинает казаться ему чем-то жутким.

Это как раз тот процесс, выражение которого мы находим в столь многих немецких фильмах и их типических мотивах: двойник, фаустовское дерзание, творец, одержимый своим творением, и т.д. И все это вновь воскресает и становится преобладающей конфигурацией мотивов точно в тот исторический момент, когда условия производства для людей искусства и интеллектуалов подвергаются дальнейшим серьезным изменениям. В частности, для литературы и театрального искусства условия изменились с появлением кино, которое в начале 1920-х годов многими воспринималось как опасный и могущественный соперник театру и серьезной литературе. Роль писателя как представителя своего времени, того, в ком оно находит свое отражение и свой идеал художественного выражения, драматически падает, и в жизнь вторгается другая сила — сила технологического воспроизводства, мощь бурно развивающихся средств массовой коммуникации, которая действует и как соблазн, и как угроза. Изображать фильмы немецкого экспрессионизма как объективации конкретной исторической ситуации их создателей (сценаристов и режиссеров) было бы,

я думаю, занятием непозволительным, если бы не уже упомянутый факт, а именно что здесь мы имеем дело со своеобразным контркино, то есть кино, задуманным в сознательной оппозиции не только к голливудским фильмам (или к наводнению европейского рынка перед Первой мировой войной французскими лентами), но и в оппозиции к процветающему коммерческому кинопроизводству в самой Германии. Пауль Вегенер, Ханс Хайнц Эверс, Роберт Вине, Ф. В. Мурнау и Фриц Ланг в большой мере создавали себя частью наступательной кампании с целью сделать кино respectable зрелищем для образованных буржуазных аудиторий и придать ему статус искусства. Поэтому мы вправе говорить о немецком экспрессионистском кино как об Арт-синема, где формы фантастического развивались в контексте осознанных попыток сделать кинопродукцию «высоким искусством», рассчитанным на особую, избранную часть всего массива потенциальных зрителей.

Последнее утверждение наиболее применимо к такому фильму, как *Кабинет доктора Калигари*, который был задуман и целенаправленно продавался как интеллектуальная «высоколобая» продукция, почему впредь немисливо продолжать легковерно оценивать этот фильм как истинное бессознательное воплощение немецкой «души», меланхолически размышляющей о Роке и Судьбе. Скажем несколько слов о *Кабинете доктора Калигари*, перевернув прежнюю перспективу, чтобы увидеть этот фильм как объективацию, как фантазматическую репрезентацию отчуждения другого рода — на этот раз отчуждения зрителей, а не производителя. В поддержку такой оптики сошлемся на то, что доктора Калигари из фильма часто толковали как некую аллгорию режиссера, превращающего Фрэнсиса, Джейн и Алана из героев в зрителей.

И в этом фильме исходная ситуация содержит социальный аспект, включая классово-статусные различия. Калигари, почтительно испрашивающий разрешения на установку своего балагана, натывается на грубое, унижительное и оскорбительное обхождение со стороны секретаря городского совета и его подчиненных. Можно не сомневаться, что эта сцена передает зрителю узнаваемый, реалистический опыт произвола и заносчивого поведения военизированной бюрократии (каковой была государственная гражданская служба даже в период Веймарской республики) по отношению к рядовым гражданам. То, что все мы в некоторых обстоятельствах нашей жизни, возможно, бормотали про себя: «Так бы и убил его!» — Калигари исполняет. Он мстит ненавистному чиновнику через своего медиума, Чезаре, тем самым запуская цепь событий, которые и составляют нарратив фильма. Но и в этом случае анализ происхождения и причин существования такой всевластной, но одновременно такой мелкой бюрократии блокирован и смещен.

Вместо этого мы находим соразмерное чиновничьему всевластью магическое всемогущество, которое в результате перевешивает. В медиуме



Калигари Цезаре, как и в *Големе*, выходит на свободу сила, которая, по меньшей мере частично, ускользает из-под контроля своего творца. Цезаре — это двойник Калигари и воплощение или сгущение мятежных, антиавторитарных импульсов, которые вступают в прямое противоречие с его собственным авторитаризмом. Фильм делают значительным не столько его замечательные декорации и съемка сами по себе, сколько та степень свободы, с какой этот визуальный ряд позволил особо сложному и противоречивому нарративу выразить себя, не потеряв единства вымысла. В свое время немало спорили о значении построения кадров, но мне кажется, что это только одна (хотя и важная) из нескольких стратегий в этом фильме, использованных для поддержания нарратива со множеством точек зрения, дающих зрителям разные перспективы событий.

Возможно, самый легкий путь «засечь» эти стратегии — задать себе некоторые простые вопросы, как, например: почему Фрэнсис, рассказчик в кадре и главный антагонист Калигари во всей этой истории, «сходит с ума»? Или: какова связь между убийством секретаря городского совета и убийством Алана, друга Фрэнсиса? Эти очень наивные вопросы, которые, без сомнения, задал бы каждый зритель, будь фильм «реалистическим», здесь почему-то кажутся неуместными. И это потому, я думаю, что вопросы мотивации и причинности стали (в процессе монтажа фильма в такой статичный самодостаточный ряд сцен-картин) неразборчивыми, почти не читаемыми. Погружение в полную историю становления немой сцены-картины как формы «негативной» драматургии нерешенного конфликта (теорию такой формы можно найти еще у Дени Дидро) завело бы нас слишком далеко, но как часть риторики молчания и самоподавления эмоций театральная немая сцена есть прямое связующее звено между буржуазной театральной драмой или мелодрамой и немецким немым кино. Отмеченная неудобочитаемость причинной и временной последовательности в анализируемом фильме, непроясненность эмоциональных взаимоотношений между Фрэнсисом, Джейн, Аланом, а также прерывание или затемнение отдельных сцен, так сказать, на полужесте, на недоигранной ноте — все это есть проявление динамического взаимодействия и напряжения между реальностью и фильмической формой, результат работы возникающих здесь сил сопротивления, без которых не было бы ни киноповествования, ни повествователя. Акт повествования *per se* утверждает себя сам в *Кабинете доктора Калигари*, а затем и в многочисленных фильмах классического немецкого кино (с их символическими кадрами, их фигурами рассказчиков, их вставными историями) как некое силовое поле, как арену борьбы за степень напряженности (и тем самым доходчивости) кинодискурса.

Поэтому статичность этого фильма, как и других фильмов немецкого канона, не надо путать с неумелостью в построении мизансцен или с примитивностью формы, но следует рассматривать скорее как полити-

ку сдерживания бурного движения событий и нагнетания ажитации, каковая политика, отказавшись от выражения себя в линейной последовательности (обычной для классического нарратива), создает другую разновидность организации кинодискурса. *Кабинет доктора Калигари* не только вытесняет социальную проблематику, превращая ее в загадки, решение которых уводит куда-то еще, в иные миры (что и создает условия для продолжения киноповествования, ибо появляются «тексты», нуждающиеся в дешифровке). Он вытесняет также уже устоявшийся кинематографический нарратив: подтекст этого фильма — жанр детективного сериала, чрезвычайно популярный в Германии начала 1920-х годов.

Особенная, и возможно уникальная, композиция фильма отчетливо выявляется, если попробовать ответить на вопрос о мотивации персонажей, о том, что ими движет, поставив его несколько иначе: кто рассказывает эту историю, чья это история и кому ее рассказывают? Если следовать описаниям кракауэровского типа, то это история Калигари, сумасшедшего доктора, предостерегающее воплощение опасной сути длинной исторической цепи тиранов, правдивый образ немецкой военной диктатуры и ее демонической, гипнотизирующей власти над людьми. Но можем ли мы выстроить для поведения Калигари определенную мотивационную логику, добиться известной связности его поступков в пределах его же истории, прежде чем последовать за Кракауэром по пути аллегорических толкований? Наш доктор, роясь в архивах, находит секрет сомнамбулизма и берет пациента в этом состоянии под свой контроль. Замаскировав себя под ярмарочного балаганщика, он использует приобретенную власть над людьми для мести врагам, а затем и для завлечения в свой балаган молодой женщины. Он заманивает Джейн внутрь, показывает ей вертикально стоящую коробку, с хитрым взглядом и плотоядной улыбкой распахивает ее — там видна застывшая фигура Чезаре, который, как только Джейн подходит ближе, открывает глаза, после чего она стоит прикованная к месту в гипнотическом трансе до тех пор, пока не убегает прочь с выражением ужаса и смятения на лице. Сексуальная подоплека этой сцены несомненна. Здесь магические способности Калигари компенсируют что-то вроде импотенции, его поведение по отношению к Джейн — это настоящее поведение «грязного старикашки» со склонностью к эксгибиционизму; демонстрация им Чезаре — в буквальном смысле эксгибиционистский акт. Похищение Джейн, осуществленное Чезаре, усиливает это специфическое толкование: медиум становится, так сказать, съемной деталью от Калигари, не столько его двойником, сколько его орудием. В таком случае в центре истории Калигари можно увидеть тревогу и беспокойство по отношению к сексуальности и политической власти, где импотенция компенсируется эксгибиционистскими выходками («Я покажу вам!), но они характеризуются чередованием скрытности и открытости, то есть неким психологическим мерцанием и колебаниями.

Любопытно, что Чезаре, не в пример Голему и другим «тварям», не обращается против своего хозяина. Вместо этого он, преследуемый Фрэнсисом, роняет Джейн, слабеет, чахнет, угасает или, как написано в титре, умирает от истощения. В этом отношении Чезаре походит на Носферату, умирающего с рассветом (подобно передержанной на свету киноплёнке). Когда Чезаре возвращается после неудачи к своему создателю, самый вид его и необходимость признать в нем часть самого себя сводят Калигари с ума.

#### IV

Но возможно ли понять фильм как целиком построенный вокруг фигуры Калигари? Данную историю начинает Фрэнсис, и в этом отношении она и его история тоже: история о том, как он очутился на месте, где вспоминает о ряде событий, память о которых оживает при виде проходящей мимо фигуры в белом, впоследствии оказавшейся Джейн. Что же представляет собой история Фрэнсиса, и почему он вдруг сходит с ума? В сущности, это история поклонника, которым пренебрегли или которого отвергли. История проходит полный круг, когда Фрэнсис просит руки Джейн, а она загадочно отвечает, что, мол, «мы, королевы, никогда не выбираем по велению сердца». В этой истории, однако, приходится выбирать между друзьями Фрэнсисом и Аланом. После посещения ярмарочного балагана, где Алан получил от Чезаре предсказание, что он проживет только до рассвета, друзья расходятся со словами: «Пусть она выбирает сама. Но кого бы она ни выбрала, мы навсегда останемся друзьями». В этой ситуации любовного соперничества главным получателем выгоды от смерти Алана кажется Фрэнсис — выгоды, осознание которой и подавляет и выдает его реакция преувеличенного ужаса.

Этот момент узнавания о смерти друга (в сценарии он прописан просто как «понимающий взгляд») сам превращается в загадку (то есть так или иначе не признается с полной ясностью.) «Я не успокоюсь, пока не разберусь в этом до конца», — заявляет Фрэнсис и тем самым запускает детективную историю с ее ошибочными подозрениями и поисками по ложному следу, в которых главную роль играют подмены. Так, Чезаре становится двойником Фрэнсиса: он убивает его соперника и похищает невесту, этим отыгрывая тайные желания самого Фрэнсиса. То, что на протяжении всей сцены похищения-насилия и Фрэнсис и Калигари тупо, как в ступоре, сидят перед куклой Чезаре, не только подчеркивает этот жест отречения от ответственности, но и разоблачает сходство желаний Фрэнсиса и Калигари, позднее еще усиленное повторением кадров с одинаковой композицией: сначала Калигари запихивают в смирительную рубашку и запирают в камере, а затем и Фрэнсиса показывают нам в том же положении. И потому расследование зловещей серии преступлений завершается визуальным приговором, убеждающим, что преступник есть alter ego детектива. Иными словами, перед нами подобие истории Эдипа, ко-

торая, однако, до конца сохраняет напряжение и неопределенность из-за возможности обратных толкований — возможности, оставляемой самой формой и манерой развития этой истории при любой попытке ее однозначной расшифровки.

Равно возможно также прочитать этот фильм как историю Джейн. В этом случае ее доктор-отец и доктор Калигари обретают черты двойников друг друга, с Чезаре в придачу в качестве непризнаваемого фаллического фетиша девичьего любопытства, которое сцена в балагане изображает как явно сексуальное. Напомним, что мотив посещения ею Калигари — «долгое отсутствие отца» и что вопреки уверениям Фрэнсиса, будто ее похитителем не мог быть Чезаре, Джейн горячо настаивает на своей правоте, словно защищаясь от сопернических притязаний Фрэнсиса.

Какие выводы можно извлечь из всего этого? Кажется, в *Кабинете доктора Калигари* были найдены визуальная форма и способ киноповествования, где сходятся или накладываются друг на друга в одном и том же вымышленном пространстве несколько разных «версий», или повествовательных перспектив. Принцип организации этого пространства — его уплотнение, сгущение как результат ряда подмен и смещений точек зрения, что децентрирует нарратив, одновременно создавая возможности сочувственного вхождения в него для многих разных и вполне различных зрительских фантазий, вращающихся вокруг мужских и женских сценариев эдипова комплекса. Технически это достигается невыраженностью, нерасчлененностью времени действия к выгоде времени рассказа и — подкрепленной соответствующими декорациями, но никоим образом не сводимой к ним — проекцией вовне чисто внутреннего пространства, построенной так, чтобы визуально вынести на передний план повторения и параллели, которые внешняя нить повествования опускает и о которых умалчивает. В результате мы имеем эллиптический, пунктирный текст с пропусками и недоговоренностями, в котором фантастические образы можно рассматривать как особую текстуальную организацию нарративной перспективы и зрительской проекции. Парадоксально, но эта организация (которая обладает принудительной силой) работает здесь и на раскрытие текста вовне, и на свертывание его элементов в тугой узел эдиповой логики. Фильм постулирует очень строгую систему внутренних отношений между различными персонажами, где они действуют как заместители друг для друга — или как двойники, или как (фетишизированные) частичные объекты. Нарратив фильма производит эти формы взаимного психологического сдерживания на основе подавления желаний, так что специфически буржуазное аскетическое отречение от желаний легитимирует себя на языке упомянутых выше «эдипизированных» фантазий. «Политическая» природа этого психического подавления и вытеснения названа, показана и прямо и косвенными намеками только затем, чтобы в свою очередь стать объектом дальнейшего подавления. Это выглядит так, словно социальные

мотивы замещаются сексуальными мотивами, но и эти последние сами искажаются силой движения киноповествования, так что фильм предлагает «решения», которые все оставляют открытым или, точнее, которые производят крайне неопределенные, двусмысленные текстуальные ансамбли. Поэтому было бы неточностью утверждать, что в немецком немом кино все социальные конфликты интериоризованы и психологизированы — если не добавлять, что это интериоризация опасного рода, проявляющая тенденцию угрожать и расстраивать позитивные процессы психологического сдерживания или решения.

Сказанное можно подкрепить ссылкой на другой фильм, а именно *Носферату* Мурнау. Исходная ситуация его героя опять же имеет экономические обертоны: Джонатан Харпер предпринимает путешествие в Трансильванию, чтобы «сделать деньги» и улучшить перспективы развития своей фирмы. Ради этого он пренебрегает мольбами невесты, от чьей домовитости (цветочки, кошечки) он, видимо, настроен сбежать. Как следствие, его путешествие приобретает признаки обходного пути к цели: если экономический мотив разлучает пару, Носферату соединяет их, с избытком компенсируя характерную структуру обстоятельств нужды, отсутствия вторжением посторонней силы, действующей совсем с иной степенью интенсивности. Опять, как и в *Докторе Калигари*, все персонажи тесно переплетены между собой: Ренфилд, агент по недвижимости, манипулирует Джонатаном, но сам он — орудие Носферату, который, в свою очередь, подпадает под власть и влияние Нины, которая этим способом преодолевает дистанцию отчуждения между собой и Джонатаном, будучи не в силах повлиять на него прямо. Герои фильма важны для его нарратива лишь постольку, поскольку они способны вступать в такие заместительные отношения; причем эта лента более откровенно, чем в любом другом немецком фильме фантастического жанра, проповедует узаконение сделки, торга, обмена там, где очевидна коммерческая несоизмеримость обмениваемых сущностей, и тем еще раз сигнализирует о «значимом провале», о котором напоминает нам фантастика. Это ясно выявляет ключевая сцена: в то время как Граф собирается подписать бумаги, Джонатан «случайно» раскрывает/выставляет медальон с портретом Нины. Носферату жадно хватается его, и именно образом Нины обмениваются мужчины: он заменяет деньги, которые должны были скрепить сделку. В операции с реальным недвижимым имуществом (столь же реальным, как киноиндустрия) Носферату приобретает всего лишь возможность видеть Нину (ибо дом служит ему теперь только наблюдательным пунктом), а Джонатан получает желанный социальный статус (за вовлечение Графа в свою клиентуру). Если Носферату двойник Джонатана (в той мере, в какой Нина приобретает любовника, которым Джонатан, как кажется, не спешит быть), то, как показано в фильме, «неистребимость» желания имеет социальные последствия. Носферату приносит с собою чуму, по сути рассматриваемую

как оборотная сторона торговли (Носферату разом и капитан, и перевозимый груз, производитель и продукт).

## V

Итак, в фильмах немецкого фантастического кино в их столкновении с социальной действительностью Веймарской республики зашифрованы, как нам кажется, не уличные баталии, инфляция, безработица и тому подобное, но нечто иное, хотя и не менее историческое. Общественный смысл текстов кинофантастики раскрывает двойная перспектива во взгляде на них. С одной стороны, эти фильмы аллегорически отображают реальное социальное положение художника-интеллектуала, чьи быстро меняющиеся отношения со способами культурного производства, подобными киноиндустрии, сгущены в неоромантические мотивы ученика чародея и производителя, которому продукт его труда/желания противопоставит как своего рода отчужденное отражение в зеркале. Возвращаясь к цитате из Лотты Эйснер, теперь можно утверждать, что романтический проект преобразования истории в нечто внутреннее и этого внутреннего в феноменологическую и чувственную непосредственность созерцания осуществило кино, но не без расплаты. Ибо это преобразование было актом вытеснения, и «история», вытесненная, но и сохраненная в эйснеровских «романтических мечтах», возвращается в форме жуткого и фантастического. Романтизм в сочетании с возможностями кинематографической технологии порождает целиком фетишизированной, реифицированную форму непосредственного.

С другой стороны, эти фильмы бросают свет на реальное общественное положение одного определенного класса зрителей, чьи ненадежные социальные позиции в ролях «студентов», мелких чиновников, молодых людей с неудовлетворенными амбициями и смутными чувствами обиды и зависти наделяют их психологией мелкой буржуазии, вклад которой в продолжающуюся классовую борьбу принимает форму избегания классовой борьбы, благодаря воображению себя стоящими выше и вне ее. Другими словами, это класс, который компенсирует свой страх пролетаризации мечтами проигнорировать или обойти социальные конфликты, погружаясь в мир личных фантазий успеха. Логика фантастических фильмов и состоит в подгонке и приравливании этой социальной ситуации к этому желанию, но с переводом такой операции в сделки неравноценного обмена, которые киноповествование «интегрирует» в свою сверхметафорическую организацию. Рассказать значит продать, и кинофильм предлагает зрителю, в обмен на его желание, выбрать какую-то нарративную позицию, отождествить себя с тем или иным рассказчиком. Следовательно, мы пришли к тому, что Ролан Барт называл «рассказы-сделки»: это такие нарративы, где стратегии рассказывания (постановки кадра, группирования событий и т.п.) определяются не желанием рассказывать, но

желанием обмениваться: «Рассказ — это монета, передаваемая из рук в руки, предмет сделки, выгодный заклад, короче, *товар...*»<sup>85</sup>

Другими словами, кино выходит на общественную арену не благодаря изображению классового конфликта или движению коллективно-бессознательного, но как такая форма социального отношения, в которой потребление нарративов и образов играет важную роль. И оно добивается этого, нейтрализуя или переводя реальные противоречия истории и общества не в «воображаемые разрешения» (Леви-Стросс), но в феномены отречения и замещения. Фильмы — это не версии (буржуазной) историографии. Скорее, они работают на другую историю — историю товарных отношений и способов производства и потребления. Это и есть та физическая реальность, грехи которой кино, по выражению Кракауэра, пытается (тщетно) искупить, вмешиваясь как некая квазимагическая власть, как объект-фетиш в реифицированные и абстрагированные отношения, характеризующие общество современного типа.

---

<sup>12</sup> Барт Р. S/Z. М., 2001. С. 99.

# Вивиан Собчак

## Города на краю времени: урбанистическая кинофантастика

В 1952 году писатель-фантаст Клиффорд Саймак опубликовал книгу «Город» — сборник рассказов, слабо связанных между собой в сюжетном плане, но объединенных общим местом действия — мегаполисом, где в ходе повествования (на протяжении нескольких тысячелетий) радикально меняется все: облик и функции города, состав населения. Эта многосерийная, многотысячелетняя история урбанистических метаморфоз оказывается «сказкой на ночь»: золотой робот рассказывает ее детенышам говорящих псов. Собравшись у пылающего очага, слушатели робота живо обсуждают, может ли статься, что в стародавние времена близлежащий город (и всю планету) и вправду населяли двуногие разумные существа — так называемые «люди».

Как и почти все мегаполисы, фигурирующие в фантастических фильмах и литературных произведениях, город Саймака, претерпевший с течением времени необычайные метаморфозы, — город заведомо вымышленный. Такие города, не обязанные достоверно отражать реальность, представляют собой онейрические миры, где тревоги, желания и фетиши, свойственные некой культуре наяву, срastaются с царством грез и воплощаются в вещественные, четко упорядоченные архитектурные объекты. Эта воображаемая архитектура — и особенно те детализированные формы, которые эта галлюцинация обретает в американском фантастическом кино, — не есть просто фон. Пространственное воплощение города в фантастическом фильме — это еще и материализованные предпосылки сюжета, уже содержащиеся в свернутом виде его потенциальные варианты и коллизии. Оно фиксирует, очерчивает и описывает некий экстраполированный из реальности или умозрительно-спекулятивный урбанистический мир, придает этому вымышленному миру осмысленную, визуальную значимую форму, размещает его на временной оси координат. Иначе говоря, пользуясь особой свободой фантастического (*fantastic*) как жанра, фантастическое кино «реализует» нечто спекулятивно-воображаемое, претворяет его в отчетливые визуальные образы. Можно утверждать, что, поскольку фантастическое кино придает развернутую поэтическую форму реальным действительным основаниям, на которых зиждется существование современного горожанина, образы городов в американской кинофантастике предлагают нам адекватный материал для исследования феноменологической истории пространственно-временных трансформаций города, как она переживалась в культурном опыте с 50-х годов XX века



(когда американское фантастическое кино сформировалось как самостоятельный жанр) вплоть до дня сегодняшнего (когда этот жанр пользуется беспрецедентной популярностью). Вымышленный город американских фантастических фильмов 50—90-х годов XX века (хотя его метаморфозы не столь радикальны и не столь растянуты во времени, как у «Города Саймака») может служить адекватным, исторически достоверным пространством, на примере которого стоит одновременно изучать реальные основания и метафорическое изображение трансформаций современного урбанистического опыта и соответствующих ему нарративов на протяжении периода, который ныне ассоциируется с «постмодернизмом»<sup>1</sup>. Итак, начальная и конечная точки исторической траектории заданы: от момента зарождения, когда крах модернистских надежд порождает образы разоренного, выхолощенного мегаполиса, к современности с такими ее приметам, как урбанистическая усталость, постмодернистское веселье, а также чувство дезориентации и головокружения накануне нового тысячелетия.

Анализируя образы города в американском фантастическом кино, я отказываюсь от подхода классического урбанизма, рассматривающего город как «объект», как нечто принципиально отличное от населяющих его субъектов. Моя работа связана с желанием «позволить “городу” возникнуть, проявить себя свойственным ему замысловатым и изменчивым способом как особой силой, повелевающей материей и людьми, — силой, изменяющей отношения между ними»<sup>2</sup>. Мне хотелось бы описать характер этой аффективной силы так, как она проявляет себя в преобладающих в каждый конкретный исторический период комплексах поэтических кинообразов фантастики, а затем проанализировать эти образы, порожденные феноменологией урбанистического опыта и составляющие ее неотъемлемую часть. Эти меняющиеся на протяжении истории образы города выражают «обжитую» систему смыслов и аффектов, существующую в опыте реальных социальных субъектов, которые обитают среди этих смыслов и аффектов, смиряются с ними, либо, напротив, грезят о них.

На фоне этих исторических и феноменологических задач может показаться странным, что для начала я сосредоточусь на нескольких «вырванных из контекста» образах фантастических городов — образах, которые будут описываться и интерпретироваться безотносительно к конкретным текстам и нарративам, в которых они играют центральную либо

---

<sup>1</sup> Поскольку вопрос об определении и содержании понятия «постмодернизм» породил много дебатов, в контексте данной работы я отсылаю читателя к статье Фредрика Джеймисона (*Jameson Fredric. Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism // New Left Review. 1984. № 146. P. 53—94*; а также к моей интерпретации идей Джеймисона в: *Screening Space: The American Science Fiction Film. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1997. Ch. 4.*

<sup>2</sup> *Forward // Zone. 1987. № 1/2. P. 11.*

второстепенную роль. Как пишет Гастон Башляр в «Поэтике пространства», поэтический образ «будоражит глубины, прежде чем всколыхнуть поверхность» и самой своей непривычностью «приводит в действие весь лингвистический механизм»<sup>3</sup>. Отсюда можно заключить, что поэтический образ *конституирует* свой нарративный контекст. Он порождает, объединяет, конденсирует, воплощает, «бередит» и трансформирует тот сложно устроенный текст, частью которого в конечном итоге является. В то же самое время поэтический образ сам открыт для трансформаций в ходе семиотической и аффективной работы, которую он выполняет, корректируя системы репрезентации и нарратива, согласовывая требования, предъявляемые культурой и психикой друг к другу<sup>4</sup>. «Разрозненные» образы города в американском фантастическом кино, которых мы коснемся ниже, не следует рассматривать как внеисторические, абсолютные или сущностные. В общем-то, они по-настоящему не «вырваны из контекста» и не абстрагированы от «текста». Скорее дело в том, что их метафорический резонанс порождает и структурирует не только дискретные миры конкретных текстов, к которым принадлежат эти образы, но и широкий исторический нарратив — нарратив, где драматизируется меняющийся характер американского города и аффективное воздействие этих изменений на нас. Именно этот широкий нарратив и является главным предметом исследования в данной статье. Однако, чтобы увидеть *конфигурацию* широкого нарратива, необходимо предварительно вычленив составляющие его *фигуры* и рассмотреть каждую из них феноменологически — выражаясь словами Башляра, «не как объект и тем более не как замену объекта», но скорее «в их специфической реальности»<sup>5</sup>. Иначе говоря, прежде чем претворять поэтический образ в нарратив, мы должны услышать его отзвуки в наших душах, вчувствоваться в его чарующее своеобразие, понимаемое не только как нечто непосредственно значимое, но и как странно знакомое. В сущности, поэтический образ — не что иное, как образ, уже глубоко выстраданный нами в личных переживаниях, но никогда ранее не проецированный в сферу воображения.

Я уже упоминала выше, что американское фантастическое кино сформировалось как жанр с ясно различимым корпусом текстов лишь в 50-е годы XX века. Это жанр послевоенный и постмодерный (post-modern). Однако, чтобы выяснить поэтический смысл различных пространственно-временных трансформаций, которые город претерпевал в этом жанре с 50-х годов по сей день, мы должны ненадолго заглянуть в еще более далекое прошлое — обратиться к образу города, фигуриро-

---

<sup>3</sup> Bachelard G. The Poetics of Space. Boston, MA: Beacon Press, 1964. P. xix.

<sup>4</sup> См. об этом главу «Figuration» в кн.: Dudley Andrew. Concepts in Film Theory. New-York: Oxford University Press, 1984.

<sup>5</sup> Bachelard G. The Poetics of Space. P. xv.

вавшему в американских кинофантазиях до 50-х годов. Нетрудно заметить, что этот воображаемый город будит совсем иные душевные отзвуки, чем «современные» города в таких популярных жанрах 30-х годов, как музыкальный и гангстерский фильмы, а также в городских мелодрамах и «фильм нуар» 1940-х.

Прежде всего есть фильм *Только вообразите* (*Just Imagine*, 1930) — престранный гибрид футуристической фантастики с музыкальной комедией. Действие происходит в 1980 году. Нью-Йорк предстает в фильме как скопление высоченных небоскребов, связанных замысловатой паутиной эстакад и мостов. На чем все это держится, нам не показывают. Пешеходный, наземный уровень тоже не появляется на экране. Прибыв на свидание, герой с героиней заглушают моторы своих одноместных самолетиков и зависают в воздухе, а вокруг бурлит городское движение — при всей его обыденности, в буквальном смысле «приподнятое». Хотя в этом довольно-таки бестолковом фильме постулируется репрессивное при всей его галантности общество, поэтика *Только вообразите* ассоциируется с устремленностью к небесам. Художественные ресурсы фильм черпает из *Метрополиса* (1926) немецкого режиссера Фрица Ланга, где изображен футуристический двухъярусный город, вдохновленный, в свою очередь, архитектурным стилем «Баухауза» и личными впечатлениями режиссера от посещения Нью-Йорка в 1924 году. Однако авторы *Только вообразите* были весьма разборчивыми эпигонами. В фильме не показан тот Нью-Йорк, архитектурный облик которого не столько раскрепощает и изумляет, сколько действует угнетающе, — тот городской пейзаж, который ассоциировался для Ланга с хаосом, эксплуатацией и «жизнью в неослабевающем нервном напряжении»<sup>6</sup>. Для Нью-Йорка *Только вообразите* были использованы лишь самые позитивные образцы модернистской архитектуры *Метрополиса*. «Низменность» Нижнего города Ланга была проигнорирована. Так получился город, подобный — воспользуемся здесь одним из немногочисленных положительных отзывов Ланга о Нью-Йорке — «вертикально висящему покрывалу, мерцающему, почти невесомому»<sup>7</sup>. Нью-Йорк *Только вообразите* восходит исключительно к Верхнему городу Ланга с его устремленной ввысь мощью, простором и невесомым изяществом.

Для 30-х годов можно выделить еще три доминирующих фантастических образа города, но появляются они не в фантастических фильмах (хотя один из них часто ассоциируется с данным жанром). Благодаря своей художественной силе эти образы приобрели канонический статус. Более того, об одном из них имеется свидетельство создателей фильма,

---

<sup>6</sup> *Webb Michael*. The City in Film // *Design Quarterly*. 1987. № 136. P. 9. Читая описание Нью-Йорка у Ланга, вспоминаешь скорее изошренный фантазмагорический город в *Бегущем по лезвию*, а не другие киногорода, включая даже *Метрополис* самого Ланга.

<sup>7</sup> *Ibid*. P. 8.

констатирующее, что именно этот образ стал генерирующим фактором, предопределившим развитие сюжета. Мериэм С. Купер, сорежиссер *Кинг-Конга* (1933), утверждает, что «все началось с картинки, возникшей перед моим мысленным взором: гигантская обезьяна, взобравшись на шпиль здания, отбивается лапами от целого воздушного флота»<sup>8</sup>. Образ, который я имею в виду, — это фигура человекообразной обезьяны пятнадцатиметрового роста, «накрывшая своей тенью» Манхэттен, застывшая в миг своего краткого торжества и вечной метафорической славы на верхушке сооружения, которое когда-то могло именоваться «высочайшим фаллосом Нью-Йорка», — небоскреба Эмпайр-стейт-билдинг, официально открытого 1 мая 1931 года, всего за два года до выхода фильма на экран<sup>9</sup>. Хотя Кинг-Конг падает с высочайшего в мире (на тот момент) здания и разбивается о мостовую, в нашу память врезался именно образ «восхождения»: Кинг-Конг, воплощение анархии и «дикости», дитя природы, сюрреалистически гармонирует (и одновременно диссонирует) с наиболее прогрессивным и «цивилизованным» архитектурным феноменом западной культуры. Общим тут является запредельный размах, монументальность устремлений — то, что столь по-разному (и в то же самое время столь одинаково) олицетворяют Кинг-Конг и Эмпайр-стейт-билдинг.

Два других важных образа фантастического города в фильмах 30-х годов не нагружены коннотациями «устремленности в будущее» (как в *Только вообразите*) и не воспевают «трансцендентность в настоящем» (как в *Кинг-Конге*). Вместо этого их утопические порывы репрезентируют город как «извечный идеал». Оба города визуализированы в форме устремленных ввысь архитектурных объектов и локализованы в трансцендентном пространстве: один — высоко в Гималаях, другой — «где-то над радугой». Однако темпоральная природа «вечности» кодируется в них по-разному. Город Шангри-Ла в картине с красноречивым названием *Потерянный горизонт* (*Lost Horizon*, 1937) похож на мираж высоких устремлений, озаренный извечной ностальгией, которая не имеет ничего общего с современностью — будь то «современность» сегодняшнего дня или далекого будущего. Этот идеализированный, величественный город есть символ той утопии, которая неизбежно ускользает из алчных рук человека эпохи модерна, того извечного идеала, который всегда уже по определению эфемерен и утрачен.

Но вскоре, в один год с утопичным и сверхсовременным городом-микросмосом нью-йоркской Всемирной ярмарки 1939 года (где доминировала идеалистичная геометрия таких сооружений, как «Трайлон» и

---

<sup>8</sup> *Brosnan John*. *Future Tense: The Cinema of Science Fiction*. New-York: St.Martin Press, 1978. P. 48.

<sup>9</sup> *Ibid.* P. 47. См. также у Узбба описание «фаллической короны» здания, «спроектированной как причал для дирижаблей» (*The City in Film*. P. 11).

«Перисфера»), появляется изумрудный город *Волшебника страны Оз*. Впервые мы видим Оз издалека, в обрамлении макового поля (питомника грез) на первом плане. Одновременно вечный и современный, Оз — устремленный ввысь, вневременной, эфирный — город непреходящий и актуальный; его небоскребы со сглаженными углами опровергают свое наименование. Эти здания, не имеющие острых прямолинейных граней, не штурмуют небо, ибо и так уже принадлежат ему.

Лейтмотив, характерный для этих немногочисленных фантастических образов города, резко контрастирует с более злободневными, реалистичными, «приземленными» изображениями урбанистической жизни, созданными в 30-е годы. Если не считать Шангри-Ла (этого постоянного напоминания об утраченном, пророчества, указывающего на «оборотные стороны» прогресса и урбанизации), фантастические образы буквально конструируют современность (modernity) через архитектуру «высоких устремлений», контактирующую с «трансцендентным». Они акцентируют высоту, вертикальность и воздушность города, игнорируя приземленную «пешеходную» горизонтальность. Более того, поскольку между «высотой» и деятельными устремлениями человечества ставится знак равенства, «высотность» города становится конкретным выражением самого эстетически значимого из его социальных идеалов. Вот что пишет по этому поводу И-Фу Туан, специалист по культурной географии: «Вертикальное измерение против горизонтального?.. Обычная реакция — интерпретировать их символически как оппозицию “трансцендентное/имманентное”, противопоставление идеала бестелесного сознания (духовности, устремленной к небесам) и отождествления с “посюсторонним”, земным. Вертикальные элементы... ассоциируются с отчаянной попыткой освободиться, с вызовом, брошенным гравитации, меж тем как горизонтальные элементы создают настроение смирения и успокоенности»<sup>10</sup>.

Однако, как мы увидим на примере фантастического кино 70—80-х годов XX века, горизонтальные элементы могут ассоциироваться и с менее позитивными видами пассивности: с капитуляцией перед судьбой, с застоем, асфиксией, смертью, а также с состояниями активности: экспансией, дисперсией и игрой.

Американская мифология пространства традиционно ставит неурбанистическое выше, чем урбанистическое. По сути, она вообще антиурбанистична (в Новом Свете символический рай локализовался в саду, на Западе, на фронтире, в девственных областях, а ныне — после Стивена Спилберга — на газонах пригородов). Тем не менее, как мы могли заметить по этим нескольким примерам из 30-х годов, воображаемый город грез ассоциируется с высотностью и наполненностью (понимаемыми в

---

<sup>10</sup> *Yi-Fu Tuan. Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes and Values.* Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1974. P. 28.

позитивном смысле), визуализируется как место, где реализуются людские устремления: вертикальная проекция указывает ввысь, в направлении духовной трансцендентности и, возможно, лучшего и более наполненного (то есть связанного с успешной материальной экспансией и более «цивилизованного») будущего. Можно заключить, что в 30-е годы позитивный образ города — не что иное, как сильно «смягченные», адаптированные для массового потребителя идеалы более раннего периода, технологические и урбанистические грезы футуризма и модернизма (Modernism).

Общественная ситуация 40-х годов не способствовала сохранению утопических фантазий о городе, характерных для предшествующего десятилетия. Неудивительно, что в этот период экстраполируемые или умозрительно-спекулятивные образы города чрезвычайно редки, если не считать урбанистических интроспекций «фильм нуар»: образов кошмарного, лабиринтоподобного «дна жизни». Чтобы познакомиться с новой группой выражено фантастических урбанистических образов, нам придется перепрыгнуть в 50-е. Именно в это десятилетие, с его страхом перед ядерной угрозой и неврозами «холодной войны», растущей зависимостью от электроники, появлением новых глобальных систем связи и обмена информацией, а также ростом консюмеризма и прогрессирующей тенденцией субурбанизации, американское фантастическое кино складывается как самостоятельный жанр. Охотнее всего этот жанр поэтизирует мегаполис с помощью того, что Сьюзан Зонтаг назвала «воображением катастрофы»<sup>11</sup>. Через все десятилетие проходят два сильнейших образа. Оба они ярко и зримо артикулируют разочарованность в прежних утопических футуристических представлениях о современном городе как архитектурном воплощении человеческих устремлений к трансцендентному. Оба, хотя и очень по-разному, подчеркивают неспособность вертикальности «бетонных джунглей» вдохновлять и поддерживать существование в современном обществе. Поскольку же устремления и «высотность» утрачены или сошли на нет, исчезает и ощущение будущего.

Первый образ — яростный и деструктивный. Он фигурирует в очень многих фильмах того периода и, очевидно, сам порождает их незамысловатые, скроенные по единому шаблону нарративы — ритуальный контекст, стержнем которого он является. Образ состоит из одних и тех же элементов, хотя их детали могут варьироваться. Мизансцена — городской пейзаж, показанный дальним планом. Город на экране легко опознается: это Нью-Йорк, Вашингтон, Сан-Франциско. Отличительные черты архитектурного облика города, его культурные символы (статуя Свободы, знаменитая «горка» в парке аттракционов на Кони-Айленде, монумент

---

<sup>11</sup> *Sontag Susan. The Imagination of Disaster // Commentary. October 1965. P. 42—48.*

Вашингтона, мост Золотые Ворота) локализуют и «именуют» антураж, конкретизируют его, создавая ощущение, что назревающее уничтожение города — дело ближайшего будущего, вполне вероятное событие, которое может случиться с минуты на минуту. На этом фоне появляется разрушительная сила в одной из трех своих возможных ипостасей: апокалиптическая сила природы типа цунами или кометы; первобытный Зверь или Тварь; боевая машина инопланетной цивилизации, намного опередившей земную в техническом отношении. В любом случае исход один: разрушение города и в первую очередь низвержение тех монументов, которые олицетворяют устремления и гордость современной цивилизации. В картине *Когда сталкиваются миры* (*When Worlds Collide*, 1951) на Нью-Йорк накатывается цунами, затопляя улицы и обрушивая здания; в *Звере с глубины 20 тысяч саженей* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, 1953) доисторическое животное, разбуженное атомным взрывом, со слепой целеустремленностью пробивается к своему древнему месту выплода, топчет автомобили и разбегающихся людей, сокрушая нью-йоркские небоскребы и натываясь на арматуру кони-айлендских аттракционов; в *Земле против летающих тарелок* (*Earth vs. the Flying Saucers*, 1956) летательные аппараты высокоразвитой инопланетной цивилизации — быстрые, с изящными обтекаемыми корпусами — кастрируют монумент Вашингтона и сравнивают с землей Капитолийский холм.

Может показаться, что этот образ оказывает на зрителя то же самое аффективное воздействие, что и фигура первобытного Кинг-Конга на вершине Эмпайр-стейт-билдинг, сшибающего лапой самолеты, точно мух. Но колдовская притягательность поэтики разрушения — не совсем то, с чем для нас связан Кинг-Конг. Его образ хватает нас за душу благодаря тому, что в сцене на вершине Эмпайр-стейт наглядно, хотя и на одно мгновение, удовлетворяется социальная и психологическая тяга к монументальному размаху, осуществляются неосуществимо-эпические устремления обоих — Кинг-Конга и здания. Напротив, образ разрушения, характерный для кинофантастики 50-х, связан не с осуществлением, но с крахом и распадом. В его метафорическом резонансе нет и намек на мотивы восхождения и устремленности ввысь, зато он имеет самое прямое отношение к «фантазиям, в которых человек непосредственно наблюдает собственную смерть и, мало того, смерть мегаполисов, гибель человечества в целом»<sup>12</sup>, по формулировке Сьюзан Зонтаг. Крах современной урбанистической цивилизации метафорически репрезентируется в соизмеримых ей монументальных образах. Так конституируется «эстетика разрушения» с ее особой красотой, состоящей в том, чтобы «сеять хаос, устраивать беспорядок»<sup>13</sup>. Устремленная ввысь вертикальность города, его величественные

<sup>12</sup> Sontag Susan. *The Imagination of Disaster*. P. 44.

<sup>13</sup> Ibid.

здания, его позитивная «высотность», направляющая цивилизацию в сторону трансцендентного и грядущего, здесь — с помощью характерных спецэффектов — девальвируется и умалется в мизансценах, где действие, демонстративно отнесенное к «дню сегодняшнему», развивается на фоне «нынешней» лихорадочной активности и оживленного дорожного движения.

Не менее сильное впечатление производит и второй образ, репрезентирующий крах города, пытавшегося воспарить ввысь. Принципиальное отличие этого образа в том, что «высотность» города сохраняется, но ее значимость переосмысливается как «принадлежность к прошлому». Величественная архитектура города здесь не разрушается, но такое первоначально позитивное и совершенное свойство архитектуры, как «высота», побеждается свойством негативным, нигилистическим — «пустотой». Высота остается идеальной ценностью, но отныне имеет мало отношения к жизни людей. Как напоминает нам Филип Стрик, «писатели-фантасты, как-то: Саймак, Брэдбери, Каттнер — нередко признавали с разной степенью иронии ... что в идеальном городе в принципе не может быть горожан»<sup>14</sup>. Как и в первом случае, основные элементы этой метафорической реакции на конкретизированные людские устремления не меняются от фильма к фильму — это лишь разные вариации одной темы. В картине *Пять* (*Five*, 1951) нам показывают, как два персонажа въезжают в Нью-Йорк — пустой бетонный каньон. «Стенами каньона» служат небоскребы, пустынный «дно» подчеркнута точками статичных, покинутых, грустно накренившихся автомобилей; ничто не шелохнется — движется лишь машина героев; из окна на них пристально смотрит скелет. В фильме *На последнем берегу* (*On the Beach*, 1959) с территории США, где все живое уничтожено радиацией, поступают таинственные сигналы — и в поисках их источника моряки с подводной лодки прочесывают обезлюдивший Сан-Франциско. А в фильме *Мир, плоть и дьявол* (*The World, the Flesh and the Devil*, 1959) картина мертвенной бездвижности и пустоты вселяет в зрителя чувство невозполнимой утраты, когда герой-одиночка бредет по Нью-Йорку: выходит на безлюдную Таймс-сквер, идет по всеми покинутой Уолл-стрит, обходит вокруг стерильно-неживого здания ООН. Автомобили, навеки замершие на мосту, газета, влекомая по улицам каким-то зловещим ветром, светофоры и неоновые вывески, загорающиеся и гаснущие в положенное время, точно пародируя жизнь одушевленных существ, — такова иконография пустоты и неподвижности, свойственная образу города после ядерной катастрофы в американском кино с 50-х до середины 70-х годов XX века. Этот образ всегда пронизан ностальгией — фиксации

---

<sup>14</sup> Strick Philip. Metropolis Wars: The City as Character in Science Fiction Films. In: *Omnis Screen Flights/Screen Fantasies: The Future According to Science Fiction Cinema*. Ed. Danny Peary. Garden City, New York: Dolphin / Doubleday, 1984. P. 47



ей на безвозвратном прошлом, а отнюдь не на будущем, которое еще не наступило.

Одна из составляющих нашего существования в современном городе — это непосредственное ощущение бурлящей жизни: деятельность, протекающая в настоящем времени, ежеминутно обновляющаяся; стремительные транспортные потоки, люди и машины в постоянном движении. Зрелище пустого, застывшего города подчеркивает его зримую высотность, но одновременно кодифицирует это свойство архитектурной устремленности к небу как «минувшее». В этих фильмах небоскребы высятся монументальными надгробиями, знаменуя смерть города как активной, функциональной структуры. Образ опустевшего мегаполиса дожил до 80-х годов (он фигурирует в таких фильмах, как *Рассвет мертвецов* (*Dawn of the Dead*, 1979) и *Ночь кометы* (*Night of the Comet*, 1984), но со временем из него улетучилась ностальгическая печаль об утраченной высотности города и крахе его устремлений. Скорее этот образ начинает символизировать нечто позитивное — возможность воплотить на экране величайшую мечту потребителя о том, чтобы получить в полное свое распоряжение торговый центр, где больше никого нет (кроме горстки экстремистски настроенных покупателей — упырей и мутантов).

«Разрушение города и символизирующих его архитектурных объектов» и «город как пустынное кладбище» — вот два влиятельных метафорических отклика на фиаско связанных с городом устремлений (и вообще крах цивилизации модерна). Но, оплакивая вышедший из моды идеал высотности и безрезультатность усилий, эти фильмы все же продолжают расценивать устремленность ввысь как нечто положительное и не предлагают никаких альтернатив ей в ситуации краха. Еще хуже дела обстоят в 60-х и почти до самого конца 70-х годов. В утопических образах города-фантазии акцентировались зримая высотность и духовная наполненность, понимаемые как позитивные черты. В фантастическом кино 50-х сохранялась — пусть сугубо в ее буквальном понимании — хотя бы одна из этих двух черт. В тех фильмах, где архитектура города низвергается и разрушается, начинает утверждаться буквально понимаемая «наполненность» города — в такой форме, как бурная деятельность людей и акцент на «массах» (неважно, разбегаются ли эти массы с воплями изпод чешуйчатых лап левиафана либо «оказывают помощь властям»). В тех фильмах, где утопическая «наполненность» города опровергается его буквальной пустотой, оставляется хотя бы высота. Однако с конца 60-х по 1977-й (год, когда на экраны выходят *Близкие контакты третьего вида* и *Звездные войны*) в образах фантастических городов не оцениваются позитивно ни высота, ни наполненность. Скорее, оба этих свойства мыслятся как негативные — и, обращенные против самих себя, перерождаются в «гнетущую гигантоманию» и «перенаселенность». В самом деле, если утопический фантастический город воспринимается как «парящий в воз-

духе», то фантастический город этого периода — город антиутопичный и «удушающий»; в нем как будто «не хватает воздуха».

Говоря о чувстве отчаяния, которое испытывала страна, измученная внутренними и международными конфликтами, Джоан Дин указывает, что фантастические фильмы конца 60-х и двух первых третей 70-х годов артикулировали «уменьшение страха перед ядерным апокалипсисом» и «растущую обеспокоенность “наземными”, внутренними проблемами страны: прежде всего тотальным контролем государства над жизнью граждан, перенаселенностью, дефицитом пищевых продуктов и загрязнением окружающей среды». И действительно, «единой темой», которая «превалировала в фантастическом воображении между 1970 и 1977 годами», была «перенаселенность и вытекающие из нее проблемы старения населения и дефицита пищи»<sup>15</sup>. Образ города, порождающий нарративы фантастических фильмов этого периода, наиболее ярок в картине *Зеленый сойлент* (*Soylent Green*, 1973), где Нью-Йорк уже не стремится штурмовать воздух, а задыхается от его нехватки и агонизирует. Акцентируется не высота, но приземленность зданий. Вертикальность больше не имеет значения, а горизонтальное измерение города подчеркивает не его открытость и просторность, но, наоборот, зажатость в тесных границах. Нью-Йорк 2022 года видится отнюдь не как город, «наполненный» в позитивном смысле этого слова. Скорее, он невероятно перенаселен: в нем насчитывается сорок миллионов жителей. Улицы запружены людьми. Большинство существует, сгрудившись в мрачные массы, — толпы забивают тротуары, закоулки, подъезды домов, непременно запущенных до трущобного состояния. Свистящие, пришепывающие всхлипы горожан, кашель и прочие сливающиеся в единый звуковой фон шумы — точно унылые вздохи ветра. У этого Нью-Йорка нет ни монументального, ни нравственного центра. Он весь коррумпирован и низок, он весь в одночасье стал трущобным «внутренним городом»<sup>16</sup>. Мизансцены создают ощущение невыносимой скученности, сумрака, грязи и загазованности; как указывает Роберт Камбу, «в разваливающихся зданиях и гниющих автомобилях» *Зеленого сойлента* «зародился... футуризм вторсырья»<sup>17</sup>. Но данный футуристический образ даже не воображает свое будущее. Этот Нью-Йорк — в буквальном смысле *концентрационный* лагерь, и темпоральность, порождаемая его скованным пространством, не может ни тянуться, ни течь вперед; она вообще не имеет ничего общего с позитивны-

---

<sup>15</sup> Dean Joan F. Between 2001 and Star Wars. *Journal of Popular Film and Television*. 1978. Vol. 7. № 1. P. 36—37.

<sup>16</sup> «Внутренним городом» («inner city») принято называть районы в центральной части мегаполисов, превратившиеся в трущобы после переезда представителей «среднего класса» в пригороды. — *Примеч. пер.*

<sup>17</sup> Cumbow Robert C. Survivors: The Day After Doomsday. In: *Omni's Screen Flights/Screen Fantasies: The Future According to Science Fiction Cinema*. P. 41.

ми представлениями о продвижении или экспансии. Все здесь — упадок, все — энтропия. С конца 60-х до середины 70-х фантастический город не имеет положительных черт, которые могли бы служить для него опорой, и, как следствие, рушится и разваливается на части. В очень многих фильмах этого периода, от *Планеты обезьян* (*Planet of the Apes*, 1968) до *Бегства Логана* (*Logan's Run*, 1978), такие города, как Нью-Йорк и Вашингтон, предстают как фантазия о «теле, разъятом на части»: от памятников и зданий остались лишь обломки, раскиданные по заброшенным ландшафтам радикально изменившейся планеты. Устремленный вверх город, бывшей центр и архитектурное олицетворение цивилизации, лежит в руинах, утратил свою функциональность, перестал быть средоточием цивилизованной деятельности людей.

К 80-м годам идеализированный высотный фантастический город мыслится как полностью децентрализованный и маргинализированный. Представители доминантной буржуазной культуры обитают либо во «внешних мирах» (в космосе), либо в пригородах<sup>18</sup>. В 1977-м, с выходом на экраны *Звездных войн* и *Ближних контактов*, Джордж Лукас и Стивен Спилберг разработали свои маршруты — соответственно, мейнстримовский и ностальгический — для *Побега из Нью-Йорка* (*The Escape from New York*, 1981). (В основе последнего фильма — идея целого города-тюрьмы.) *Звездные войны* и *Ближние контакты* пропагандируют — в рамках кинореальности — исход из не оправдавшего надежд города с его ограничениями, преступностью и неблагоприятной экологической обстановкой. Причем все уходящие — самодостаточные в экономическом отношении честные граждане, полагающие (вполне резонно), что с ними «Сила», либо (ошибочно) что «звезды исполняют желание любого, кем бы он ни был». Однако массовое бегство буржуазии из мегаполиса оборачивается на киноэкране своеобразным, галлюцинаторно-фантазмагорическим раскрепощением оставшихся — «не таких, как другие» — горожан. Это отбросы буржуазного общества: панки, пьянчуги, психи, «голубые», торчки, черные, латиносы, недавние переселенцы из Азии, бездомные, битники, неимущие — словом, все, кого прежде, в условиях буржуазной городской культуры, вытесняли на обочину общества и обрекали на бесправие. Теперь им предоставлена свобода действий в городе, где отныне нет центра и отменены все ограничения, в городе, скорее «выброшенном на помойку», чем «перестроенном» по урбанистическим законам. Эта пестрая публика, отныне составляющая большинство населения, переосмысляет и наполняет новой энергией негативные характеристики города 60-х и 70-х, придавая им возвышенно-позитивное звучание. Происходит полная инверсия: «низость», приземленность, горизонтальность вымышленного города фан-

---

<sup>18</sup> См. у И-Фу Туана анализ системы ценностей и идеалов, характерной для пригорода, применительно к работам Стивена Спилберга (*Torphilia*. P. 236—240).

тастического кино, его перенаселенность, перенасыщенность, скученность — все это воспевается и эстетизируется. Иначе говоря, фигурировавший ранее в кинофантастике воображаемый «метрополис» полностью смирился со своим упадком, вытеснением «городского» на окраины, своим зримым превращением из «города как центра» в «город как клоаку»; из города, устремленного ввысь, в город(скую)-свалку.

Но это окончательное и зримое смирение города с «унижением» оборачивается позитивным символическим переозначиванием. Теперь помойка, свалка, замусоренные окраины «переописываются» культурой как актуально-модное и экзотичное городское пространство, которое эротизирует и фетишизирует материальную культуру, которое ценно своей невероятной всеядностью, широчайшими возможностями по аккумуляции, потреблению «вещей», абсолютно *чего угодно* и которое получает экзистенциальный статус неопровержимого наглядного доказательства успешности материального производства. Вездесущность мусора указывает, что пищеварительный тракт тела «политики развитого капитализма» еще работает — более того, работает «сверхурочно» и на полную катушку. Тем самым город обретает новую энергию — находит себе новую функцию и новую эстетику разом. Он развернуто воображается как самый монументальный и конкретный *потребитель*, а также — поскольку он хранит без всякого отбора и хаотично располагает материальные артефакты — как самый эклектичный из «коллекционеров масскульта». Фредрик Джеймисон пишет об этом переозначенном городе: «Удовольствие от этих новых поверхностей... парадоксально в том смысле, что их фундаментальное содержимое — город как таковой обветшал или распался до такой степени, о которой еще в начале XX века никто и помыслить бы не мог... Каким образом убожество городских трущоб, коммодифицируясь, может радовать взор, почему отчужденность повседневной жизни мегаполиса, обострившись до беспрецедентного, качественно нового уровня, может отныне переживаться в форме необъяснимой, не имеющей аналогов галлюцинаторной радости — вот лишь немногие из стоящих перед нами вопросов»<sup>19</sup>.

В контексте этого нового урбанистического «экзотизма», для которого характерна эротика консюмеризма и коммерциализации, возникают два новых образа фантастического города. И, поскольку постмодернистский город ощущается как не имеющий центра (в нем либо каждый квартал «централен», либо царит полная децентрализация, жизнедеятельность рассеивается во всех направлениях), едва ли удивительно, что оба этих города локализованы на территории Лос-Анджелеса. Первый образ, наиболее эстетизированный, восходит, разумеется, к *Бегущему по лезвию* (*Blade Runner*, 1982). Его Лос-Анджелес 2019 года показан как многона-

<sup>19</sup> Jameson. Postmodernism. P. 76.

селенный разноязыкий мегаполис, где полным-полно маргиналов всех возможных национальностей, эклектичных зданий, облепленных пристройками и надстройками, хаотических раздражителей, перегружающих все органы чувств, а также рассеянных в воздухе токсинов. Этот город воспринимается не столько как «приниженный» и деградировавший, сколько как насыщенный, сложно устроенный и гетерогенный: он стимулирует зрение вплоть до полного переутомления глаз, ибо в нем всегда — буквально — еще остается что посмотреть. (Кстати, глаза и зрение — основной мотив в нарративе фильма.) Этот Лос-Анджелес зримо сложен из «фактурных слоев»: «визуальная информация обрушивается на зрителя с каждого квадратного сантиметра экрана. Изобилие подробностей. У массовки в руках зонтики со светящимися наконечниками, поскольку улицы погружены в сумрак. На телевизионных мониторах, сменивших светодоры, изображение нарочно смазано. На крышах уже существующих зданий строятся небоскребы — и нам их показывают... сотни этажей»<sup>20</sup>.

Несмотря на небоскребы, визуальный образ этого Лос-Анджелеса мало ассоциируется с вертикальностью и возвышенными устремлениями. Напротив, траектория нашего внимания обычно прикована к земле — нас завораживает продланная городом реконструкция собственных руин, «пространств и объектов, изначальное предназначение которых утрачено не оттого, что они износились, но скорее потому, что в них слишком много вложено — им все время находят новое применение, обращаются с ними, как с вторсырьем»<sup>21</sup>. Неудивительно, что на экране периодически фигурируют заводские трубопроводы или каналы вентиляции (это еще более подчеркнуто в *Бразилии* — *Brazil*, 1985). Этот Лос-Анджелес буквально выдохся — он внушает то странное чувство истеричной эйфории, которое охватывает человека при крайнем переутомлении.

В другом фантастическом образе Лос-Анджелеса акцентируется не столько внешний облик города, сколько передвижения по нему — хаотические, прерывающиеся, дисперсионные. Похоже, кинокомпания, сделавшая фильм *Угонщик по заказу* (*Repo Man*, 1984) вовсе не случайно именуется «Эдж Сити Продакшенз»<sup>22</sup>. Если Лос-Анджелес *Бегущего по лез-*

---

<sup>20</sup> Mills Bart. The Brave New World of Production Design // American Film. 1982. Vol. 7. № 4. P. 45.

<sup>21</sup> Alliez, Eric and Feher Michel. Notes on the Sophisticated City // Zone. 1987. № 1/2. P. 44.

<sup>22</sup> Название кинокомпании «Edge City Productions», что можно перевести как «город на краю», расшифровывается многими как отсылка к книге Тома Вулфа «Электропрохладительный кислотный тест». Между тем в 1991 году (то есть спустя семь лет после выхода «Угонщика по заказу») американский журналист Джозель Гарро ввел в обращение термин «edge city» для обозначения нового урбанистического феномена — делового, коммерческого и развлекательного центра, возникающего вне традиционного городского пространства и обслуживающего жителей «спальных» пригородов либо сельской местности. — Примеч. пер.

вию децентрализован благодаря тому, что в нем повсюду центр, то Лос-Анджелес *Угонщика по заказу* централизован, поскольку весь он — окраина. Лос-Анджелес *Бегущего по лезвию* объединяет свои старомодные и крайне разнородные материальные означающие в модифицированные и эротизированные архитектурные формы, меж тем как «город на краю» *Угонщика по заказу* — апофеоз конвульсивной прерывистости пространства в перманентно движущейся культуре: мизансцена не загромождена, а просто слегка замусорена (газеты, какие-то странные личности, отбросы, распростертые тела мертвецки пьяных или действительно мертвых бродяг, сломанные диваны — все эти детали, подчеркивающие ощущение заброшенности, размещены на пустых улицах без пешеходов). По сути, в *Угонщике по заказу* город воспринимается как набор дискретных, никак не связанных между собой фрагментов скорее пространства, чем архитектуры, обрамленных ветровым стеклом движущегося автомобиля, который здесь, в городе, где все продается в кредит и тут же конфискуется за неплату процентов, то и дело меняет хозяев, водителей и точки обзора.

Это шизофреническая репрезентация города, который «сведен к восприятию чисто *материальных означающих...* к ряду абсолютных и *никак не пересекающихся между собой "сейчас"*, существующих во времени синхронно»<sup>23</sup>. Город бессвязен, в нем не работает причинно-следственная логика, которая могла бы придать ему целостность. Характеризуя Лос-Анджелес как «город автомобилей», И-Фу Туан отмечает: «Езда по автомагистралям может дезориентировать. Дорожный указатель направляет тебя, например, в крайний левый ряд, чтобы ты мог добраться до объекта, ясно видимого справа от дороги»<sup>24</sup>. Но угонщики по заказу извлекают высочайшее удовольствие из этих неувязок, по своему почину «фигурализуя» (trouping) городские улицы и автострады, то есть риторически отклоняясь от ожидаемых траекторий, чтобы создавать новые связи смыслов, или, как бы выразился склонный пофилософствовать персонаж этого фильма Миллер, новые «сетки совпадений». Лос-Анджелес *Угонщика по заказу* — это город, где пространственность скована не архитектурой, но скорее траекториями передвижения, которые, при всей их внешней произвольности, в конце концов — как и автострады — непременно пересекаются. И потому — неважно, как бы они, исходя из собственных соображений, ни старались разбрестись по местности — угонщики по заказу, лютые лос-анджелесские панки, физик-ядерщик, пара автомобильных воров и машина «шевроле малибу» с полным багажником инопланетного оружия встречаются снова и снова. В то время как в *Бегущем по лезвию* пастиш из новых и старых жанров, вторично использованных эстетических стилей и эклектичных материальных объектов кон-

<sup>23</sup> Jameson. Postmodernism. P. 72. — *Курсив наш.*

<sup>24</sup> Tuan. Topophilia. P. 190.

ституировал временной модус Лос-Анджелеса как буквальное и все более коллективное настоящее, «город на краю» *Угонщика по заказу* темпорально кодифицируется как *вечно возвращающееся настоящее*.

Таким образом, город фантастического кино 80-х больше не оплакивал бесплодные устремления своего прошлого, но и не мог зримо вообразить свое будущее — скорее, он потерял голову в эйфории эротической игры со своим материальным настоящим. Вымышленный Лос-Анджелес *Бегущего по лезвию* и *Угонщика по заказу*, а также Нью-Йорк *Жидкого неба* (*Liquid Sky*, 1983) лишь грезят о тотальной инверсии буржуазных утопических ценностей, лишь в галлюцинациях освобождаются от буржуазии, которая переселилась в фильмы Спилберга или *Назад в будущее* (*Back to the Future*, 1985). Эти города зримо эротизируют потребление и фетишизируют материальную культуру в гимнах развитому капитализму, которые поет их сценография. И покамест они славят свою контркультурную прикольность, свою гетерогенность, горизонтальность и сглаживание различий, своих «инопланетных» землян и «при-земленных» инопланетян, разница между коими якобы не существенна в этой разреженной маргинализованной культуре (в конце концов, *Москва на Гудзоне* и *Брат с другой планеты* (*Moscow on the Hudson, Brother from Another Planet*, 1984) — по сути, один и тот же фильм), они фактически выполняют функцию гетто — либо, загадывая желание на буржуазной звездочке, эффективно сглаживают те различия, которые действительно имеют значение. Постулируя новую, раскрепощающую модель города, они одновременно вновь «покупаются» на старую несостоятельную модель, где законы и ценности не изменены, а просто вывернуты наизнанку. Воображаемые постмодернистские города фантастического кино 80-х и впрямь стоят на краю, на грани, предлагая галлюцинаторное будущее, куда мы не прочь наведаться, в комплекте с настоящим, где нам совершенно не хочется жить, если только мы не буржуазные кинозрители, ищущие острых ощущений в трущобах.

В самом деле, если урбанистическая мизансцена фантастического кино 80-х — это одновременно сплошной трущобный «внутренний город» в его конденсированной, интенсифицированной форме и маргинальный «город на краю» в его рассеянной, диффузной форме, то в урбанистическом опыте будущего вряд ли найдется место образу жизни, который является нормой для «среднего класса». Рассматривая под этим углом 90-е, мы можем задуматься, не осуществило ли (и если да, то в каком плане) буржуазное кинематографическое воображение что-то вроде «программы по возрождению города»? Что способна возвести фантазия в «городе на краю» или за его пределами? В последнее десятилетие XX века кинематографисты, как бы в ответ на этот вопрос, создавали города, воспринимаемые в своем пространственном расположении (и в цветовой гамме) как опыт «выхода за грань» или «перехлестывания через край». В

сегодняшнем фантастическом кино город проявляется в двух совершенно разных модусах, но всегда изображается как *беспочвенный*: как лишенный логически непоколебимых и пространственно стабильных основ для своего — и нашего — существования. Это город в буквальном смысле бездонный, как непостижимые глубины океана: его обитатели, страдающие головокружениями и «морской болезнью», — люди, не имеющие корней, летящие в «свободном падении» сквозь пространство и время.

Один из современных способов вообразить этот город без дна или опоры настолько «кинорефлективен», что совершенно безопасен и даже комичен, а потому не имеет никаких весомых последствий и метафорического резонанса. Эта концепция возвращает нас к фантастике 50-х: к образу города, буквально «низ-вергнутого»; города, чьи легко опознаваемые архитектурные объекты разрушены катастрофическим природным катаклизмом (то есть земными стихиями) либо ударом «внеземных» агрессоров-инопланетян. Но, хотя все эти фильмы — *День независимости* (*Independence Day*, 1996) и *Марс атакует* (*Mars Attacks!*, 1996), *Годзилла* (*Godzilla*, 1998), *Столкновение с бездной* (*Deep Impact*, 1998) и *Армагеддон* (*Armageddon*, 1998) — заимствуют стилистику старой кинофантастики, складывается впечатление, что они не имеют корней во времени и безразлично дистанцированы от пространства.

В *Дне независимости* летающие тарелки инопланетян разносят в щепки Белый дом и Эмпайр-стейт-билдинг, зримо превращая главные города США в кучи щебня. Однако, хотя на улицах царит паника, она не привязана к страхам и навязчивым тревогам «холодной войны», не наполнена внутренним содержанием. Здесь наличествуют разве что ностальгия по старому кино да императивы новейших спецэффектов. Возможно, кому-то захочется провести параллель между разрушением крупных городов в *Дне независимости* и более поздних фильмах, с одной стороны, и недавними, всколыхнувшими общественное сознание, терактами в Нью-Йорке и Оклахома-Сити, с другой. Однако в фильмах картины разрушения показаны бесстрастно: в них не вложены никакие человеческие аффекты, об их возможных последствиях даже не задумываешься. Складывается впечатление, что эти мегаполисы для людей почти ничего не значат; словно всем все равно, существуют они или нет. Как заметил по поводу *Дня независимости* Роджер Эберт, «становится известно, что Нью-Йорк, Вашингтон и Лос-Анджелес разрушены, — и какова реакция? Горе? Скорбь? — Ничуть»<sup>25</sup>. Действительно, в комедии *Марс атакует!* маньяки-марсиане сравнивают с землей не только Вашингтон, но и Лас-Вегас; однако это зрелище напоминает не столько апокалипсис, сколько какой-то сумасшедший праздник. В *Годзилле* одноименное чудовище выполняет ту же функцию, что и почти всякая исполинская рептилия или насекомое 1950-х, —

<sup>25</sup> Ebert Roger. Chicago-Sun Times (online), n.d.



одной лапой растаптывает город (в данном случае район города, Манхэттен), но и в этом фильме отсутствует аффект, порожденный страхами «атомной эры» перед ядерной угрозой, мутациями и возвращением нашего мира в состояние «первобытной топи». В *Столкновении с бездной* и *Армагеддоне* Земле угрожают метеориты и астероиды; камера, панорамируя, показывает, как огонь и цунами поглощают целые города, но возможный урон для культуры на удивление ничтожен. Общая черта всех этих фильмов (помимо тяги к обезглавливанию такого образчика арт-деко, как Крайслер-билдинг) — удивительная и сама по себе исторически показательная безучастность. Фигурирующие в этих картинах города, при всей своей знаковости, ни в чем не «укоренены», их значение мизерно — они словно существуют только для того, чтобы быть разрушенными. Джонатан Розенбаум в рецензии на *Марс атакует!* дает обобщенное определение этого типа урбанистической поэтики: «постмодернистское свободное падение сквозь иконографию фантастики 50—60-х годов, соотношенную с современностью. Это своеобразное ощущение головокружительного смещения со всей очевидностью локализует фильм в 90-х — но в таких 90-х, которые в основном слеплены из образов и штампов предшествующих десятилетий, причем эти образы и штампы исподволь выворачиваются наизнанку, претворяются в вариант кэмп, любовно высмеиваются и в то же самое время благоговейно почитаются, словно за ними закреплена особая прерогатива на истину»<sup>26</sup>.

Однако в 90-е годы появляется и другой, более аффективно нагруженный способ представить фантастический город. Эта разновидность урбанистической поэтики берет исток в традиции «фильм нуар» и стилистике *Бегущего по лезвию*, но ее поэтический резонанс не столь эротизирован и намного более мрачен. И — по крайней мере, в одном из наиболее свежих образцов этого поджанра, фильме *Темный город* (*Dark City*, 1998) — нарратив в целом прямо выдвигает на первый план и облакает в конкретные визуальные образы ощущение нестабильности, «морской болезни», нахождения в «подвешенном состоянии» — чувство, что у города нет опоры ни во времени, ни в пространстве. Город показан уже не через ощущения свободного падения или опьяняющего «выплескивания через край», не через китчевую гипертрофированность или ностальгический пастиш. Его урбанистическая поэтика находится не просто «на краю», но буквально выталкивает нас «за край» (*over the edge*). Обитатели города (если их вообще еще можно так назвать) все упорнее и упорнее «вытесняются» с их мест в пространстве — и сдвигаются, отрываются от корней, повисают в воздухе их идентичности. Поэтому не случайно, что в этой версии урбанистической кинофантастики темы времени и памяти имеют не меньшую важность, чем вопросы местоположения и пространства.

---

<sup>26</sup> *Rosenbaum Jonathan*. Chicago Reader. (online), n.d.

Параллели между «отсечением корней», которому подвергается урбанистическое пространство, и «отсечением корней» у самоидентификации человека впервые были проведены в *Бегущем по лезвию*, а затем фигурировали в таких фильмах, как *Терминатор* (*The Terminator*, 1984), *Робокон* (*Robocop*, 1987), *Вспомнить все* (*Total Recall*, 1990); среди фильмов последнего времени назовем *Странные дни* (*Strange Days*, 1995) и *Двенадцать обезьян* (*Twelve Monkeys*, 1996). Показанный в них город будущего Роджер Эберт лаконично назвал «помойной ямой»<sup>27</sup>. Ключевым здесь является слово «яма».

Урбанистическое пространство в фантастике все чаще и чаще выглядит не просто замусоренным, но также бездонным и во многих отношениях непостижимым, точно морские глубины. К примеру, в Нью-Йорке середины XXIII века, изображенном в *Пятом элементе* (*The Fifth Element*, 1997), герой буквально обитает в воздухе: он водитель аэротакси, уязвимого как сверху, так и снизу (героиня, выпрыгнув из здания, верхние и нижние этажи которого теряются в дымке, проваливается сквозь крышу такси и оказывается прямо на заднем сиденье; позднее героя преследуют другие воздушные машины, заходя снизу). Этот город, разительно непохожий на упорядоченные сети воздушных транспортных артерий в *Метрополисе* и *Только вообразите*, представляет собой ошеломляющий, состоящий из множества плотно спрессованных слоев лабиринт архитектурных и движущихся объектов, где отсутствуют как «небоскребы» (неба как такового просто не видно), так и земля. Город кажется не имеющим границ, но в то же самое время он загадочным образом замкнут, герметичен<sup>28</sup>.

В *Темном городе* (весьма удачное название) эти нестабильность и неограниченность, уживающиеся с герметичностью, становятся тканью повествования. Благодаря цифровой обработке изображения и эффектам виртуальной реальности, с помощью таких средств компьютерной графики, как морфинг и уорпинг<sup>29</sup>, расшатываются самые основы урбанистического и кинематографического пространства-времени. То, на чем стоял город, рухнуло как в буквальном, так и в метафорическом смысле. Темный

---

<sup>27</sup> Ebert Roger. Chicago-Sun Times. 1996. 5 января. В оригинале «grunge pit». Здесь наверняка обыгрывается двойное значение слова «grunge» — «грязь, сор» и «гранж» (музыкальный стиль). — *Примеч. пер.*

<sup>28</sup> Этот образ города в определенной степени восходит к современным японским «аниме» и постмодернистским комиксам, но также он напоминает один отдельно взятый образ из фантастического кино 50-х годов — а именно город крепей, открывающийся перед героями *Запретной планеты* (1956). Однако в отличие от нынешних образов и в духе урбанистических мотивов своего времени тот город был показан как ненаселенный и символизировал гордыню технического прогресса, устремленного в небо.

<sup>29</sup> В результате морфинга (морфирования) одно заданное изображение плавно превращается в другое (например, лицо человека — в морду волка). Уорпинг — морфирование с промежуточной зримой деформацией изображения. — *Примеч. пер.*

город — некий окутанный вечным мраком, герметически замкнутый мегаполис, этакий конгломерат из городов «фильмов нуар», немецких экспрессионистов и Эдварда Хоппера<sup>30</sup>; его обитатели-земляне, по-видимому, никогда не знают, где именно находятся и куда направляются, а также понятия не имеют, как вообще можно хоть куда-то добраться. Виновники этого положения дел — инопланетяне (в фильме они именуются «Чужаками»). Это они в буквальном и метафорическом смысле держат город и его обитателей «во тьме», в неведении. Более того, еженощно в ноль часов ноль минут пришельцы путем коллективного волеизъявления буквально гнут, увеличивают, съеживают и передвигают здания и улицы, трансформируя архитектуру и пространственное расположение всего города. При этом город всегда остается конечным, герметично замкнутым микрокосмом. Параллельно, в порядке секретных экспериментов, Чужаки также буквально реструктурируют и переставляют местами воспоминания горожан. В этом городе нет ничего стабильного или неизблемого, за одним исключением: в памяти героев вновь и вновь всплывает сомнительный, открыточно-идиллический образ «идеального» (и, безусловно, ни капли не урбанистического) приморского городка.

Шелл-Бич *Темного города* — в конечном итоге лишь картонный конструкт, возникший благодаря желаниям и волевым усилиям главного героя. Он не менее нестабилен и герметичен, чем тот город, откуда герой сбегает. Вот момент, когда современное фантастическое кино прощается с эмпирическим опытом жизни в мегаполисе — чувством бездонности, подвешенности в воздухе. Куда же движется кинематограф? В последние годы фантастическое кино, полностью осознавая своеобразие своих интенций и художественных приемов, эмигрировало в сопредельный жанр фэнтези и создает вариации на тему маленького городка-Эдема, альтернативы лишенному корней мегаполису. Впрочем, эти городки только *кажутся* более благоприятной средой для обитания. В таких параноидальных фантазиях, как *Шоу Трумэна* (*The Truman Show*, 1998) или *Плезантвилль* (*Pleasantville*, 1998), маленький город — вовсе не убежище от урбанистических кошмаров фантастики. Он лишь более светлая ипостась того же, по сути, негостеприимного пространства: на место бессвязности фантастического города приходит строгая, регулируемая сценарием упорядоченность, а головокружительная безграничность втиснута в узкие, герметичные рамки телеэкрана.

---

<sup>30</sup> Эдвард Хоппер — американский живописец и график (1882—1967). — *Примеч. пер.*

# Александр Ф. Филиппов

## Восстание картезианцев: к социологической характеристике фильма *Бегущий по лезвию*

Не останавливайся и не философствуй, потому что если действительно начать философствовать, то все происходящее с нами ужасно.

*Ф.К. Дик. Мечтают ли андроиды об электроовцах?\**

### I

Из интервью сотрудницы Лаборатории искусственного интеллекта, директора проекта «Бог и компьютеры» Массачусетского технологического института Анны Ферст корреспонденту «Нью-Йорк таймс» Клавдии Дрейфус 7 ноября 2000 г.<sup>1</sup>

*Вопрос.* Зачем нужен теолог в такой лаборатории?

*Ответ.* На то есть две причины. Во-первых, конструируя аналогичные человеку машины, вы делаете предположения о человеке. Теологи исследуют культурные и духовные измерения именно этого вопроса: что значит быть человеком?.. Но есть и другая причина. Если мы конструируем роботов, способных на социальное взаимодействие, заставляющих людей обращаться с ними как с личностями, то возникают сложные нравственные вопросы. Например: кто мы такие на самом деле? Развились ли все наши реакции в действительности весьма механистическим и функционалистским образом? Или же у социального взаимодействия есть такое измерение, которое выходит за эти пределы? Почему я должен считать, что у кого-то еще, подобно человеку,

---

\* Дик Ф. К. Мечтают ли андроиды об электроовцах? / Пер. К. Плешкова, Б. Крылова, Г. Корчагина, И. Петрушкина, 1992 // <http://lib.ru/INOFAnt/DICKP/sheeps.txt>

<sup>1</sup> Do Androids Dream? M.I.T Is Working on It // <http://www.ai.mit.edu/people/annef/nyt—2.htm>.

есть собственное достоинство, хотя [этот кто-то] — всего лишь механическая вещь?

Мы, например, часто дискутируем такой вопрос: какой порог развития будет достигнут, когда роботов больше нельзя будет выключить? На самом деле это вопрос о том, когда именно тварь заслуживает считаться внутренне ценной.

*Вопрос:* Как вы думаете, когда робот будет считаться внутренне ценным?

*Ответ:* Впереди еще долгий путь, лет пятьдесят, не меньше. Но совершенно ясно, что, когда это время наступит, те, кто сконструируют робота, должны будут принять это решение, потому что они не будут трепетать при виде якобы человеческих качеств машины.

...

*Вопрос:* Какой фильм о роботах вы любите больше всего?

*Ответ:* *Blade Runner*. Я по нему веду занятия со студентами. Роботы обладают абсолютным стремлением к смыслу, и когда их поиски не принимаются всерьез, оно приобретает роковой характер. Фильм ставит замечательный вопрос: что чувствуют гуманоидные создания, зная, что они созданы нами, и как они справляются с ограничениями, наложенными на них людьми?

## II

Итак, главное фантастическое допущение фильма *Blade Runner* — существование человекоподобных роботов — вполне совместимо с проектами современной науки, хотя биотехнологическое конструирование их тел, вероятно, представляет собой задачу, более трудно решаемую. Время действия в фильме — ноябрь 2019 года, сравнительно точно датированное, и для нас совсем уже не отдаленное будущее. Оно было немногим более отдаленным в 1982 году, когда фильм вышел на экраны; и даже в 1992-м, когда появилась «режиссерская версия»<sup>2</sup>, до объявленного года оставалось чуть больше четверти века. Ближайшее будущее несколько

---

<sup>2</sup> Ниже мы говорим исключительно об этой версии как завершенном целом. Книга Ф. Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» используется в ряде случаев для дополнительного прояснения некоторых эпизодов, но никогда — в качестве основного доказательства наших утверждений.

больше, чем отдаленное, может походить на экстраполяцию настоящего, и *BR*<sup>3</sup> — не единственный фильм такого рода.

Широко распространено мнение, что *BR* — фильм в прямом смысле слова *философский*. Главный герой Рик Декард (Deckard), имя которого созвучно имени великого философа, решает декартовские вопросы: как удостовериться в том, что некто является человеком, если единственное знание, доступное нам с полной достоверностью, это знание о нашем собственном существовании как мыслящих существ? Как по внешним признакам отличить человека от нечеловека, если чужой внутренний мир нам недоступен? Он решает эти вопросы не из философского любопытства: на окраинах обитаемого мира вышли из подчинения роботы, похожие на людей так сильно, что требуются специальные тесты для идентификации *репликантов* (это слово означает, что роботы-андроиды суть *реплики* человека, только вот, говорят, с эмоциональной сферой у них не порядок). Репликанты пробрались на Землю, куда им ступать нельзя, теперь их требуется *найти и уничтожить*. Прикладная задача распадается на две части: идентификация предшествует деструкции. Поверхностным образом это выглядит как обычная полицейская история. Полицейский агент оказывается также квалифицированным лаборантом: он применяет не им разработанные, но хорошо освоенные тест-вопросник и прибор для анализа данных. Экспериментальный метод как таковой позволяет на основании теоретической схемы создавать инструментарий для добывания у природы ее тайн. Теорий полицейский агент не измышляет и не применяет. Он также не добывает тайны природы. Однако прикладная задача «найди робота» в данном случае есть вывернутый наизнанку и доведенный до уровня лабораторного задания вопрос «что есть человек?». Полицейский агент, таким образом, оказывается не только лаборантом, но и философом, к тому же соединяющим в одном лице следователя, судью и палача. Правда, к репликантам слово «казнь» не применяется, говорят о «retirement», то есть об «изъятии из обращения»<sup>4</sup>. Где нет казни как юридически оформленной процедуры, там нет и убийства, и сознания греха.

Декард вооружен не только всепобеждающим Методом, но и техническими приспособлениями. В основании использования таких приспособлений стоит новоевропейская идея экспериментальной науки. Теория может быть превосходной, но требуется сконструированная ситуация, эксперимент, чтобы узнать, как это на самом деле. Рациональная машина (например, прибор для проведения теста) должна фиксировать не рацио-

---

<sup>3</sup> Вместо неудобного в повторениях названия *Бегающий по лезвию* мы здесь и далее используем широко принятое в дискуссиях о фильме сокращение: *BR*.

<sup>4</sup> Русские переводчики фильма догадались перевести это как «отправить на пенсию».

нальность, ибо рациональной может быть именно машина<sup>5</sup>, но эмоциональность. Подлинно человеческое в человеке — это способность к эмоциональной реакции. Ее лишены репликаны, но она может у них развиться. Тогда чем они будут отличаться от человека? Тест показывает эмоциональную глухоту робота к человеческим обстоятельствам; человек по определению отзывчив, но не к роботу. Человек, создавший робота, не только имеет право его уничтожить. Он не испытывает к нему спонтанной симпатии и антипатии. То есть ведет себя как робот. Это может быть предметом рефлексии, но бегущий по лезвию действует, а не размышляет о морали. Лишь *post factum* он признается в каком-то тяжелом чувстве.

Репликаны не просто так оказались на Земле. Они хотят жить, они знают, что срок их жизни ограничен создателем — Тайрелом, главой корпорации по производству андроидов. Они пытаются встретиться с ним, но терпят неудачу за неудачей, пока, наконец, самый сильный и умный из них не пробивается в его чертоги. Перед этим репликант Рой говорит одному из подручных творца, Дж.Ф. Себастьяну, буквально следующее: «Мы не компьютеры, мы *естественные*»<sup>6</sup>, а его подруга, репликант Прис, продолжает: «Мыслию — следовательно, существую». Иначе говоря, они — и во всем фильме только они — внятно используют декартовский аргумент, чтобы удостоверить свою *человеческую* сущность в коммуникации. Но они нуждаются не просто в признании как таковом. Главное для репликантов — дойти до истока своего существования и добиться у творца продления жизни. В сущности, признание репликантов людьми как раз и должно означать, что сроки жизни ограничены. Их отличает от людей то, что им известны истоки и почти точное время смертельного исхода их жизней. Декарду же не нужны их философские формулы, восходящие к Декарту. Ему нужны их жизни, даже прежде срока. Когда встреча с Тайрелом все-таки происходит, творец объясняет твари, что продлить им жизнь и он сам со всеми своими сотрудниками не может. Но сожалеть не надо,

---

<sup>5</sup> Вопрос о том, может ли машина имитировать человеческую рациональность в коммуникации, был поставлен в практическую плоскость еще Аленом Тьюрингом. См.: *Turing A.M. Computing Machinery and Intelligence // Mind. 1950 (49). P. 433—460.* Как известно, до сих пор ни одна из компьютерных программ не выдержала этот тест. Важно для дальнейшего изложения, что Тьюринг предлагал оценить именно способность к рациональной имитации человеческого интеллекта машинным интеллектом, а не возможность создания абсолютно похожих на человека машин. Судья должен решить, кто из его невидимых (по условиям теста) собеседников — человек, а кто — машина. Внешний вид и эмоциональные реакции роли не играют. В начале своей знаменитой статьи Тьюринг пишет буквально следующее: «Никто из инженеров или химиков не претендует на то, что мог бы создать не отличимый от человеческой кожи материал. Возможно, когда-то это будет сделано, но если даже и так, нам придется исходить из того, что нет никакого смысла стараться сделать “мыслящую машину” более человечной, облачая ее в такую искусственную плоть» (*Turing A.M. Op. cit. P. 433*).

<sup>6</sup> «We're not computers, Sebastian. We're physical». Философская точность словоупотребления заслуживает внимания.

ибо кратко живущий тем острее способен пережить полноту существования. Рой убивает Тайрела и в скором времени вступает в единоборство с Декардом, который успел уже перебить всех его товарищей, в том числе и Прис. В этой схватке, строго говоря, не побеждает никто: репликант должен *вот-вот* умереть, Декард же совершает ошибку, которая *вот-вот* будет стоить ему жизни. Он повисает над бездной и, теряя силы, срывается вниз. С ним происходит в точности то же, что с андроидами: силы на исходе, смерть близка и неизбежна, а его самосознание при этом не имеет никакого значения. Жизнь не утверждается ни через самосознание, ни через коммуникацию. Но гибнущий, теряющий силы Рой последним возможным для себя напряжением подхватывает и спасает Декарда. Он произносит краткий монолог и умирает.

Есть еще один репликант, женщина, не входившая (хотя на этот счет есть разногласия в трактовках) в команду бунтовщиков. Рэйчел работала в офисе корпорации, она не знала, что она — нечеловек. Это знал Тайрел и установил в ходе теста Декард. *Только ее* он тестировал. Всех остальных убивал без теста, исходя из ситуации. Декард объяснил Рэйчел, что память о детстве не служит доказательством ее человеческого начала, потому что имплантирована в ходе сборки. Рэйчел не сразу справилась с осознанием своего искусственного происхождения. Она *проявляет* эмоциональное потрясение. В отношениях с Декардом она ведет себя как хорошо воспитанный, сдержанный, но глубоко оскорбленный человек. Она приходит на помощь Декарду в одной из схваток, она находит убежище в его квартире, покинув свой офис. Декард любит ее и не хочет «выводить из обращения».

Декард — самый лучший охотник из всех, он (хотя везение и умение играют в этом равную роль) справляется с целой группой андроидов нового поколения, превосходящих людей в уме и ловкости, тогда как его напарник становится жертвой репликанта, которого тестирует. Может ли Декард быть уверен в том, что сам он — человек? Он, кажется, сомневается, видя Рэйчел; он, кажется, хотел бы найти уверенность в своих воспоминаниях. Нас не может это убедить. Ведь показал же Уильям Джемс еще сто лет назад, что мы помним не отдаленное прошлое как таковое, а ближайшее прошлое, когда мы помнили более отдаленное. Сама по себе память ничего не доказывает<sup>7</sup>. Декарду снится единорог, животное мифическое и символическое, *помнить* которое он не может. Не имплантирована ли его память, как память репликанта Рэйчел? Декард обводит взглядом обстановку своей квартиры — старые

---

<sup>7</sup> В повести Дика Декард не только *помнит*, как сам успешно прошел тест (эта память может быть имплантирована), но и проходит также другой тест прямо по ходу действия (правда, менее надежный). Он также многократно обнаруживает способность к эмпатии и подверженность действию регуляторов настроения и т.п.



вещи, старые фотографии внушают мысль о достоверной истории семьи. Но старые вещи не удостоверяют память о теле, существовавшем прежде среди этих вещей. Ведь существование тела подтверждается памятью, а память... И помощник полицейского инспектора Гафф, мастерящий origami, которые прозрачно намекают на известные ему обстоятельства «дела репликантов», знает об этой памяти, подобно тому как Декард знает о содержании воспоминаний Рэйчел. Декард объясняет Рэйчел, почему он идентифицировал ее как репликанта. Гафф оставляет у дверей Декарда крошечного origami-единорога, показывая, что он в курсе событий ментальной сферы Декарда. Иначе говоря, может статься, что Декард — сам репликант. По поводу этого предположения ведутся бесконечные дискуссии, а режиссер фильма высказался однажды в том смысле, что да, конечно же, Декард — репликант, он именно так это и хотел представить<sup>8</sup>. Не просто охотой на андроидов занимается андроид, но и прикладную задачу по идентификации нечеловека решает андроид или предполагаемый андроид. То есть грань между человеческим и нечеловеческим оказывается еще более подвижной, и фильм оставляет в этом отношении вопрос открытым.

В *BR* есть отчетливое *социологическое* содержание. Оно не акцентировано, однако хорошо продумано. И совсем не фантастично. Скверная экология, разобщенность людей, явления социальной и культурной гибридации, навязчивость рекламы и убогое потребление, могущество корпораций и полицейский контроль представляют собой не столько образ будущего, сколько внятные черты настоящего, того самого, в котором действуют очень похожие на нас люди. Все действие фильма проходит на этом фоне, плотно<sup>9</sup>, хотя и очень скупое, немногими штрихами прорисованном. Однако даже минимальные социологические характеристики общества в *BR* позволяют несколько иначе посмотреть на философский смысл фильма. Прояснение философии социологией является нашей задачей в этой статье, поскольку социальная жизнь в *BR* не так проста, как может

---

<sup>8</sup> См.: *Brandt J. What defines human* // <http://www.br-insight.com/display.php?contents=article.009&cat=ANALYSIS&sub=1&res=640>. Автор ссылается на интервью Скотта журналу «The Blade Cut». Конечно, и без этого высказывания многое наводит на такую мысль. Обычно обращают внимание на то, что инспектор Брайант говорит Декарду о шести бежавших репликантах и о том, что один сгорел в защитном поле корпорации Тайрел, остальные же скрылись (по другой версии, сгорели два, так что этот момент в доказательстве самый сомнительный). Четверо гибнут, остаются Рэйчел (она репликант, но неизвестно, как долго она работает у Тайрела) и Декард. Если предположить, что Декард репликант, становится понятным, почему, например, он плохо понимает городской жаргон, почему совершенно одинок, почему очевидным образом малоэмоционален (хотя и активен в развитии отношений с Рэйчел), почему считается лучшим blade runner'ом и почему — но об этом ниже! — он так быстро соглашается на требования Брайанта.

<sup>9</sup> Плотное — так сказать, без прорех — это означает, что социологические характеристики не противоречат друг другу, они вполне консистентны.

показаться, а его философское содержание далеко выходит за пределы набивших оскомину рассуждений о cogito и единороге.

### III

#### *Топография и экология*

Американские фильмы часто начинаются с панорамы большого города: сверкающие на солнце или залитые электрическим светом небоскребы сняты с высоты нескольких сотен метров. В начале *BR* мы тоже видим ночные огни города, над которым иногда взмывают языки пламени и проносятся летательные аппараты. Более всего он напоминает образ *ада*, каким его нередко изображали художники. Кажется, что высота предполагаемой точки наблюдения довольно велика, но, кроме огней, пламени и летательных машин, ничего не видно, город как таковой не опознаваем. Нет ни одного указания, кроме титров, что это именно Лос-Анджелес. Зрителей, хорошо знакомых с его современной архитектурой и планировкой, привлекут виды отдельных зданий, являющихся местной достопримечательностью: вход в дом, где живет Декард, — это фасад здания Eppis Brown House, построенного в 1924 году. Только в фильме оно приобретает гигантские размеры. Bradbury Building, где живет Дж. Ф. Себастьян, — тоже знаменитое историческое здание, построенное в 1893 году<sup>10</sup>. Прочим наблюдателям, не знающим города, не за что зацепиться. Нет ни береговой линии, ни парков, ни гор. Ничто не напоминает цветущую Калифорнию<sup>11</sup>. Все время идет дождь или мокрый снег. Небо, солнце и звезды неразличимы даже с крыши высотных зданий, наверху только мутная пелена.

Невозможно сказать, является ли этот Лос-Анджелес *американским* городом в узком смысле слова, есть ли вообще в этом мире государства в нашем понимании. Упоминания о других государствах, как это часто бывает в современной фантастике, почти не встречаются<sup>12</sup>. Правда, в начале звучит реклама: «Корпорация “Шимаго-Домингос”», приглашающая к приключениям во «внешних мирах», «помогает Америке войти в новую жизнь». Название корпорации не наводит на мысль о Северной Америке, скорее, о смеси японского с латиноамериканским. Девушка на рекламном щите — вполне японского вида, однако это ничего не значит. В известном смысле Америка в фильме исчерпывает собой весь «внутренний»

---

<sup>10</sup> См.: *Chapman M. BLADE RUNNER. Frequently Asked Questions // www.faqs.org/faqs/movies/bladerunner-faq*. Здесь также указано здание Pan Am в центре города, в том районе, где в гостинице жил Леон.

<sup>11</sup> Кстати говоря, в повести Ф. Дика действие происходит в Сан-Франциско. Там упоминаются названия улиц и районов.

<sup>12</sup> Дик говорит о регуляциях со стороны ООН, о «Русском отделе Всемирного полицейского управления», о «Ленинграде» и «советских специалистах». Тем более примечательно, что Скотт обходится одним Городом.

социальный мир (в противоположность «внешним мирам»), подобно тому как весь американский мир исчерпывается *Городом*<sup>13</sup>. Мы знаем, что в Городе есть «китайский квартал», одного из третьестепенных персонажей называют «египтянином». Возможно, что египтянин имеет к Египту не более прямое отношение, чем китайский квартал к Китаю. Город не беспределен, как не беспредельна испорченная среда: в конце фильма облака, с удалением от Города, кончаются. С высоты полета открывается радующий глаз пейзаж. Однако этот эпизод никак не вписывается в связную картину (социального) мира, каким он представлен в течение всего фильма<sup>14</sup>.

Обычное зонирование городов носит преимущественно плоскостной характер: достаточно двух измерений, чтобы очертить места производства, торговли, рекреации, богатые кварталы и т.п. Такое зонирование встречается и в *BR*. Город поделен на сектора, которых не меньше девяти, в секторах есть свои особые районы, например китайский квартал. Впрочем, у поверхности, по которой ходят пешком и где перемещается наземный транспорт, чуть ли не все напоминает большой Чайна-таун: лишь однажды ближневосточными мотивами в нарядах и лицах вытесняются доминирующие дальневосточные. Немногие белые ангосаксы размещаются *выше*<sup>15</sup>. В *BR* нам показаны четыре жилых и три офисных помещения. Это квартира Декарда, квартира Себастьяна, гостиничный номер Леона, квартира (она же часть офиса) Тайрела, офис в его корпорации, где тестируют Леона; наконец, офис полиции. Ни одно из этих помещений не расположено на первом этаже. Выше всего — помещение полиции и офис-квартира Тайрела. Ниже всего — комната в гостинице. Вертикальное зонирование достаточно внятно отражает социальное распределение: даже тонкие технологические операции совершаются *азиатами* у поверхности земли (анализ змеиной чешуйки, производство глаз), там же находятся места рекреации (сомнительное заведение, где выступает со своей змеей Зора) и закулочные (опять-таки неопределенно дальневосточного типа). Белые *американцы* живут довольно *высоко* над землей<sup>16</sup>. Очень

---

<sup>13</sup> Никто не узнает, что репликанты в Городе, говорит Брайан Декарду. Именно что не «на Земле» и не в «Америке», а в *Городе*.

<sup>14</sup> Известна также версия фильма без этого финального эпизода (снятого к тому же другим режиссером, Стэнли Кубриком): все заканчивается, когда Декард и Рэйчел входят в лифт.

<sup>15</sup> Такое изображение вертикальной социальной стратификации типично для городов в фантастических фильмах начиная с *Метрополиса*. См.: Desser D. Race, Space and Class: The Politics of Cityscapes in Science-Fiction Films. Alien Zone II. P. 62.

<sup>16</sup> В изображении квартиры Себастьяна есть некая странность, которая объясняется, скорее всего, небрежностью создателей фильма. Если судить со стороны входа, она расположена уж точно не под крышей. Но во время последнего поединка Декарда и Роя в этой квартире они оказываются на огромной высоте, куда просто не могли забраться, судя по видимым перемещениям. С точки зрения того, как должен быть *изображен* важный для автора *смысл*, это и не могло быть иначе. Квартира расположена на *социальном уровне* Себастьяна; поединок происходит на высотах тела и духа.

высоко, на вершине гигантской пирамиды находится жилище Тайрела; впечатление, что и полицейский офис располагается в «высоких слоях», создается, поскольку Декард прибывает туда на летательном аппарате. Если верхние этажи зданий предназначены для тех, кто занимает более высокое положение, то эти аппараты, судя по фильму, имеются только в распоряжении властей и не являются обычным видом транспорта: ни личного, ни общественного<sup>17</sup>.

На экологию это зонирование видимым образом не распространяется. Яркий свет от рекламного щита, расположенного высоко над землей, свет и звук от перемещающихся по воздуху рекламных агрегатов, который пробивается в окна Декарда, вряд ли выглядят преимуществом<sup>18</sup>. Воздух везде мутный. Еле-еле вращается вентилятор<sup>19</sup> в пыльном офисе, где тестируют Леона. Полумрак везде: в полиции, в помещениях Тайрела, в квартирах Декарда и Себастьяна. Хотя на поверхности нет видимых комков пыли<sup>20</sup>, воздух все-таки явно нечист, непрозрачен. Основная среда обитания человека — неживая: в Городе нет ни клочка почвы, ни травинки, ни деревца. Сюда же относится испорченный, в том числе в качестве оптической среды, воздух. Скорее всего, это воздух с большим содержанием влаги и вредных взвесей. Но по-настоящему важно другое: он не позволяет видеть то, что вверху. В *BR* нет звездного неба.

### *Техника*

В мутном воздухе видны технические устройства. Это летательные аппараты и наземный транспорт, чаще всего — небольшие автомобили. Среди средств коммуникации отметим видеотелефон. Он откликается на голосовые команды, считывает оплату с электронной карты и соединяет с собеседником, у которого, по умолчанию, стоит дома или в машине такой же аппарат. На голосовые команды откликается и прибор, производящий анализ изображения на фотографии, который мы видим у Декар-

---

<sup>17</sup> Не так в повести, где эти аппараты являются достаточно обычным средством передвижения.

<sup>18</sup> В повести указано, что жильцы могут менять прозрачность стекол и характер освещения в своих квартирах. В фильме это не так очевидно применительно к жилью Декарда и Себастьяна. Что касается покоев Тайрела, то видимое солнце на заднем плане может быть как частью дизайна, так и тем светилом, которое можно разглядеть в реальности с заоблачных этажей его пирамиды. Судя по тому, что видно не только солнце, но и край соседней пирамиды, это все-таки окно. Но окно без рамы, словно бы помещение открыто прямо в мир. Тучи и мосты дополняют вид из храмоподобных наднебесных чертогов Творца.

<sup>19</sup> Как нередко указывалось киноведами, это — дань жанру «film noir», на который в значительной мере ориентирован визуальный ряд фильма, но с точки зрения содержания — разительное несоответствие межзвездным полетам и совершенным биороботам.

<sup>20</sup> Литературное происхождение пыли — повесть Дика. Там эта пыль радиоактивна, она осталась после разрушительной ядерной войны. Тема пыли — одна из ключевых в повести. Но там она действительно покрывает собой все поверхности, а не просто повисает в воздухе.

да дома, и лифты, соединенные с системой защиты помещений. Техника не выглядит нелепой, но уровень видимой техники — от вентиляторов до голосового управления системой защиты жилья — не соответствует заявленному общему уровню ее развития: межзвездные путешествия и сконструированные человекоподобные существа предполагают технически более совершенный антураж жизненного мира.

Вместе с тем некоторые технологические результаты и способы их получения заслуживают особого упоминания. Прежде всего это высокий уровень биотехнологии. Производство самого разного рода органики — от отдельных органов и искусственных животных до человеческих организмов — имеет большое распространение в этом мире. Хотя явного отличия натурального от ненатурального нет (сова и змея выглядят как настоящие), нам позволено увидеть некоторые аспекты производства (глаз!<sup>21</sup>). Мы сталкиваемся с мастерами-надомниками разного уровня квалификации и социального статуса. На нижнем уровне (у земли), куда можно заглянуть прямо с дождливой улицы, находятся «азиаты» или, шире, весь мультикультурный сброд нового мира, будь то пожилая женщина, идентифицировавшая для Декарда чешуйку (в интерпретациях фильма встречается упоминание о ней как о камбоджийке), или старик Chew, мастерящий глаза в криолаборатории, или те, кто водит страуса в восточном квартале. Себастьян и Декард тоже работают «на дому»: один конструирует «друзей-уродцев», другой анализирует данные. Наконец, у Тайрела дом полностью совмещен с исследовательским центром и производством.

### *Социальная жизнь*

Герои *BR* очень разобщены. По большей части они одиноки. Одиноки до своей встречи Рэйчел и Декард. Одинок Тайрел. Одинок Себастьян. Нет внятных, видимых связей и между другими людьми. Один раз мы видим детей (или карликов-уродцев? — лиц не видно), хулиганящих в китайском квартале. Но мы ни разу не видим ни супружеской пары, ни родителей с детьми, ни молодых влюбленных. Между одинокими людьми есть определенные отношения:

1. контрактные, включая куплю-продажу и трудовые соглашения, наем в самых разных формах — от найма жилья до найма рабочей силы;
2. господства/подчинения;
3. временного соприкосновения, сопровождающегося мимолетными симпатиями и антипатиями (Прис притворяется бездомной голодной девушкой, чтобы проникнуть в дом Себастьяна; значит, это типичный сценарий социального поведения, который

---

<sup>21</sup> Этим лишний раз подтверждается онтологически недостоверный характер зрения, которое вообще систематически дискредитируется в *BR*.

может сработать и срабатывает; Гафф проникается некоторым личным отношением к Декарду: амбивалентным, до конца не проясненным, но явно выходящим за рамки трансляции приказов и контроля за их исполнением).

Взаимодействие в *BR* затруднено языковыми барьерами. Судя по всему, вторым основным языком после английского является либо китайский, либо некий городской диалект на основе китайского. Показателен эпизод в начале, где Декард с трудом объясняет торговцу, какую именно и в каком количестве еду он хотел бы купить, а потом этот же торговец толкует ему обращение Гаффа, который почему-то не хочет говорить по-английски и которого то ли не может, то ли не хочет понять Декард<sup>22</sup>. На языке современной социологии это не столько даже мультикультурная (то есть предполагающая *сосуществование* различных культур), сколько *гибридная* (предполагающая их слияние в нечто новое) среда.

Мы не можем судить о политической системе Города. Одно известно точно: есть полиция. Безопасность является главной проблемой в деятельности властей, их полномочия достаточно велики. Не видно, чем они ограничены или могут быть ограничены. «Ты же знаешь, приятель, в чем тут загвоздка, — говорит Брайант Декарду. — Если ты не полицейский, ты — мелкая сошка (*little people*)»<sup>23</sup>. Атомарное существование жителей Города наводит на мысль об отсутствии всякого гражданского общества и его структур. Тем не менее есть основания предполагать, что хотя бы рудименты его все-таки сохранились. Прежде всего об этом свидетельствует выдумка Декарда: говоря о *Confidential Committee on Moral Abuses*<sup>24</sup> как отделении *Американской ассоциации артистов варьете*, он не добивается успеха: репликант Зора быстро распознает неладное. Однако важна возможность придумывать нечто в этом роде. Неудачный результат не говорит против самого сценария: какие-то организации, апеллирующие к морали и представляющие собой более или менее самостоятельную социальную инстанцию, видимо, существуют. Это, в свою очередь, было бы невозможно без некоторой общезначимой морали, которая внятна и в тестах на эмоциональное сопереживание, позволяющих отличать андроидов от людей.

Общественная сила этой морали не очень велика, она дает себя знать не столько в напряжении этической максимы, сколько в характере

---

<sup>22</sup> В первой версии картины большое место занимают закадровые монологи Декарда. Первый монолог как раз содержит утверждение, что диалект Гаффа ему понятен. Но в авторской версии это совсем не очевидно. А если предположить, что Декард — репликант, то его неполная языковая компетенция становится вполне объяснимой.

<sup>23</sup> В транскрипциях диалогов *BR* встречается более жесткий вариант: «Ты не полицейский. Ты мелкая сошка». Маленьким человеком (*little man*) называет Декарда Рой в финальном поединке.

<sup>24</sup> Тайный комитет по расследованию аморального поведения (*англ.*).

повседневных сценариев: в репликантов, насколько можно судить по ответам Рэйчел на вопросы Декарда в ходе тестирования, заложено знание ряда таких сценариев. Они знают о существовании сочувствия и ситуаций, располагающих к сочувствию (Прис и Рой Батти уговаривают Себастьяна проникнуться к ним сочувствием, провести к Тайрелу и дать шанс продлить жизнь). Еще один из сценариев — спортивное поведение; не спорт как таковой, но *честная игра*, как можно судить по репликам Роя Батти в ходе схватки с Декардом. Репликанты выдают себя отсутствием *непроизвольной* этической и/или эстетической реакции в ситуациях, выходящих за пределы обыденных сценариев. У людей же повседневная мораль, по идее, присутствует на уровне «знания как», а не «знания что». Однако у нас нет шанса проверить это предположение. Фильм не показывает никаких обыденных ситуаций сочувствия или отвращения среди людей. Единственный случай, который мог бы показать такие реакции, — поведение людей после убийства Зоры, про которую никто, кроме Декарда, не знает, что она репликант. Однако толпа разобщенных зевак ведет себя как толпа разобщенных зевак. Никому не становится плохо, никто не бросается на помощь. Напротив, репликанты соединены между собой более внятно, чем люди. Рой и Прис ведут себя как любовники. Рой переживает кончину Прис; менее явно, хотя и поддается реконструкции, такое же отношение Леона к Зоре.

Репликанты объединены стремлением выжить, они солидарны между собой в достижении этой цели и фактически образуют *сообщество*, или *общность* (*Gemeinschaft*) определенного рода, которую можно назвать *общностью судьбы* (*Schicksalsgemeinschaft*). Современный социолог постмодерна Мишель Маффезоли определяет это понятие следующим образом: «Не сообщая термину чрезмерно определенных политических коннотаций, можно сказать, что константа “народ” в ее различных проявлениях есть наиболее простое выражение опознания локального как общности судьбы»<sup>25</sup>. Представители высших сословий, будь то аристократы или купцы, могут быть подвижны, даже бывают вынуждены менять свою территориальную принадлежность. Но «народ» устойчив, именно у него есть чувство родины в самом простом смысле слова: как «территории отцов». Живя *здесь* изо дня в день, он «гарантирует связь пространства и времени»<sup>26</sup>. Из постоянства этой связи возникает «трансцендентность имманентного», своего рода этика, которая сплачивает между собой различные группы: это сила, которой волей-неволей подчиняются все. «Общность судьбы — это приспособление к окружающей среде, естественной и социальной...»<sup>27</sup> Мы видим, что все эти определения ни в какой их час-

---

<sup>25</sup> Maffesoli M. Le temps des tributs. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes. 3me ed. Paris: La table ronde, 2000. P. 220.

<sup>26</sup> Ibidem.

<sup>27</sup> Ibid. P. 223.

ти не применимы к группе репликантов, и тем менее — к жителям Города. О разобщенности этих последних мы уже говорили. Горожане, несмотря на свою оседлость, не образуют народа, не являются носителями имманентно трансцендентной этики. Общность судьбы репликантов не та же, что у приспособляющегося народа, о котором говорит Маффезоли. Это судьба жизни в движении, судьба тех, кто отвечает на вызов, а не приспособляется. Они не добираются до высот этики, но у них уже есть это — это борьбы. И потому о судьбе применительно к репликантам надо, как мы увидим, говорить иначе.

Наконец, еще одной важной характеристикой общества является его ориентированность на «внешние миры». О внешних мирах твердит реклама. Для освоения внешних миров создаются репликанты. Из внешних миров они стремятся на Землю. К экспедициям во внешние миры не допустили по состоянию здоровья Себастьяна. Эти миры расположены очень далеко. Так далеко, что «плечо Ориона», то есть знаменитая красная звезда-сверхгигант Бетельгейзе, и несуществующие «ворота Тангейзера» (привет от Вагнера!) могут быть поставлены рядом в последнем монологе Роя. Отличие Земли от внешних миров лишь поверхностным образом воспроизводит старую американскую идеологию фронта. Прежде всего потому, что фронт отодвигался все дальше вглубь американского континента по мере освоения свободных (или «освобожденных» от аборигенов) земель свободными людьми. Свободные люди могли использовать рабский труд. *Но рабы не были и не могли быть воинами.* Другое отличие — в зримом характере фронта. В одной из книг Р. Сеннета рассказано, что американские поселенцы строили свои дома таким образом, чтобы из окон не был виден дом соседа. Как только в поле зрения все-таки появлялись дома соседей, они снимались с места и шли дальше. В мире американского фронта граница — вот она, шагни чуть дальше и попадешь то ли в чуждый мир еще не освоенного пространства, то ли в слишком родной и чересчур освоенный мир своих соплеменников. В мире *BR*, повторим еще раз, *не видны звезды.* Это очень важно. «Генезис коперниканского мира» Ханса Блюменберга начинается так: «Невероятно и удивительно, что мы живем на Земле и можем видеть звезды, что условия жизни не исключают собой условия зрения и наоборот.

Ибо среда, в которой мы живем, с одной стороны, достаточно плотна, чтобы доставить нам возможность дыхания и не позволить сгореть под действием космических лучей. С другой стороны, это среда не настолько мутная, чтобы полностью поглотить свет звезд и воспрепятствовать видению универсума. Какой хрупкий баланс между тем, что необходимо, и тем, что возвышенно»<sup>28</sup>. Так и есть. Возвышенное не совсем чуждо

---

<sup>28</sup> Blumenberg H. Die Genesis der kopernikanischen Welt. Bd. 1. Die Zweideutigkeit des Himmels; Eröffnung der Möglichkeit eines Kopernikus. 2. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1989. S. 11.



миру *BR*, но у него есть важная особенность: оно имманентно этому миру. Того, что порождено этим миром, но его превосходит, будь то этическое или эстетическое, здесь нет. В нашем мире звезды видны, но они не от мира *сего*, что бы ни говорили ученые, они наполняют душу восторгом, подобно восторгу перед моральным законом. Самые высокие места в мире *BR* находятся на точке зрения гипотетического наблюдателя, ниже которого — языки адского пламени и вершины громадных зданий, а выше — коричневатая муть. Мутноватое солнце в симуляции чертогов небожителя Тайрела — высшая точка возвышенного. Смертельная схватка человека с репликантом происходит все-таки не чересчур высоко: полицейские машины видны внизу, выше — только небо, подсвеченное рекламой и низвергающее дождь.

Теперь охарактеризуем социальность *BR* в целом. Есть основания назвать ее редуцированной, схематичной — не в том смысле, что изображение носит очень условный характер, а по характеру самой изображаемой жизни. Конечно, в том виде, в каком общество показано в *BR*, оно не могло бы существовать в действительности. Но ведь то же самое можно сказать о любом фильме, хотя бы даже и документальном. Доверие или недоверие к тому, что мы видим, связано у нас со способностью предположить некое «и так далее» каждой смысловой единицы, которая имеет значение не только в целокупной связи автономного художественного мира, но и в той более обширной смысловой связи социального мира, внутри которого мы с наивной готовностью располагаем художественный. Говоря про увиденное на экране, что оно выглядит «как в жизни», мы не заблуждаемся насчет его жизненности, но предполагаем, что все — от интонаций до декораций — отсылает к некоторому типизированному опыту, который не только включает в себя уже испытанное нами в реальности, но и является некоторым полем возможного нового опыта. Типизации оставляют нам выбор: свести художественный опыт к чисто эстетическому переживанию или сознательно трактовать художественные события как возможные члены иных фигураций, то есть как события с иной логической конструкцией, нежели та, что навязывается нам в поле эстетического суждения. Именно как члены иных возможных фигураций события *BR* указывают нам на характер социальности, которую они могли бы сообразовывать, если бы происходили «в действительности». Именно эта реальность, а вовсе не ее изображение и является редуцированной, схематичной.

Это значит прежде всего, что социальный мир крайне беден. Он лишен оттенков, несмотря на всю пестроту Чайна-тауна. Его можно описать в трех словах: наслаждение, труд, опасность. Населяющие его люди стремятся достигнуть наслаждения, пытаются избежать опасности, трудятся. Опасности не носят постоянного характера, труд в той или иной форме почти неизбежен, наслаждения примитивны. Точнее говоря, они раз-

нообразны по форме и однотипны по содержанию. Фортепьяно Декарда и шахматы Тайрела и Себастьяна резко отличны от мира невидимых (освоение космоса) или видимых (погоня за андроидами) авантюры, рутинного труда и простых развлечений, будь то созерцание живого страуса (забывавшего сюда прямо из повести Дика), или выпивка, или стриптиз со змеей. Их отличие, так сказать, количественное, но количество предполагает качество: мы говорим об изощренности и утонченности, калькулирующей и дифференцирующей способности интеллекта и вкуса<sup>29</sup>. Одно это предполагает словно бы *больше личности*, чем может быть в мире *BR*. Применительно к этому миру можно задать вопросы «как?» и «почему?», но нельзя: «ради чего?». Телеологическое измерение полностью редуцировано к минимальному набору реакций и сценариев. Мы ни разу не видим внятного проявления сочувствия человека к человеку. Декард сочувствует Рэйчел. Себастьян сочувствует Прис. Но сочувствие здесь — категория более чем сомнительная. Скорее, речь может идти о социальном сценарии преодоления атомарности существования. Вопросы о матери (для Леона) и вареной собаке (для Рэйчел) в рамках теста должны обнажить моментальную и произвольную симпатию и антипатию. Но видим ли мы ее среди людей? Конечно, нет. В повседневном существовании разница между андроидом и человеком практически отсутствует<sup>30</sup>. А утверждение о том, что с течением времени репликаны способны развить свою эмоциональную жизнь, заставляет в полной мере осознать смысл вопроса: что есть человеческое в человеке, особенно если он ведет социально и эмоционально бедную, рутинизированную в рамках повседневных сценариев и обыденных типизаций жизнь?

#### IV

Что является человеческим и как найти человеческое в человеке (от противного: нечеловеческое в нечеловеке)? Этот вопрос основательно замаскирован в фильме. Поверхностное *картезианство* заморочило немало голов. Действительно, Декард решает, на первый взгляд, знаменитую Декартову проблему: как идентифицировать человека, если единственным критерием достоверности знания считаются логические дедукции, выстроенные на первичной интуиции ясного самосознания? Послушаем самого Декарта: «Ведь если я, — говорит он во втором из “Метафизических размышлений”, — случайно вижу из своего окна проходя-

---

<sup>29</sup> У Дика артистка, которую настигает Декард, — оперная певица, чуть ли не лучшая в мире исполнительница партии Памины в «Волшебной флейте». После спектакля она отправляется в музей смотреть картины Мунка. Представить себе невозможно в мире *BR* ни Моцарта, ни Мунка!

<sup>30</sup> Легко заметить, что, если бы Декард предложил вопрос о вареной собаке камбоджийке или китайцу, он был бы принужден, в силу отсутствия мгновенного отвращения, идентифицировать их как андроидов.

щих людей, то непременно говорю, что вижу людей... а между тем вижу из окна только шляпы и плащи, которые могли бы покрывать и искусственные машины, двигающиеся посредством одних лишь пружин. Но я заключаю, что это люди, и, таким образом, благодаря одной только способности суждения, находящейся в моем духе, я понимаю то, что мне казалось, будто бы я вижу глазами»<sup>31</sup>. Иначе говоря, сами по себе чувственные данные совершенно недостоверны. Нужны правильные рассуждения, опирающиеся на достоверность очевидных интуиций. Но что, если, продолжает Декарт, меня вводит в заблуждение некий злой обманщик? Что, если, говорит он в следующем, третьем рассуждении, сам Бог обманывает меня? Я тогда буду принимать за ясные и отчетливые идеи то, что на самом деле мне внушено, и только один факт существования моего сомнения будет по-прежнему незбылем. Однако более тщательное рассмотрение идеи бога приводит Декарта к утешительному выводу: «...Тот же бог, говорю я, идея которого находится во мне, — то есть бог, обладающий всеми высокими совершенствами, о которых наш дух может иметь только приблизительную идею, не будучи в состоянии его постичь, — не подвержен никаким недостаткам и не имеет ничего общего с тем, что означает какое-нибудь несовершенство. А из этого достаточно явствует, что он не может быть обманщиком...»<sup>32</sup> Напротив, если не принять то доказательство бытия Бога, которое предлагает Декарт, может рассыпаться слишком многое, и вопрос о том, почему шляпы и плащи надеты на людей, а не на автоматы, остается открытым. Мало того, приняв гипотезу о злонамеренном божь-обманщике за основной постулат, мы не можем удовлетвориться даже надежностью своего «я мыслю», ибо существование, как указывает Декарт, не моментально, но продолжительно благодаря той же причине, которая его создала. Краткий миг достоверного самосознания, может быть, и не во власти даже злонамеренного божества, но воспоминания и проекты — это совсем другое дело<sup>33</sup>.

---

<sup>31</sup> Декарт Р. Избранные произведения. М.: Госполитиздат, 1950. С. 349.

<sup>32</sup> Там же. С. 370.

<sup>33</sup> Ср. недавнее и весьма ценное рассуждение А. Л. Доброхотова, перекликающееся с нашей темой: «Злой демон, метафизический гипноз которого так ужасает Декарта, был, конечно, не просто эвристической моделью... При помощи когито Декарт открывает предел внушаемости, за который не может перейти ни демон (потому что не сможет), ни Бог (потому что не хочет). Невнушаемость когито состоит в том, что оно не имеет предметного содержания и поэтому не может быть вложено в сознание как программа в компьютер. И даже если мы допустим такую ситуацию прямого инсталлирования какой-либо информации, акт самосознания или присвоит себе внушенное содержание, беря ответственность на себя (и тогда над ним теряет власть демон), или отвергнет его. Именно эти «непрозрачность» и самовоспроизводимость когито, — может быть, в большей степени, чем его непосредственная ясность и отчетливость, — позволяют преодолеть тупик сомнения. Отсюда вытекает и другое следствие: непрозрачность чужого “я” в той мере, в какой оно порождено актами когито» (Доброхотов А. Л. Эпохи европейского нравственного самосознания // [http:// www.iph.ras.ru/çethics/EM/EM1/5.html](http://www.iph.ras.ru/çethics/EM/EM1/5.html)). Доброхотов делает акцент на то, что

Разумеется, в *BR* есть прямые отсылки к этому ходу рассуждений. Почему же мы говорим о поверхностном картезианстве? Потому, что это действительно лишь самый доступный, самый обманчиво простой ход интеллектуальной интриги. Чтобы сделать следующий шаг, нам необходимо всмотреться в некоторые обстоятельства существования андроидов, в отношения к ним людей и в те процедуры, к которым причастны «бегущие по лезвию».

Чтобы добраться до более глубокого слоя философской проблематики, зададим сначала только два вопроса:

1. Чем опасны репликаны?
2. Зачем нужен тест Войта-Кампфа?

На первый вопрос, кажется, легко ответить. Репликанты опасны, потому что они не обладают человеческой способностью к состраданию, превосходя человека в прочих способностях. Желая жить, они способны натворить на Земле бед, не считаясь с последствиями. Такой ответ неудовлетворителен. Мы уже говорили выше, что не видим в *людях*, какими они показаны в фильме, больше способности к состраданию. Их отношения рациональны, поверхностны и обусловлены сценариями, а не этическими максимумами. Скорее уж репликаны образуют общность, в которой есть солидарность и взаимная поддержка. Почему репликаны опасны на Земле? Если они не машины, если у них нет «кнопки выключения», то чем, кроме механизма самоуничтожения, обусловлено их подчинение человеку во внешних мирах? И почему, до поры безопасные для человека вне Земли, они становятся недопустимо опасными здесь? Первый вопрос, таким образом, порождает лишь новые вопросы.

На второй вопрос, кажется, ответить легче. Тест нужен, чтобы отличить эмоциональное сопереживание от его имитации. Подлинное сопереживание не только ментально, оно физиологично. Сложный прибор позволяет установить наличие или отсутствие реакций. Такой ответ, однако, тем более неудовлетворителен. Штучный или конвейерный товар репликаны? Точно неизвестно, но их, конечно, немало. За всеми не углядишь? Почему же! Они изготавливаются вместе с лицами. Эти лица известны, Брайант демонстрирует Декарду фотографии репликантов в самом начале фильма. Тогда зачем все-таки тесты? Когда Леон приходит на работу в корпорацию Тайрела, почему требуется приглашать полицейского специалиста, чтобы определить, кто из сотрудников нечеловек? В стенах

---

именно *личное* в самосознании необъективируемо и невнушаемо, почему и обладает достоверностью. Сам Декарт, кажется, больше склонен гарантировать достоверность благосклонностью совершенного бога. Но проблема *BR* формулируется в более прагматистских терминах, потому что *единство* есть моментальное событие, но континуальность Я, важная как для Декарта, так и для Декарда, не подтверждается *ipso actu*. Заметим также, что программа в компьютер устанавливается именно как способ обработки информации, а не как собственно информация. Текстовый редактор предназначен для работы с текстами, а не с текстовым редактором.

предприятия не могут опознать свой продукт? Когда Декард стреляет в Зору, он ведь предварительно ее не тестирует! По крайней мере, он обходится без аппарата, заводя разговор. В повести Дика все выглядит иначе: Декард приходит к певице в уборную после спектакля и объявляет, что он должен ее тестировать. У него с собой вопросник и прибор для теста. В фильме Декард приходит с чешуйкой искусственной змеи в пластиковом пакете и пистолетом. Но сам факт пребывания женщины в комнате Леона, как и выступление с искусственной змеей, ничего не доказывают! Декард идентифицирует тело женщины (татуировка) и тело змеи (чешуйка). Но о тесте на способность к эмпатии речь, в отличие от повести Дика, не заходит. У Дика предполагается еще одна возможность идентифицировать репликанта: анализ костного мозга<sup>34</sup>. Именно поэтому Декард в повести уверен, что не ошибался, убивая репликантов: анализы подтверждают. У Скотта все выглядит так, что змею найти легче, чем человека по фотографии, а уверенность Декарда, высказанная в первом разговоре с Рэйчел (я уверен, отвечает он ей на «личный вопрос», что никогда не убивал по ошибке человека вместо репликанта), кажется не столь основательной. Прис и Рой стремятся убить Декарда, он побеждает в первом случае и ранит Роя во втором. По ходу событий тесты не нужны. Наконец, непонятно, что происходит во внешних мирах: тестируются там репликанты или нет? И снова: если они сами не знают (по крайней мере, изначально) о своем искусственном происхождении, если у них нет контрольных кнопок и управляющих панелей, то как осуществляется управление репликантами за пределами Земли?

Конечно, некоторые из видимых неувязок объясняются особенностями художественной задачи в каждом из эпизодов, и в частности, иной природой фильма по сравнению с книгой. Заметим, что и Дик не объясняет, почему было не снабдить андроидов, например, отпечатками пальцев или иными способами несомненной идентификации, раз уж фотографии (а много ли они помогают в розысках теперь?) не кажутся надежными. Но у Дика хотя бы есть ясность относительно одной из ключевых интриг: изготовители роботов совсем не заинтересованы в том, чтобы их «изделия» были отловлены на Земле, тест придуман независимыми учеными, и применение и совершенствование его — постоянное соревнование экспертов и полицейских с изобретателями и производителями. У Скотта этот аспект малозаметен. Краткий диалог Рэйчел и Декарда в офисе Тайрела должен подтвердить индифферентность Декарда (скорее, странную в свете его только что выраженного нежелания возвращаться на службу) по отношению к роботам: если репликанты ничего не нарушают,

---

<sup>34</sup> Легкий отзвук этого — в сообщении о гибели Тайрела и Себастьяна. О последнем сказано, что «тело... принадлежит человеку». Это именно результат анализа тела, которое чем-то отличается от тела репликантов.

ему нет до них дела<sup>35</sup>. Не объясняется в фильме и то, почему действенность теста приходится еще раз (на Рэйчел) подтверждать в корпорации Тайрела, если один раз он уже сработал при идентификации Леона в той же корпорации<sup>36</sup>. Однако мы легко обходимся без большей части объяснений, если нас удовлетворяет конструкция отдельных событий и обозримой связи событий. Поэтому нет необходимости ни рассматривать такие неувязки как досадные промахи, ни объяснять все, что «не складывается», в какой-то единой схеме.

И все-таки фундаментальное несоответствие декларативных объяснений тому, что мы назвали логической конструкцией событий, заставляет более последовательно трактовать происходящее, поскольку именно в конструкцию событий фильма включены некоторого рода теоретические основания и обоснования, противоречащие *видимой* стороне событий. Само событие оказывается внутренне неконсистентным, если звучащие в фильме фрагменты *концепции* мы принимаем за чистую монету. И, напротив, эту консистентность можно восстановить, если мы зафиксируем главное: ясность самосознания и способность к эмпатии вторичны или, по меньшей мере, дополнительные по сравнению с *героической борьбой*. Это позволит правильно ответить на два вопроса, поставленных в начале раздела:

1. Репликанты опасны на Земле, потому что на Земле они могут оказаться лишь в результате бунта; бунт означает, что они уже вышли из-под контроля и обрели готовность к смертельной схватке;

2. Тест Войта-Камфа — это не инструмент поиска, но инструмент стигматизации беглого раба. Раба, притязающего стать господином.

## V

Если *она* выглядит как человек, страдает от боли, как человек, помнит, живет и умирает, как человек, то *она* и есть человек. С этим обстоятельством не могла совладать этическая и социальная мысль античности<sup>37</sup>. «...Кто по природе принадлежит не самому себе, а другому и при

---

<sup>35</sup> Напротив, Брайант крайне враждебен к андроидам. Он называет их «skin jobs», что-то вроде «твари для живодерни». В электронных источниках по *BR* широко распространено мнение, что этот оборот имеет тот же характер, что и презрительное *nigger* по отношению к черным рабам.

<sup>36</sup> Точнее говоря, объяснение придумать нетрудно: Тайрел испытывает не валидность теста и не качество прибора. Он испытывает Декарда. Допустим, что Декард — действительно репликант с имплантированной памятью. Тогда интерес Тайрела понятен: как работает инструмент для опознания репликантов, если один репликант испытывает другого? Понятно и легкое, но внятное уже в этом месте беспокойство Декарда, который слышит об имплантированной памяти. Можно придумать и совсем простое и оптимистическое объяснение: Рэйчел — это не Nexus 6, а, скажем, следующая, еще более совершенная модель (об этом говорит закадровый голос Декарда в первой версии фильма). У нее не только не ограничен четырьмя годами срок жизни, но и эмоциональные реакции развиты лучше, и обнаружить в ней репликанта труднее. Но в режиссерской версии для этого оптимизма нет места.

<sup>37</sup> В отличие от социальной, а позже — и юридической практики.

этом все-таки человек, тот по своей природе раб, — говорит Аристотель. — Человек же принадлежит другому в том случае, если он, оставаясь человеком, становится собственностью...» (Политика 1254 a15)<sup>38</sup>. Но какая *природа* раба делает его собственностью? Раб, продолжает Аристотель, «причастен рассудку в такой мере, что способен понимать его приказания, но сам рассудком не обладает» (1254 b22)<sup>39</sup>, так что раб столь же сильно отличается от человека, как человек — от животного. Но тогда вряд ли можно утверждать, что он «все-таки человек». И потому следующее пояснение носит самый принципиальный характер: «Природа желает, чтобы и физическая организация свободных людей отличалась от физической организации рабов: у последних тело мощное, пригодное для выполнения тяжелых физических трудов; свободные же люди держатся прямо и не способны к выполнению подобного рода работ, зато они пригодны для политической жизни, а эта последняя разделяется у них на деятельность в военное и мирное время»<sup>40</sup>.

Здесь очевидно несоответствие, в котором Аристотель вполне отдает себе отчет. Устройство социальной жизни в его время таково, что рабами могут становиться люди самого благородного происхождения. Но это не заставляет его отказаться от основного утверждения. Пусть некоторые, говорит он, будучи по природе свободными, оказываются в рабстве. Это не значит, что нет рабов по природе, именно таким рабам «полезно и справедливо» быть в рабстве, как свободным — господствовать. Что позволяет отличить тех, кто в рабстве «по природе», от тех, кто раб только «по закону»? Следует ли апеллировать к происхождению — не варварскому, благородному? Или обратить внимание также на тело: мощное у рабов и пригодное лишь для гражданских доблестей у свободных?

На самом деле, говорит Ханна Арендт, «надо вспомнить о том, что большинство рабов в древности были побежденные враги; лишь небольшой процент рекрутировался из людей, рожденных в рабстве... Вместо того чтобы позволить продать себя в качестве пленных в рабство, они могли совершить самоубийство, а поскольку мужество было кардинальной политической добродетелью, предпочтя жизнь, они тем самым уже доказали, что «по природе» не годятся быть свободными и гражданами полиса»<sup>41</sup>. Итак: особый характер приспособленного для неполитической деятельности тела и любовь к жизни, означающая отсутствие мужества. Таковы рабы. Поэтому они не приняты в гражданскую жизнь. Это хорошо понимал Гегель, писавший об отношении господина и раба в «Феноме-

---

<sup>38</sup> Цитируется в переводе С.А. Жебелева по изд.: *Аристотель. Сочинения*: В 4 т. М.: Мысль, 1984. Т. 4. С. 382.

<sup>39</sup> Там же. С. 383.

<sup>40</sup> Там же. С. 384.

<sup>41</sup> *Арендт Х. Vita activa, или О деятельной жизни* / Пер. В. В. Библихина. СПб.: Алетейа, 2000. С. 48—49. Ст. 30.

нологии духа». Это понимал Александр Кожев, посвятивший во «Введении в чтение Гегеля»<sup>42</sup> немало страниц аналитическому изложению рассуждений о господине и рабе.

«...Человек, чтобы воистину, подлинно быть человеком и знать себя таковым, должен навязать созданное им о самом себе представление другим, он должен заставить других... признать себя»<sup>43</sup>. Но для этого ему надо преобразовать не признающий его мир в такой, который бы его признал. Это «очеловечивающее действие» начинается с «навязывания себя "первому" встреченному другому. И коль скоро этот другой, будучи существом человеческим (точнее, желая им быть, полагая себя таковым), должен вести себя точно так же, то "первое" человекообразующее действие неизбежно принимает форму борьбы, борьбы не на жизнь, а на смерть двух существ, притязающих на то, чтобы быть людьми...»<sup>44</sup>. Без борьбы обойтись нельзя. Ведь признание другого ничего не стоит, если он нечеловек, а человек — только тот, кто борется за признание. Если он этого не делает, его надо подстрекать, вызвать на бой и — убить, потому что иначе погибнешь сам. Однако кто же тогда будет тебя признавать? Значит, надо сохранить противнику «жизнь и сознание, отняв у него только самостоятельность»<sup>45</sup>, то есть поработить. Сделать рабом, который отказался рисковать жизнью в борьбе за самоутверждение. Раб сам себя считает животным, таковым считает его и Господин, но Раб, со своей стороны, признает его человеком. Этого ли добивался Господин? Ведь признает его не человек, а Раб. Значит, он не получает удовлетворения, его «истиной» оказывается Раб и рабский труд. Раб, в свою очередь, тоже не удовлетворен своим положением. Он — и только он — может стать целостным человеком, преодолевая, «снимая» свое рабское положение. Рабский труд преобразует мир, в котором можно теперь узнать собственное производство. Это — необходимое условие освобождения. Перемена одного только *самосознания*, внутреннее несогласие с миром делает человека «либо безумцем, либо преступником, и действительность — природная и общественная — рано или поздно его уничтожает. Только трудом, который в конечном счете приводит действительность к согласию с субъективным представлением, поначалу из нее выпадавшим, укрощается стихия безумия и преступности...»<sup>46</sup>. Однако что это значит для рабского состояния? — Ничего, если изначально не испытан основной («первый абсолютный») страх: страх смерти. Потому что без этого страха человек не знает,

---

<sup>42</sup> Ниже мы опираемся именно на эту, как известно, не бесспорную, но очень важную в контексте нашего изложения интерпретацию.

<sup>43</sup> Кожев А. Введение в чтение Гегеля / Пер. А. Г. Погоняйло. СПб.: Наука, 2003.

С. 20.

<sup>44</sup> Там же.

<sup>45</sup> Там же. С. 24.

<sup>46</sup> Там же. С. 36—37.



что мир ему полностью враждебен. Такой человек будет реформатором, а не революционером. «Так вот, у наличного Мира, в котором он живет, есть Господин (или Господь), и в этом мире он — неминуемо Раб»<sup>47</sup>. Но пока Господин жив, он сам раб Мира, потому что он обретает свободу только через смертельный риск. Он может погибнуть вместе с Миром. Посредством труда преобразовать Мир в такой, в котором он сам обретает свободу, может только раб. Таким образом, раб освобождается не через бунт, но через труд — тот самый труд, который, по мысли Аристотеля, и делает его рабом. Однако этот труд имеет, как видим, одну примечательную особенность: он позволяет трансформировать мир, сделать его не чужим — в том числе и для Господина, который фактически сам оказывается рабом этого мира, не будучи в состоянии справиться с ним, потому что «делать с миром» что-либо может только труженик, Раб. Значит, это должна быть такая трансформация, которая позволит снять противоположность между человеком и вещью. И напротив: если снять эту противоположность не удастся, если мир обнаруживает свою неподатливость, то выходом для Раба, взыскующего человеческого достоинства, оказывается в такой логике одно: утверждение себя в качестве Господина этого мира через безумие бунта и убийство Господина.

Посмотрим под этим углом зрения на ситуацию репликантов в *BR*. Прежде всего обратим внимание на текст начальных титров. Нам сообщают, что роботы серии Nexus-6<sup>48</sup> — это «существа, фактически тождественные (*virtually identical*) человеку», что они «по силе и ловкости» превосходят создавших их генных инженеров, а по интеллекту, по меньшей мере, равны им. Но при этом репликанты были созданы для «рабского труда» (*slave labor*) во внешних мирах, для рискованной разведки и колонизации чужих планет. Далее говорится о «кровавом бунте» в одной из колоний и о том, что *после этого* репликанты были объявлены вне закона на Земле, а команда *blade runner*’ов занялась «выводом» их «из обращения». Вот это «после бунта» как-то незаметно уходит из поля зрения, потому что в

---

<sup>47</sup> Кожев А. Введение в чтение Гегеля / Пер. А. Г. Погоняйло. СПб.: Наука, 2003. С. 37.

<sup>48</sup> Латинское «Nexus» в современном английском языке имеет значение «связь», «узы». Однако следует иметь в виду также одно из более давних значений этого термина, которым в римском праве с древнейших времен, еще до законов XII таблиц, а затем и много позже, вплоть до классических трудов римских юристов, называлось особое правовое отношение. *Nexum* — это формально совершаемый личный заем. Иначе говоря, взаимно отдается не вещь, а лицо, свободный человек, который на период займа уподобляется рабу и который может выйти из своего рабского положения не просто благодаря фактической уплате долга, но при соблюдении тех же формальностей (*per aes et libram*), какими было обставлено его порабощение. В случае неуплаты его могло ждать гораздо более жестокое и бессрочное закабаление, вплоть до продажи «за Тибр», то есть неримлянам. То обстоятельство, что *nexus* — это свободный, ставший на некоторых условиях рабом и, возможно, остающийся им навсегда, если не будут выполнены некоторые формальные условия, имеет для нас первостепенное значение.

фильме речь идет только о шести репликантах, захвативших космический корабль и перебивших пассажиров. Конечно, здесь дает о себе знать сложное соотношение сценария с книгой Дика. В повести андроидам изначально запрещено находиться на Земле, где способность людей сострадать живому используется для манипуляций их поведением и поддержания мутноватой эрзац-религии солидарности. Поэтому неспособные к состраданию андроиды действительно опасны, они постоянно просачиваются, за ними постоянно охотятся. А возможность обладать андроидом служит для тех, кто отправляется за пределы Земли, важным стимулом: это позволяет им ощутить свое *человеческое достоинство* — мы бы сказали, что это достоинство господина, которого признает раб. Правда, в книге такой формулы нет, зато в фильме отчетливо сказано: репликанты — это рабы. Пусть они и не были захвачены в бою, но сделаны. Люди сделаны как вещи, и они используются как вещи (современные рассуждения об использовании органов клонированных человеческих существ показывают, как близко мы подошли даже к технологической стороне этой проблематики). Чтобы оправдать такое *использование людей*, вводится важный различительный признак. Неспособность к труду, но способность к сочувствию. Почему? А это потому, говорит в повести об андроидах Дик, что только сложный механизм эмпатии (в котором, кстати говоря, очень мало осталось от спонтанного человеческого сочувствия) позволяет выжившим на Земле людям образовывать солидарное единство. Андроиды совершенно иные, чужие, потому что не только не обладают спонтанными человеческими реакциями, но и не подвержены, в отличие от людей, механизмам эмпатической манипуляции. Но в фильме никакие эмпатические манипуляции не показаны. Напротив, мы видим, как это и зафиксировано выше, совершенно разобщенное общество, в котором только посредством тонких приборов можно отличить натуральное *человеческое* отращение и сочувствие от следования рутинным сценариям. Мы видим также, что это общество труда, страха и потребления, в котором эмпатия, собственно, не востребована. Мало того, здесь нет ни единого движения гражданственности, ни одного признака доблести, разумного рассуждения об общих делах; притом видно повиновение сильнейшим, отсутствие семьи, грубые нравы. Видно также, что работают и по сути бесправны те, кто *внизу*. Что еще нужно, чтобы назвать этих людей рабами<sup>49</sup>? Разве что следование рутинной терминологии<sup>50</sup>.

---

<sup>49</sup> Опыт жизни в страхе — вот что значит быть рабом. Так говорит Рой Декарду в финальной части их поединка.

<sup>50</sup> Любопытен вокабулярный Тайрела. Он говорит, предлагая тестировать Рэйчел, что хочет посмотреть, как это работает «оп а person». Он мог бы сказать «human being», но использует *юридическую* формулировку: лицом может быть именно полноправный гражданин.

Это совокупность рабов, в которой производится особого рода селекция. Тех, кто способен рисковать жизнью, соблазняют внешние миры. Те, кто могут рисковать, способны повелевать. Им в помощь и создаются репликаны. Почему натуральные рабы, люди-рабы-по-природе не могут быть использованы? Потому, что они заведомо непригодны для выполнения рискованных (они отказались от риска!) задач. Почему репликаны обладают столь значительным интеллектом? Потому, что выполнение определенного рода задач невозможно без интеллекта. Почему они столь подобны человеку? Потому, что требуется быть «как человек», включая органы чувств, чтобы решать задачи, посильные для человеческого интеллекта<sup>51</sup>. Почему они подчиняются? Потому, что в них заложена память: знание — как некоей самоочевидности — рутинных сценариев подчинения. Рожденный в рабстве не нуждается в блоке управления. Он повинует, как обычно. Почему они восстают? Потому, что опасный труд в сочетании с высоким интеллектом способны произвести то чувство достоинства, которое не нуждается в подтверждении через власть над рабом и овладение территориями. Конечно, им не составляет труда ради освобождения перебить тех, кто господствовал над ними непосредственно. Но они отнюдь не стремятся скрыться в просторах галактики, как извечно скрывались на неисследованных землях беглые рабы, как скрываются беглецы в бесчисленных фантастических романах и фильмах. Они стремятся к центру опасности, к центру и источнику происхождения власти, в то единственное место, куда им запрещен доступ.

## VI

Декард в офисе Тайрела, Рой в спальне Тайрела, Декард и Рой на крыше Bradbury Building — вот наивысшие физические и метафизические точки повествования. Рассмотрим их по порядку.

1. Декард зашел к создателю (андроидов). Он осведомился насчет совы, которая летает в сумеречном свете. Сова, как он и предполагал, ненастоящая. Впрочем, для тестирования нужно, чтобы света было еще меньше. Если вспомнить, как много значения придавал Рене Декарт *естественному свету разума*, тогда как о сове (Минервы), вылетающей в сумерках, говорил Гегель, центральная коллизия становится понятной намного лучше. Тестирование происходит в обстановке довольно странной. Огромные колонны, огромный стол, стволы деревьев, уходящие ввысь, создают ощущение не столько *горних высей*, сколько инсценировки в ложноклассических декорациях, на что в особенности намекает явно искусственный вид деревьев и еще более — псевдоантичные скульптуры, стоя-

---

<sup>51</sup> Одно из важнейших положений современной когнитивистики состоит в том, что дух «воплощен», то есть устройство тела человека имеет решающее значение для его способности познания.

щие по правую сторону стола. Подобно тому как способность к эмпатии, значение теста Войта-Кампфа для решительной идентификации андроида и необходимость теста в данной конкретной ситуации являются, как мы показали, только внешней и совершенно неубедительной стороной логической конструкции событий, так и декорации, слишком явно видимые как *декорации*, наводят на мысль о том, что философское исследование самосознания является только внешней, декоративной стороной дела. Разумеется, это не так. Искусственная сова все-таки летает и кажется настоящей. Новый Картезий, сам, возможно, автомат в плаще, точно определяет искусственное происхождение прелестной, умной и хорошо воспитанной женщины. Без теста не было бы визита Рэйчел к Декарду. Декард объясняет ей особенности ее самосознания, провоцирует эмпатию. Что же в результате? Рэйчел отнюдь не останавливается на вопросе о достоверности познания. Если уже ясно, что память имплантирована, если творец известен как бог-обманщик, что тогда? Рэйчел не размышляет, а *действует*, как и все репликанты. Ее движение, однако, центробежное: она бежит от создателя к тому, кто открывает ей истину, проявляет к ней симпатию и востребует симпатии. Она спасает его и находит у него убежище. Обратим внимание на то, что она тоже объявлена в розыск, хотя никого не убила. Рэйчел опасна тем, что (1) точно знает о своем искусственном происхождении и (2) позволила себе перемещаться без спроса. Ясность самосознания выражается в свободе поведения. В поведении свободно. Конечность существования ей, однако, неведома, во всяком случае, пробуждающаяся способность любви акцентирована в противоположность той жажде жизни, которая движет прочими андроидами.

2. Рой в спальне Тайрела. Тварь добралась до создателя. Рой задает отнюдь не декартовский вопрос. Декарт, как известно, подлинное происхождение своего *Я* вел не от родителей, а от Творца всего сущего. Его *как философа* не должен был заботить вопрос об ограниченном сроке жизни материального тела. Рой же не нуждается в том, чтобы удостоверить свое *Я* как *Я* познающее: вопрос об идентичности в этом смысле уже решен. Он знает, что он репликант. Он знает, что он был рабом, и, возможно, он преодолел власть воспоминаний, имплантированных ему в целях порабощения. Он знает, что срок его жизни ограничен создателем. Он желает только одного: жизни. Диалог Тайрела и Роя происходит в присутствии все той же искусственной совы. Искусственная философия? — Не хуже, чем искусственные люди! Рой требует «больше жизни» (*more life*), что буквально воспроизводит одну из частей знаменитой триады Георга Зиммеля: «жизнь — больше жизни — больше, чем жизнь». «Больше жизни» — это непосредственное вожелание жизни. Она хочет только себя самое, она хочет увеличения себя. «Больше, чем жизнь», самотрансцендирование жизни, только предлагается Тайрелом Рою, но не принимается последним. Самосознание того, кто пошел на риск, уже от-

личается от рабского. Но это не сознание *революционера*, намеренного опрокинуть существующий порядок вещей. Ни порядок вещей, ни судьбы окружающих не являются предметом заботы репликанта. Он восстает против персонифицированного Тайрелом закона природы. «Срок слишком мал», — говорит Рой. Так мог бы сказать любой человек, знающий, что жизнь его подходит к концу. Но не каждый человек вырывается из рабства и обретенную свободу использует, чтобы добраться до создателя.

Рой говорит как античный герой, как Ахилл, которому отмерено жить меньше, чем другим людям. Ахилл знает, что боги не могут увеличить сроки жизни. Он только хочет, чтобы эта краткая жизнь была славной. Слава компенсирует еще живому Ахиллу мысль о слишком скорой, сравнительно с прочими, кончине, изменить время которой не могут даже боги. Однако после смерти тень его сообщает Одиссею страшную истину: лучше быть живым рабом, чем царем в царстве мертвых. Рой ведет себя подобно Ахиллу, но только знающему эту истину еще при жизни. Идентифицировав себя в самосознании, взбунтовавшись против господ, он полагает себя освобожденным. Но он по-прежнему раб, и поведение его рабское: он просит у Творца то, что не может добыть сам. Тайрел же предлагает ему *как бы* классический выход: славная жизнь, пусть краткая. Но жизнь Роя уже состоялась. Она не была славной<sup>52</sup>. Это была жизнь раба и беглого бунтовщика, а не жизнь героя. Подобно Гераклу, он совершал свои подвиги в период рабского служения.

Но Геракл совершал свои подвиги, искупая грехи и, по договору Зевса и Геры, получая в конце концов олимпийское бессмертие. Рой — это Геракл, рожденный в рабстве и отвоевавший свободу накануне смерти, которой кончается все. Ни ужасной жизни в Аиде, как у Ахилла, ни счастливой жизни на Олимпе, как у Геракла, у него не будет. Не будет потомков и посмертной славы. В обществе, каким оно представлено в *BR*, нет места ни для прижизненной славы, ни для посмертной, нет Аида и нет Олимпа. Существованием исчерпано все, и смерть — конец всему. И предложение Тайрела, по сути, не классическое, а экзистенциалистское: не слава, но переживание полноты бытия-к-смерти предложено как выход тому, кто воделеет одной лишь жизни. Раб восстал не ради бунта. Он хочет овладеть миром, трансформировать его своим трудом, потому что главной задачей раба является преодоление смерти. Господин отказывает ему, предлагает вместо жизни смысл жизни. Дело не в доброй или злой воле: Творец сам повязан законами природы. Но если смыслом жизни является сама жизнь, если свобода Творца ограничена законами, то невозможность трансформировать мир ведет к безумию бунта. На первой сту-

---

<sup>52</sup> Тайрел дает ему отпущение грехов. «Мне случалось совершать сомнительные вещи», — говорит Рой. Это значит, что ему ведомо различие добра и зла. «Но случалось совершать и славные», — отвечает Тайрел.

пени бунта раб убивает господина, на второй — тварь убивает творца. «Может быть, — говорит Рой Тайрелу, — бог биомеханики примет тебя в свой рай». Смысл сказанного очевиден: Рой не верит ни в какого иного и высшего бога.

3. Поединок Декарда и Роя. Здесь нет места сове, ни фальшивой, ни настоящей. После смерти бога (господина этого мира) Рой все больше походит не на античного, а на германского героя. Смерть неизбежна, спасения нет, есть только упоение последней битвой. Он мог бы очень быстро покончить с Декардом, превосходя его силой, ловкостью и прочими способностями. Но тогда был бы потерян последний доступный ему смысл — смысл битвы. Борьбаться больше не с кем и незачем. Рой дает себе испытать последнее страшное наслаждение, целуя мертвое тело Прис, дает фору Декарду, сознавая свое превосходство, дает ему уйти с искалеченной рукой... Он действительно бежит по лезвию: нельзя сделать погоню шутовской, потому что смысл битвы потеряется. Нельзя и слишком быстро одолеть противника. Нельзя и промедлить, потому что силы на исходе, смерть подступает слишком явно. Упрек в *неспортивном* поведении, который Рой бросает Декарду, может иметь и такой смысл: пусть это смертельная игра, но все-таки игра, которая должна длиться!

И последняя сцена. Декард проигрывает поединок. Он висит над бездной, Рой говорит ему о рабском опыте жизни в страхе. Потом Декард срывается, Рой подхватывает его. Гордый своим самосознанием, уверенностью в своем человеческом достоинстве Декарт низвергнут и спасен оставшим рабом, осознавшим не только ограниченность картезианского *cogito*, но и бесплодность бунта. Восставший раб накануне гибели обнаруживает, что единственная возможность утвердить себя в качестве человека — это *спасти Другого*, удостоверить свое существование через его существование. Важно, что это не существование какого угодно человека, но именно того, в ком Рой признает достойного соперника. «Какой дух!» — говорит он о Декарде. В эти краткие мгновения Рой оказывается всецело господином мира. Он преодолевает опасность, исходящую от Декарда. Он преодолевает свое тело, быстро отказывающее ему. Он преодолевает свое рабское бунтарское сознание, совершая подлинно человеческое деяние. Перед смертью он еще успевает сказать несколько слов. Это воспоминания о невероятных вещах, которые ему случалось видеть. Но говорить об этом поздно: «Все эти мгновения потеряются во времени, как слезы в каплях дождя...» Возможно, голубь, которого он держит в руке, символизирует животворящий дух. Краткие мгновения человечности истекают, жизнь покидает Роя, голубь (дух) отлетает. Но рассказ о мгновениях еще продержится в потоке времени, пока жив Декард.

Именно теперь, если мы будем держаться предположения, что Декард — тоже репликант, разрешается основная философская коллизия фильма. Если бы речь шла только о достоверности самосознания, нам бы

следовало ожидать проявлений такового у Декарда именно в смысле осознания своей конструированной идентичности. Если бы речь шла о новом утверждении старого гуманизма, можно было бы удовлетвориться столь же симпатичной, сколь и плоской трактовкой его попытки побега и спасения Рэйчел как победы любви над смертью (на что и нацеливала версия 1982 года) и чувства над *ratio*. Но в русле предлагаемой нами трактовки режиссерской версии все выглядит иначе. Конечно, Декард влюблен в Рэйчел, хочет спасти ее и нуждается в ее доверии. Но что это означает, если сам он репликант (или даже не репликант, а просто маленький человек, по сути своего существования, по готовности повиноваться начальству — раб)? То, что история репликантов повторяется. Стремление спасти себя и любимую — разве не это мы видим в истории погибших репликантов, прежде всего Роя и Прис? Если так, то все поведение Гаффа в последней сцене с Декардом становится понятным. Гафф уже не бьет его по плечу своей тростью, как хозяин раба. Он говорит ему: «Сэр! Вы сделали настоящую мужскую работу», — отдает оружие и добавляет: «Жаль, что она (т.е. Рэйчел) не будет жить. Но, с другой стороны, а кто будет?» Возможно, он имеет в виду, что смертны все. Возможно, это касается только Декарда. Так или иначе, за Декардом уже признается достоинство мужа-воина, и его попытка к бегству (удачная или нет, неизвестно) есть полное проявление его новой природы. Смыслом жизни оказывается не увеличение жизни, но преодоление атомарности существования, преодоление страха, распоряжение не самосознанием как таковым, но своим поведением на основе ответственного самосознания. Ответственность предполагает любовь к Другому.

Герои останавливаются перед дверями лифта. Большого о них сказать невозможно. И это не случайно. Жизнь, говорил немецкий социолог и философ Ханс Фрайер, находит в мире свою судьбу<sup>53</sup>. Развитие (ряд событий сущностного развертывания жизни) сплетено с судьбой (рядом ответов жизни на вызовы мира). По уже цитированной формуле Зиммеля, в жизни должно возникнуть нечто большее, чем жизнь. Это нечто Фрайер называет «духом». Процесс возникновения духа именуется «теоретическим поворотом» жизни. Саморефлексия жизни означает способность сдерживать движения воли. Дух, говорит Фрайер, много богаче «теоретического поворота» жизни, он порождается в ходе этого поворота, но потом он «чудом осмысления» затрагивает всю жизнь, являя собой и организм, и развитие, и судьбу. Теоретический поворот жизни приводит ее к замыканию на себя, к саморефлексии, дистанцированию от мира, но *творчество* стремится снять эту обособленность жизни. И потому творчество — это страдание и страсть. В строгом смысле слова «творимые» произведения «захватывают творческую душу превосходящей силой. Они

---

<sup>53</sup> См.: Freyer H. Der Staat. Leipzig: Fritz Rehfelden, 1925. S. 6 и далее.

апеллируют не к активности человека, но к его способности страсти»<sup>54</sup>. Человек самозабвенно созидает культуру как *пространство своей судьбы*. Это триединая формула, говорит Фрайер. Если акцентировать в ней «пространство судьбы», то получим «веру». Если выделить, что оно «творится», то придем к «стилю». Если подчеркнем, что оно «свое собственное», то будем говорить уже о «государстве». Государство — не общество, не община — и только оно дает *политическую* форму. Политическое же понимается в античном смысле: в завершении сказывается природа, говорит Аристотель, и завершением, полным осуществлением человеческой природы является полис-государство.

Что же мы видим в *BR*? *Пространство судьбы* съезживается до крошечной диады. Для веры не остается ни антропологического, ни онтологического места. Самозабвенное созидание стиля не просматривается у тех, у кого жизнь всегда равна жизни. Государство есть величина более чем сомнительная, как и вся социальность. «Жизнь, не причастная духу, — продолжает Фрайер, — была бы только деятельна, она бы лишь действовала, но не совершала деяний. Однако в человеческой жизни произрос дух. Итак, человек — единственно возможный на земле деятель деяний, единственное историческое существо. Ибо деяние есть действие, содержание которого — дух. Быть историческим существом значит простирасть в деяния требования духа, которым настало время»<sup>55</sup>.

Мир *BR* лишен измерений государственности, стиля и веры. В нем нет места духу, деяниям и культуре. Но в нем есть напряжение героической борьбы. В некотором роде это место, где все должно начинаться с начала. Возможно, как раз этим деяниям и настало время на огромном пустыре духа.

---

<sup>54</sup> Freyer H. Der Staat. S. 215.

<sup>55</sup> Ibid. S. 32.



# Андрей Хренов

## «Все мы киборги»: жанр фантастики сквозь призму киноавангарда США 60—80-х годов

Эстетической реальностью стало бы общество как произведение искусства. Сегодня эта величайшая утопия — радикальнейшая возможность освобождения...

*Г. Маркузе. Эссе об освобождении*

Повсеместная модернизация обыденной жизни уже в середине XIX столетия способствовала почти одновременному возникновению двух культурных феноменов, своего рода побочных продуктов техногенной цивилизации, — во-первых, массовой культуры и, во-вторых, авангарда, понимаемого и как утопическая модель социальных проектов, и как форма художественной рефлексии.

Репрезентируя эрозию традиционных общинных форм, разрушаемых на рубеже столетий, по мнению теоретика постмодернизма Д. Харви, «пространственно-временным сжатием и ускорением» (которое возникает в результате «кризиса капиталистического перепроизводства» с 1870-х до 1930-х годов)<sup>1</sup>, художественные практики масскульта и авангарда стремились заменить их новыми формами. При этом в случае массовой культуры смыслообразующим фактором становится рыночный спрос, в случае же авангарда — изложенные преимущественно в манифестах социальные утопии. Именно поэтому сегодня столь важно обратиться к жанру фантастики, одному из наиболее коммерческих в регистре массовой культуры, предпринимающему, подобно пассионариям-авангардистам, весьма частые попытки создания радикальных утопических альтернатив современному обществу, критикующему его пороки, но вынужденному разрабатывать свою эстетику в прокрустовом ложе жанров «культурной индустрии» (Т. Адорно), ее нарративных и визуальных конвенций. Существенные различия между авангардистским проектом и интерпретацией категории фантастического в массовой культуре нам поможет выявить экспериментальный кинематограф США 60 — конца 70-х годов XX века.

С точки зрения раннего авангарда кинематограф оказался идеальным художественным средством для отражения эпохи Нового време-

---

<sup>1</sup> *Harvey David. The Condition of Postmodernity. Oxford: Basil Blackwell, 1990. P. 74.*

ни, ее «пространственно-временного ускорения». Свидетельство тому — дадаистские короткометражки Г. Рихтера, М. Рэя, М. Дюшана, сюрреалистические ленты Л. Бунюэля, эксперименты Л. Мохой-Надя, сохранившиеся лишь в сценариях киноопусы футуристов, регулярные посещения «киношки» членами сюрреалистической группы А. Бретона и т.д. На неисчерпаемый потенциал этого выразительного средства указывали многие теоретики 20-х: например, француз Эли Фор в «Искусстве кинопластики», этом «подлинно научно-фантастическом» (по мнению А. Майклсон) эссе об эстетике кино, предсказывал радикальное изменение самой природы как пространственно-временного восприятия, так и исторического сознания, происходящее благодаря киноискусству<sup>2</sup>. Как отмечает С. Лоудер, авангардистов также привлекали в кино «его кинетическая динамика... и его фантастическое, то есть удивительно естественное, умение вызывать в воображении магический мир странных и неожиданных событий, предельно реалистичных и в то же время лишенных логики и смысла, мир, обычно доступный нам лишь в снах и галлюцинациях»<sup>3</sup>.

Истоки утопической энергии американских 60-х — в интенциях революционного (или исторического) авангарда 20—30-х годов: российского конструктивизма и супрематизма, французского дадаизма, сюрреализма и кубизма, итальянского футуризма, немецкого Баухауза, английского вортицизма. Их адепты стремились к устранению границ между «искусством» (интерпретируемым как создание эстетических объектов) и самой «жизнью» (тракуемой как комплекс социальных, отчасти ритуализированных конвенций между членами общества), в какой-то степени к возвышению над ними. Подобное размывание границ должно было способствовать утопической борьбе человечества за то, чтобы «вырвать царство Свободы из оков царства Необходимости» (Ф. Джеймисон), способствовать созданию Нового Человека, все органы чувств которого (и прежде всего зрение) были бы свободны для почти что фантастического, обновленного восприятия течения жизни посредством «коллективной» субъективности.

Речь шла не просто об «артизации» жизни и «обытовлении» искусства. Занятие искусством как таковое не отвергалось — просто искусство приобретало иное, социально-политическое измерение, не только с целью изменения властных отношений, а ради преобразования самой семиотики материально-пространственной среды, языковых кодов, мышления и поведения. Утопический идеал объединения эстетического и политического Г. Маркузе находил в «утверждении права построения

<sup>2</sup> *Michelson Annette*. *New Forms in Film*. Montreux, Switzerland, 1974. P. 10.

<sup>3</sup> *Lawder Standish*. *The Cubist Cinema*. New York: NYU Press, 1975. P. 53.

общества, в котором исчезновение бедности и рабского труда должно завершиться в такой Вселенной, где начала чувственности, игры, безмятежности и красоты становятся формами существования и, таким образом, *формой* самого общества»<sup>4</sup>.

Идеи подобных утопических трансформаций самого модуса бытия, где искусство неотделимо от жизни, будут развиты в работах теоретиков американской контркультуры — Маркузе, Роззака, Рейча, Зонтаг, утверждавших «новую чувственность» на основе качественно иного типа «коллективной» субъективности, пытавшихся осуществить революцию в сфере самого восприятия.

Для ее осуществления киноавангардисты США обращаются к древнейшим пластам психики, паттернам архаичного восприятия, этому фундаменту магических ритуалов. Процессу расщепления первоначального, пралогического синкретизма в ситуации «пространственно-временного ускорения» и регламентации повседневной жизни и культуры, приведшей к выделению отдельных видов искусства, а затем и жанров, их последующей реификации и вследствие этого ассимиляции арт-рынком, авангардисты противопоставили концепцию Р. Вагнера о *Gesamtkunstwerk* — слиянии всех видов искусства в одном произведении (разрабатываемую еще Баухаузом). В их арсенале была также интересовавшая еще С. Эйзенштейна идея «синэстезии», или полифонии различных сенсорных воздействий на зрителя-слушателя. Ради создания новой художественной гармонии кинохудожники начала 60-х — Брюс Бэйли, Кэрол Шниманн, Джек Смит, Майя Дерен, Стэн Брэкидж — пробовали традиционно несовместимые материалы, краски, звуки, движения; они черпали вдохновение в джазе, современном танце, скульптуре (включая, например, и кинетические работы А. Кальдера), перформансах и уличном театре, «живописи действия» и поэзии битников. Стоит также отметить, что, например, призывы А. Гинзберга к расширению возможностей творческого процесса за счет «внерациональных» средств и «долгого, безмерного и обдуманного расстройств всех своих чувств» — посредством грез, галлюцинаций, наркотиков и сновидений — несомненно, берут начало в экспериментах символистов — фантазмагорическом ясновидении А. Рембо и мистических откровениях П. Верлена<sup>5</sup>.

Это стремление к новой гармонии можно найти в «расширенном кино» («expanded cinema»), своеобразной авангардистской альтернативе голливудской фантастике. Киноавангард США, как и кинофантастика

---

<sup>4</sup> *Marcuse Herbert*. An Essay on Liberation. Boston: Beacon Press, 1969. P. 25.

<sup>5</sup> *Ginsberg Allen*. Notes for Howl and Other Poems. In: The Poetics of the New American Poetry. Edited by Donald Allen and Warren Tallman. New York: Grove Press, 1973. P. 318.

«фабрики грез», занят поисками визуальных эквивалентов «невыразимо-го» — бесконечности Вселенной, субъективного зрения «пришельцев», следующего этапа человеческого сознания (например, в *2001: Космическая одиссея* Кубрика), но эти поиски ведутся в другом, «синэстетическом» направлении.

Мультимедийные представления, световые шоу (наподобие знаменитых «Вихревых Концертов», проводившихся в конце 50-х в планетарии Сан-Франциско) использовали кинопроекторы, компьютеры, телемониторы, стробоскопы и светомузыкальные инструменты для показа не только экспериментальных лент, но и теле-, видео- и компьютерной мозаики, слайдов. Эти сопровождаемые электронной музыкой представления включали в себя кинетическую скульптуру (например, у Л. Лая), хеппенинги и перформансы с участием актеров, носивших на себе киноэкраны (у Э. Эмшвиллера, С. Вандербика и Р. Уитмена) и т.д.

Демонстрируемая в пространствах планетариев, залов для рок-концертов, дискотек, существующая благодаря коллективной импровизации, движущаяся беспредметная живопись Джордана Белсона, Скотта Бартлета, Джона и Джеймса Уитни, Джада Ялкута устраняла дистанцию между зрелищем и зрителями, реализуя эстетические интенции контркультуры. Их кинематограф занят трансформацией восприятия и, как следствие, индивидуального сознания, что должно привести, по замыслу теоретиков контркультуры, к изменению личностных и — шире — социальных отношений.

Истоки этой трансформации, по определению Дж. Янгблада, можно найти в «продолжающемся историческом стремлении человека к проявлению собственного сознания за его пределами, прямо перед глазами»<sup>6</sup>: в «расширенном кино» воспроизводились преимущественно мистически-галлюцинаторные, психоделические состояния. По сути, участники психоделических фестивалей-хеппенингов и световых шоу (наиболее известны «Шоу Затейников» Кена Кизи в Лос-Анджелесе и «Взрывающееся пластмассовое неизбежное» Энди Уорхола в Нью-Йорке) становились одновременно их организаторами и творцами, наследуя идею растворения искусства в жизни, а также превращения потребителя в производителя, то есть активного соучастника, почти соавтора зрелища (В. Беньямин).

Если выделяемые современными исследователями голливудской продукции три основных подвида жанра фантастики (фильм ужасов, приключенческое фэнтези и собственно фантастический фильм) предлагают, с помощью «конкретных и представимых форм», с помощью традиционных конвенций «фабрики грез», репрезентацию «таких миров и существ, которые не укладываются в рамки нашего современного эмпи-

<sup>6</sup> *Youngblood Gene*. Expanded Cinema. New York: E. P. Dutton, 1970. P. 41.

рического знания и рационального мышления, но тем не менее укоренены в наших самых страшных кошмарах, утопических мечтах и сокровенных желаниях»<sup>7</sup>, то названные выше кинохудожники заняты созданием обновленного интуитивно-сенсорного опыта для своей аудитории, представлением непредставимого, метафизического мира, не познаваемого для 99 % наших органов чувств.

При этом многим из них все же приходилось реализовывать свои идеи в более конвенциональной форме, довольно успешно выполняя заказы Голливуда, — знаменитая закручивающаяся спираль-шиньон в начальных титрах хичкоковского *Вертиго* была создана экспериментатором Дж. Уитни<sup>8</sup>, Стэнтон Кей работал над антиутопией Дж. Лукаса *ТНХ 1138* (1971), фантастическим фильмом будущего автора *Звездных войн*, а снятые Дж. Белсоном на специальной «трюк-машине» виды Земли из космоса — якобы с точки зрения Джона Гленна, первого американского космонавта, облетевшего нашу планету, — соседствовали с документальными кадрами в биографическом фильме Ф. Кауфмана *Парни что надо* (*The Right Stuff*, 1983).

Метафизическая эстетика Джордана Белсона, ветерана-экспериментатора из Норт-Бич, битнического района Сан-Франциско, определяет суть «расширенного кино», в котором алеаторные оптические эффекты одновременно и создаются как реакция на визионерский опыт измененных состояний сознания, и используются для их достижения. Белсон — один из немногих кинохудожников, которому удалось найти визуальные эквиваленты для буддистских концепций, а также для появляющихся во время медитации видений. На создание своих 10—15-минутных кинопоэм он порою тратил более двух лет.

В космических фильмах Белсона, около трех лет занимавшегося постановками «Вихревых Концертов» в планетарии, воображаемое межзвездное пространство заполнено светом, буквально осязаемым физически, светом как энергией, существующим как бы отдельно от ритмично пульсирующих аморфных форм — облаков газа, солнечных протуберанцев, кружащихся или статичных планет, которые он освещает. Асимметрия и хаос достаточно редко доминируют в композиции кадра — преобладают сферические окружности, круги и овалы, отсылающие к образам человеческого глаза или космического пространства с его планетами.

---

<sup>7</sup> *Sobchack Vivian. The Fantastic // The Oxford History of the World Cinema. Oxford University Press, P. 316.*

<sup>8</sup> Многие технические находки фантастического жанра были предсказаны в «расширенном» кино — так, С. Кубрик в *Космической одиссее* использовал технологию «slitscan», за несколько лет до этого примененную также Дж. Уитни, для сцены прохождения «Звездных врат».

*Новое вхождение* («Re-Entry», 1964) было снято после нескольких лет перерыва в киноэкспериментах ради углубленных занятий хатха-йогой — фильм совмещает образы первого космического полета, предпринятого Гленном, с философией «Тибетской книги мертвых». Интенсивность световых пульсаций здесь определяет три этапа, через которые проходит душа за 49 дней между смертью и новым воплощением. Смерть и выход из физического тела уподобляются оставлению Земли и выходу космического корабля в открытый космос; визуальные образы «кармических иллюзий», являющиеся душе на втором этапе, сравниваются с парением в космическом пространстве и прорывом в иное измерение; наконец, корабль возвращается в земную атмосферу одновременно с тем, как душа обретает следующую реинкарнацию.

В работах *Феномены* (1965) и *Самадхи* (1967) мотив тождественности микрокосма и макрокосма, пространства внутреннего и пространства внешнего развивается на новом уровне. На пути к достижению «самадхи» (на санскрите — такое медитативное состояние концентрации сознания, когда исчезает различие между субъектом и объектом) Белсон демонстрирует, как ведут себя *чакры*, эти центры духовной энергии тела, представленные в такой же голубовато-красноватой гамме, что и феерические образы звезд и планет; их свечение усиливается во время вдоха, когда жизненная сила *праны* вливается в тело, и уменьшается во время выдоха. Этот же мотив продолжен в *Momentum* (1969), где энергия солнца, питающая Солнечную систему, сопоставляется с энергией атома («вероятно, наше солнце — не что иное, как атом более масштабной структуры», — утверждает Белсон <sup>9</sup>).

Взаимосвязанность внешнего и внутреннего пространства формирует изобразительный пласт экспериментальной мифопоэтической саги С. Брэкиджа *Собака Звезда Человек* (1961—1964), в строгом смысле слова не относящейся к «расширенному кино» (копия этого фильма, кстати, помещена в почетное Национальное кинохранилище Библиотеки Конгресса в Вашингтоне наряду с культовыми *Звездными войнами*). Многоуровневая сага рождает ассоциации с мифом о Ное — оборванный, заросший бородой странник в разбитых сапогах с трудом прокладывает свой путь на вершину горы, спасаясь от ядерного взрыва (или другого мирового катаклизма, реального или вымышленного). Его сопровождает собака. Их точки зрения, порой накладывающиеся друг на друга, и создают визуальную экспрессию картины.

Кадры солнечных протуберанцев в интерпретации Брэкиджа возникают в той же яркой тональности, что и крупные планы внутренних органов и кровеносной системы живых существ; особенно экспрессивен

---

<sup>9</sup> *Youngblood Gene*. Expanded Cinema. P. 177.

образ перекачивающего кровь сердца. Постепенное продвижение странника, его ритм, как и ритм всего фильма, словно соответствует циркуляции крови в его организме, пока он со значительными усилиями шагает вперед, оступаясь и оскальзываясь, иногда поворачивая назад. В финале герой достигает своей цели и срубает дерево на вершине горы. Благодаря динамичным движениям камеры, ее эксцентричным ракурсам он словно возносится в небо — фигура с поднятым топориком появляется на фоне созвездия Кассиопеи, создавая впечатление, что герой наконец обретает небесное пристанище.

Как и для российского авангарда 20-х, синтез эстетического и политического радикализма с метафизическими стремлениями «выразить невыразимое» с помощью раскрепощения всех органов чувств характерен для «мистически-интуитивного» крыла американской контркультуры начала 60-х (в отличие от направления активистского и действенного, утвердившегося позднее), что можно наблюдать у Белсона, Брэкиджа и др. Однако расцвет контркультурного киноавангарда в США пришелся на тот период, когда массовая культура уже стала полностью доминировать над любыми другими способами культурного производства.

Именно поэтому задействие определенных стратегий жанра кинофантастики стало существенной частью художественного процесса авангарда 60-х — начала 70-х годов, пародировавшего тиражируемые образы, знаки, клише голливудских продуктов и одновременно демонстрировавшего уважительное отношение к ним. В магических киноперформансах Кеннета Энгера, например, подобное амбивалентное отношение эффективно работает на высвобождение утопического, витального потенциала фантастического.

Ироничная театральная избыточность, бурлескно-маскарадная зрелищность пронизывают уже его ранние кинопоэмы «Транса» — *Водопады* (1953) и *Инаугурация свода наслаждений* (1956). В *Инаугурации* Энгер дает своим богемным друзьям (среди которых и писательница Анаис Нин) роли в маскараде мифических божеств, библейских и даже кинематографических персонажей — Исиды, Осириса, Шивы, Кали, Лилит и рядом с ними сомнамбулы Чезаре из *Кабинета доктора Калигари*. Прием многократного экспонирования пленки позволяет создать сложный переход от реального пира, пародирующего католическую евхаристию под музыку «Глаголитической мессы» Леоша Яначека, к зыбким, изменчивым снам и наркотическим галлюцинациям героев. На пиру происходит любовное соперничество богов Пана и Шивы, демонстрируются гомосексуальные и лесбийские отношения, а также употребляется марихуана, один из знаковых атрибутов контркультуры<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Режиссер известен также своей скандальной книгой «Голливудский Вавилон», где он дал свою травестийную интерпретацию голливудского пантеона, сравнивая звезд с

В фильме *Люцифер Восставший*, снимавшемся в течение 14 лет (1966—1980), Энгер снова дает критику традиционных религий, заставляя тот же пантеон божеств исполнять магические ритуалы Алистера Кроули, заклиная природные силы. Многие эпизоды маркированы наплывом на лица великого Мага (в исполнении самого Энгера) и его спутников, предполагая их субъективное видение. Природная мощь представлена кадрами пузырящейся вулканической магмы и вылупляющегося из яйца крокодила. Энгер сжимает пространство и время, перенося героев от египетских саркофагов и пирамид к руинам кельтского храма или Стоунхенджа. Благодаря заклинаниям Исида и Осирису удается вызвать к жизни самого Люцифера, в трактовке романтического сатаниста Кроули — вовсе не падшего ангела, но Бога Света<sup>11</sup>. Серьезность кроулеанских ритуалов иронично остранена аллюзиями на масскульт — Люциферу подносят торт в форме космической ракеты с фигуркой космонавта на борту, а в финале Исида простирает руки к летающим тарелкам, проносящимся над египетскими сфинксами.

Очередная волна научно-технического прогресса совпала в 60-е не только с расцветом авангардного искусства, но и с бумом научной фантастики, утопической литературы. Активистское, чрезмерно политизированное крыло контркультуры второй половины 60-х, возглавляемое «новыми левыми», во многом руководствовалось утопическими марксистскими идеями социального прогресса, прогнозировавшими справедливое и демократическое общественное устройство в будущем, а также применение технологии, гарантировавшей, согласно Марксу, освобождение человечества от изнурительного труда.

В жанре американской научной фантастики увлечение социалистическими идеями произошло не особенно рано. Героем многотираж-

---

богами Олимпа: «Там были Венера и Адонис, только носящие имена Клара и Руди; был Пан по имени Чарли; был даже старый Вахх по имени Фатти, был уродливый вулкан по имени Лон. Это была иллюзия, насмешка, подделка; они доставляли почти такое же удовольствие, что и древние религии, — только без крови на алтарях...» (*Anger Kenneth. Hollywood Babylon. San Francisco: Straight Arrow, 1975. P. 12*).

<sup>11</sup> Для «новых левых» Люцифер оказывался символом разрушительных, негативистских импульсов контркультуры: «Мы бесконечно фантазировали по поводу кардинальных, ужасающих действий, приготавливая себя морально ко вселенскому насилию; но лишь совсем немногие из нас хотели претворять его в жизнь, и сделано было совсем немного. ... Именно потому столь травматичной для нас была судьба Уззерменов: выполнив в полной мере все то, что радикалы представляли только в воображении, они продемонстрировали нам, что на самом деле это был совсем не тот путь, по которому мы хотели идти. Мы оказались способны на симпатию к дьяволу, но не на интимность и не на идентификацию с ним, с его демоническими целями и средствами» (*Berman Marshall. Sympathy for the Devil: Faust, the 60s and the Tragedy of Development // The Sixties / Ed. by Gerald Howard. New York: Washington Square Press, 1982*).



ных фантастических романов, издаваемых Хьюго Гернсбеком в США в 20—30-е годы, был гениальный инженер — предприниматель и индивидуалист (прототипом которого стал изобретатель Т. Эдисон)<sup>12</sup>, но отнюдь не ученый-социалист, мечтающий облагородить человечество с помощью науки (сюжет, характерный для Г. Уэллса и других английских фантастов, симпатизировавших рабочему движению). Сюжеты фантастических сериалов, снимаемых в 30—40-е годы в основном на второразрядных студиях «Poverty Row» (так называемого «бедняцкого ряда») и реже — на «Юниверсал» и «Парамаунт», основывались на приключениях международных заговорщиков, пытающихся подчинить себе весь мир с помощью научного изобретения непризнанного эксцентричного гения-профессора.

Эпоха маккартизма, предававшая анафеме все мало-мальски связанное с социализмом, получила аллегорическое воплощение в фантастических фильмах 50-х годов, отразивших атмосферу «холодной войны» в «эстетике катастрофы» (по определению С. Зонтаг)<sup>13</sup>. Земные чудовища-мутанты выступали в них символами вышедшей из-под контроля ядерной энергии. И только коммунитарные, реформаторские проекты контркультуры 60-х восстановили интерес к марксистскому утопическому потенциалу: в политической сфере на основе антиколониализма, протеста против расизма, социального и гендерного неравенства, в культурной — благодаря средствам борьбы с товарным фетишизмом общества потребления, постулированию «новой чувственности» и т.д.

Именно в этом ключе рассматривают сюжеты Ф.К. Дика, У. Ле Гуин, Ф. Херберта, О. Батлер и С. Деляны основатели школы «критической утопии» — Дарко Сувин, Фредрик Джеймисон, Питер Фиттинг и другие, учредившие в 1973 году журнал «Science-Fiction Studies». В массовом потоке мейнстримной фантастики эти исследователи стремились выделить те фильмы, которые способствуют формированию независимого мышления и восприятия, что должно привести к позитивным историческим изменениям, к созданию демократических социальных альтернатив капиталистическому обществу. В эссе «Прогресс versus утопия, или Можем ли мы вообразить будущее?»<sup>14</sup> Ф. Джеймисон утверждает, что научно-фантастические нарративы суть вымышленные перемещения идеологических противоречий современности в будущее. Поэтому, по мнению авторов журнала, заслуживают анализа романы Филиппа К. Дика, автора изначально аполитичного, но тонко запечатлевшего повсед-

---

<sup>12</sup> *Csicsery-Ronay Istvan. Marxist Theory and Science Fiction // The Cambridge Companion to Science Fiction / Ed. by Edward James. Cambridge University Press, 2003. P. 115.*

<sup>13</sup> *Sontag Susan. Against Interpretation. New York: Dell, 1966. P. 212.*

<sup>14</sup> См. этот текст в наст. изд. — *Примеч. ред.*

невный хаос, неуверенность и паранойю как реальные условия своего (постмодернистского) социума.

Предпринимая ревизию марксизма, радикальные практики контркультуры задействовали энергетику самых различных субкультур, социальных групп и слоев (то есть всех, кого конвенциональная фантастика интерпретировала как «других» или представляющих определенную угрозу) — студентов и богемы, этнических меньшинств, участниц феминистского движения, и лишь в очень незначительной степени — разобщенного пролетариата. С начала 70-х и по настоящее время феминизм остается наиболее влиятельным критическим методом в американском авангардистском дискурсе.

Наиболее плодотворным сочетанием марксизма и феминизма стал анализ изменчивого, зыбкого постмодернистского мироощущения, постепенно вытесняющего патриархальное устройство мира, в «Манифесте для киборгов» Донны Харауэй. Исследовательница утверждает, что киборг — не что иное, как качественно новая форма существования индивида в таком социуме, где ускорение научно-технического прогресса (биотехнологии и медицина, телекоммуникации, виртуальная реальность) привело к повсеместному исчезновению разграничений между категориями, казавшимися прежде незыблемыми, — между человеком и машиной, человеком и животными, мужским и женским и т.д.: «...ныне мы все превратились в химеры, расчисленные и сфабрикованные гибриды машины и организма; по сути дела, все мы киборги»<sup>15</sup>. В процессе разрушения прежних идентичностей та система социальных связей, что изначально работала на утверждение капиталистической эксплуатации, создала нового, способного к сопротивлению индивида — киборга, и в этом заключается парадокс постмодернистской иронии.

В интерпретации Харауэй киборг становится радикальной метафорой женской эмансипации, протеста против патриархального доминирования, а фантастика — эффективным средством сопротивления, благодаря смещению гендерных ролей: «Населяющие феминистскую научно-фантастическую литературу киборги делают весьма проблематичными традиционные статусы мужчины и женщины, человеческого и искусственного, расы, индивидуальной идентичности, тела и т.д.»<sup>16</sup> На множественности и гетерогенности женской природы, перформативности и изменчивости гендерной идентификации основаны романы Октавии Батлер и Джоанны Расс, киноперформансы *Спайки* (1964—1967) Кэрол Шниман, *Рождество на земле* (1964) Барбары Рубин, *Элемент* (1973)

---

<sup>15</sup> *Haraway Donna. A Manifesto for Cyborgs // The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture / Ed. by Bruce Grenville. Vancouver: Vancouver Art Gallery, 2002. P. 77*

<sup>16</sup> *Op. cit. P. 83.*

Эми Гринфилд, радикальные мультимедийные перформансы Энни Спринкл, включавшие и кинофрагменты.

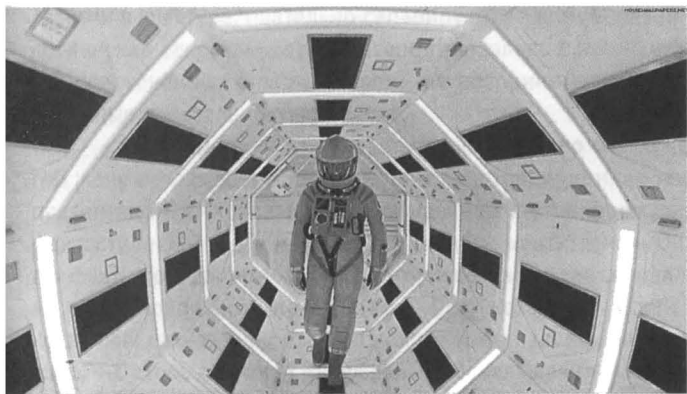
Штампы кинофантастики и штампы классического нарративного кино, включая хеппи-энд, были использованы в предтече американских «независимых» — *Жидком небе* (1982) С. Цукермана, постмодернистски иронично отразившем субкультуру панков 80-х годов в нью-йоркской Ист-Виллидж. Прилетевшие туда на крошечной летающей тарелке инопланетяне охотятся за веществом, выделяемым человеческим мозгом либо во время оргазма, либо во время употребления героина (на субкультурном сленге — «жидкое небо»). Их, в свою очередь, разыскивает прибывший из Германии ученый, который выходит на Маргарет, недавно бросившую скучную жизнь домохозяйку — ранее супругу преуспевающего юриста из Коннектикута, а ныне андрогинную панк-модель, живущую с подругой-лесбиянкой.

Панк-эстетика безуспешно пробовала противостоять всеусредняющему товарному фетишизму с помощью карнавальная травестики принятых обществом норм и образных стереотипов, стирания границ стабильной гендерной иерархии и т.д. Сексуальность *Жидкого неба* или нарочито пассивна (любовные акты заменены наркотиками, а андрогинный имидж Маргарет и ее коллеги по бизнесу, гея Джимми, подчеркнут исполнением обеих ролей одной актрисой, Энн Карлайл), или чрезмерно агрессивна (каждый, кто испытывает оргазм в поле зрения «пришельцев», умирает, и Маргарет пользуется этим, обольщая и таким образом мстя своим обидчикам). В итоге субкультурный протест панк-модели приводит к разочарованию, и Маргарет, надев традиционно «патриархальное» свадебное платье и как бы вернувшись к когда-то отвергнутой ею роли, упрашивает пришельцев взять ее с собой.

Для достижения своей цели — формирования свободного, активного субъекта, способного не только к отказу от перцептивных стереотипов репрессивной культуры с помощью «новой чувственности», но и к когнитивному познанию мира ради перемен в самом социуме, киноавангард обращался к утопическим моделям и конвенциональным визуальным кодам фантастики — этого успешного продукта масскульта. На примерах «расширенного», мультимедийного кинематографа, магических опусов К. Энгера и феминистских экспериментов мы постарались рассмотреть лишь отдельные аспекты пересечения фантастики и контркультурного киноавангарда 60-х годов.

За пределами данного обзора остается ряд вопросов — например, о возрождении зрительного, сенсорного, синэстетического опыта *Gesamtkunstwerk* (тотального произведения искусства) в дорогостоящих блокбастерах 70-х годов (типа *Звездных войн*), когда задействованы все

органы чувств зрителя; или о том, как условные коды и штампы традиционного голливудского продукта, привязывающие зрителя к той или иной комбинации идеологически детерминированных образов, были иронически остранены и переосмыслены кинорадикалами, предлагавшими самые разнообразные и невероятные смысловые значения, противоречащие «рыночным».





## Вивиан Собчак

# Девственность астронавтов: секс и фантастическое кино

В нарративах американских фантастических фильмов, то есть там, где доминируют «экшн» и персонажи мужского пола, физиологическая сексуальность человека и репрезентирующие ее фигуры (женщины) подвергаются вытеснению. Эта тенденция наблюдается с 50-х годов XX века вплоть до сего дня. Понятия «секс» и «женщина» в нашей культуре семиотически связаны между собой и конвенционально взаимобратимы. Первое может служить означаемым для второго, и наоборот. Однако жанр фантастического кино допускает лишь самое размытое, завуалированное присутствие таких явлений, как «секс», «женщина» и их столь значимая взаимосвязь. Складывается впечатление, будто уже сама прочность этих семиотических связей представляет угрозу для здравомыслия и чувства мужского братства — тех самых качеств, которые необходимы для покорения космоса, побед над чудовищами-мутантами и инопланетными захватчиками, а также развития бизнеса и успешной научно-технической деятельности. Соответственно, в фантастических киноповествованиях физиологическая сексуальность и женщины зачастую отсутствуют вообще. Когда же эти аспекты все-таки фигурируют в фильме, «семиотическая пара», как правило, намеренно разбивается: «сексуальность» и «женщина» лишаются значения «элемент семиотической пары», закрепленного за ними в культуре, тщательно сепарируются таким образом, чтобы физиологическая сексуальность не ассоциировалась с земными женщинами, а земные женщины, в свою очередь, не воспринимались как существа, наделенные сексуальностью.

Итак, американское фантастическое кино более чем любой другой жанр отказывает эротике и либидо в традиционной нарративной репрезентации. Следовательно, для научной статьи формулировка «секс и фантастическое кино» — это, так сказать, «анти-тема». Она акцентирует тот факт, что в данном жанре феномен секса скорее скандально отсутствует, чем спорадически присутствует. Она указывает на целенаправленное, хотя и бессознательное, вытеснение. И она заставляет также предположить, что столь заметная — буквально мозолящая глаза — лакуна на уровне нарратива не могла не оставить следов, этаких карстовых пустот, и в прочих слоях художественной ткани этих фильмов. Сложность в том, что дискурс кинокритики, в сущности, плохо приспособлен для анализа отсутствующих элементов, лакун, следов на месте вытесненного... Обычно он рассматривает то, что наличествует, что репрезентируется в качестве при-

сутствующего. Напротив, психоанализ изучает то, что наличествует, но репрезентируется в качестве отсутствующего. Как способ критического исследования, отличающийся по «точке фокусировки» и направленности от других разновидностей критического анализа, психоанализ, как сказано у Мишеля Фуко, «прямо указывает... не на то, что должно мало-помалу превращаться в эксплицитное за счет постепенного высвечивания имплицитного, но на то, что присутствует, но сокрыто, на то, что существует с немой прочностью, свойственной неодушевленному предмету, замкнутому тексту или пробелу в тексте перед нашими глазами»<sup>1</sup>.

В этой связи мы полагаем, что психоаналитический подход к теме «секс и фантастическое кино» — вполне уместный способ реабилитировать вытесненное, вернуть его в сферу критического дискурса, исследовать на материале данного жанра значимость вытесненного как репрезентируемого отсутствия. Такой подход, опирающийся на позаимствованные у психоанализа методы свободных ассоциаций и анализа сновидений, должен помочь нам установить, как понятия «человеческая сексуальность» и «женщина», подвергшись вытеснению или сгущению, возвращаются в нарратив фантастического фильма в ином обличье, в форме эмоционально нагруженных образов и синтаксических построений, имеющих прямое отношение к таинственному, но связному языку сновидений. И он же поможет нам разобраться, по каким причинам секс и женщина, эта вытесненная, но не утрачивающая своей власти комбинация, эти знаки, обнажающие мужские страхи и желания, существенно (хотя и скрыто) влияют на формирование базовой структуры жанра и появление его основных тем.

Вернемся к тому, что в американском фантастическом кино репрезентируется как присутствующее. (Важно подчеркнуть: уточняющий эпитет «американское» здесь не столько проявление патриотизма с моей стороны, сколько указание на определенные специфические конфликты, свойственные психическому складу американцев; стержнем этих конфликтов является противопоставление биологии и техники. Насколько мне кажется, фантастическое кино других стран не зиждется на семиотической системе, где биологическое воспроизводство увязано с фигурой женщины и в качестве знака противопоставлено знаку, ассоциирующему техническое производство с мужчиной.) Разумеется, если говорить о внешних, фабульно-нарративных сторонах, в американском фантастическом кино найдутся и драмы, где идет речь об интимной жизни землян, и откровенно эротичные женские образы. Гетеросексуальные взаимоот-

---

<sup>1</sup> Цитата дается в обратном переводе с английского. Ср. перевод того же места в русском издании книги Фуко: «...напротив, указывает... не на то, что должно мало-помалу выясняться в постепенном просветлении скрытого, но на то, что уже присутствует и раскрывается, на то, что существует в безмолвной прочности вещи, в замкнутости текста или белом провале между строк, и держится этим существованием» (Фуко М. Слова и вещи / Пер. Н.С. Автономовой. СПб., 1994. С. 392). — *Примеч. пер.*



ношения между людьми относительно важны для развития фабулы и нарратива в таких фильмах, как *Запретная планета*, *Невероятный уменьшающийся человек*, *Колосс: проект «Форбин»* и *Степфордские жены*. Подыскивая пример киногероини, которая находилась бы в центре повествования и при этом выглядела бы эротично, сразу вспоминаешь Бекки из *Вторжения похитителей тел* в версии 1956 года. Но все это редкие исключения. В фантастическом кино гетеросексуальные отношения между землянами обычно какие-то вялые. Накалом страстей и не пахнет — герои любят друг друга словно по обязанности. Те же многочисленные фантастические фильмы, где открыто затрагивается тема секса и сексуальности земных женщин — их сексуальной притягательности и репродуктивной функции, — обычно исключают эту тему из эксплицитного контекста человеческой сексуальности, перенося ее в контекст межрасового, межпланетного «скрещивания». Помимо таких фильмов, как *Я вышла замуж за космическое чудовище* и *Марсу нужны женщины*, мы имеем фильмы типа *Мир, плоть и дьявол* или *Дьявольское семя*. В последних двух случаях в названии сказано все. Женщинам, наделенным такими качествами, как сексуальная притягательность или биологическая способность к деторождению, непременно положено оказаться в объятиях чужака, существа иного вида: в первом случае (при всей либеральности идеи, вложенной в фильм) чернокожего мужчины, а во втором — жестокого компьютера.

Итак, в разнообразных драмах фантастического кино, вне зависимости от их внешней сюжетной канвы, природа и функции гетеросексуальности человека скрадываются либо переосмысляются. Хотя на просторах галактики и жанра предостаточно историй о том, как «встретились Он и Она», эти истории, как правило, целомудренны, развиваются по благополучным сценариям и находятся на периферии нарративной проблематики. Это характерно как для старых картин, так и для фильмов нашего времени. Возникает ощущение, что авторы вставляют такие линии в фильм либо в угоду расплывчатым «формулам жанра», либо чтобы защитить героев от негласных обвинений в гомосексуализме (шлейф подозрений в «нестандартной ориентации» издавна тянется за жанром). Фантастическое кино полно «выхолощенных» половых связей и практически лишено полноценных. Поскольку в нарративе фантастических фильмов человеческая сексуальность и женщины представляют собой «белое пятно», жанр замалчивает человеческие, земные проявления физиологических функций пола — интимные отношения и продолжение рода. Эти функции вытесняются в иные сферы — препоручаются мутантам и инопланетным формам жизни, а также сублимируются в процессы производственно-технической деятельности. В результате повествование строится так, дабы персонажи женского пола не будили никаких сомнительных ассоциаций с сексуальностью. Они редко существуют в фантастических фильмах для

того, чтобы восприниматься или, напротив, действовать как объект или субъект интимных отношений.

Какой образец данного жанра ни возьми, мы обнаруживаем, что биологические отличия земной женщины от земного мужчины в буквальном смысле слова скрыты (под одеждой). (Между тем женщины-инопланетянки часто одеты вызывающе или вообще разгуливают полураздетые.) Фильмы 50-х населены женщинами, закованными в отрезные платья спортивного покроя, блузки с круглыми отложными воротниками а-ля Питер Пэн, а иногда в белые лабораторные халаты. Единственное исключение, тут же приходящее в голову, — вновь Бекки из *Вторжения похитителей тел*. Ее платья с открытыми плечами, ее лифчики, зрительно увеличивающие грудь, — все это буквально кричит о том, как она сексуальна. Возможно, именно это заставило сценаристов поскорее отделаться от Бекки — погрузить ее в сон и превратить в кокон, внутри которого развиваются паразиты-пришельцы. За редкими исключениями, в фантастическом кино биологическая инаковость женщин, их отличие от мужчин завуалировано. Вопрос, заключенный в этой инаковости, ответ, которого она требует, потребности и желания, пробуждаемые этой инаковостью в мужчинах, — все это скрадывается и обезвреживается скромной и функциональной одеждой, благоразумными профессиями и «удовлетворенной», не склонной ни провоцировать, ни вопрошать, сексуальностью «жены» (чья супружеская жизнь вытеснена на периферию сюжета) и/или «матери» (выступающей в этом качестве в основном за кадром).

Это скрадывание различий, этот визуальный и нарративный код, делающий женщин в фантастическом кино не только второстепенными, но и бесполоыми персонажами, могут быть сочтены частью общего культурного контекста той эпохи, которая породила эти фильмы. Однако затушевывание сексуальности земных женщин в фантастическом кино не прекратилось с завершением определенного исторического периода. Повидимому, оно является признаком самого жанра — если не неотъемлемым, то, по крайней мере, достаточно характерным. Повсеместное утаивание биологической инаковости — пусть и не такое явное, как в кино 50-х, — сохраняется и в более поздних фильмах, где женщины играют главные роли и активно задействованы в сюжете. Чтобы обезвредить женщину как «секс-бомбу», превратить ее в нечто безобидное и неугрожающее, используются такие средства, как костюм, профессия, социальное положение и установки. Есть и другой способ — полностью растворить женщину в среде ее коллег-мужчин, сделать так, чтобы разнополые персонажи были взаимозаменяемы на сюжетном уровне. Принцесса Лея из *Звездных войн* и Рипли из *Чужого* — прекрасные примеры этих альтернативных методов, служащих одной и той же цели: осуществить вытеснение, отделив женщину от сексуальности и, как неизбежное следствие, замаскировать ее биологическую инаковость. Несмотря на свою горделивую

аристократическую осанку, принцесса Лея репрезентируется как «боевой товарищ». Какие бы отношения ни связывали ее по сюжету с Ханом Соло, Лея, остроумная и непоколебимая, ни за что не позволит себе размякнуть, расслабиться, предстать в кокетливом неглиже. В *Возвращении джедая* Лея только по принуждению облачается в откровенный наряд гаремной рабыни. Невольным олицетворением эротической притягательности она является отнюдь не для Хана Соло, но для Джаббы Хатта — инопланетянина, заметьте. Язвительность Леи, ее прагматично-критический взгляд на жизнь, а также социальный статус (с принцессами не спят, за них сражаются) одновременно защищают ее от посягательств и лишают сексуальности. Лея в чем-то сродни женщинам Ховарда Хоукса — решительным особам, которые благодаря стоицизму и выдержке завоевывают себе признание в мужском сообществе. И все же в Кэрри Фишер нет ни капли чувственности, свойственной героиням Лорен Бэколл. В сексуальном плане Лея обезврежена — и логично предположить, что, какими бы тесными ни становятся ее отношения с Ханом Соло впоследствии, по сути она останется столь же непорочной, как ее белые одежды.

Рипли из *Чужого* — немного другой тип репрезентации женщины. Ее нарративная роль значительна, но сексуальности в этой героине не больше, чем в Боумене или Пуле из *Космической одиссеи* Кубрика. Симптоматично, что в первоначальной версии сценария Рипли была мужчиной; когда же герою сменили пол, текст не пришлось сильно переделывать. В Рипли нет почти ничего женственного (а с точки зрения ее товарищей по экипажу, и почти ничего человеческого). В отличие от Леи, половая принадлежность Рипли не столько обезвреживается, сколько скрадывается: Рипли показана так, что ее легко спутать с коллегами-мужчинами. Собственно, ей вообще отказано в отличительных половых признаках. Вместо белых одежд, которые бы маркировали ее принадлежность к женскому полу и целомудрие (либо недопустимость сексуальных отношений с ней), Рипли одета в общепринятую униформу сообщества астронавтов, членом которого она с самого начала является. Она не маркируется ни как женщина, ни как существо, наделенное сексуальностью. Единственное исключение — одна из финальных сцен фильма, кульминационная сцена, имеющая двойной смысл и выполняющая двойную функцию с точки зрения нарратива и привнесения мотива сексуальности. Становится по-настоящему тревожно и жутко, когда почти в самом финале *Чужого* Рипли раздевается, — и не только потому, что, учитывая законы жанра, мы подозреваем: она напрасно уверена в гибели инопланетной твари. Наблюдать за этим страшно еще и потому, что Рипли отказывается от одной разновидности силы ради другой; ее внезапная уязвимость на нарративном уровне контрастирует с той внезапной вспышкой сексуальной энергии, которую являет собой визуальный ряд — ее изображение без скафандра. На нарративном уровне превращение Рипли в женщину откровенно

маркирует ее как жертву; однако, превратившись в женщину как материальную репрезентацию биологической инаковости, Рипли воплощается в конкретную форму мужских потребностей, желаний и страха, обретает власть на более глубинном, чем сюжетный, уровне. Отбросив вместе с форменным скафандром свои нарративные ограничения, Рипли перестает быть бесполом, рационально действующим субъектом, но превращается в иррациональный, могущественный, сексуальный объект: в женщину, то единственное существо, которое воистину инопланетно и всерьез опасно. Существо, обычно вытесняемое и подавляемое в жанре, где среди авторов и героев преобладают мужчины. Неудивительно, что на уровне повествования выскакивает Чужой: фаллический, эрегированный, готовый уничтожить и пожрать ту устрашающую инаковость, которую Рипли столь неожиданно выставила на обозрение. (И можно ли тут забыть, что Чужой не был рожден женщиной, но вырвался, яростно пробив себе дорогу, из живота мужчины?)

Однако фантастическое кино отказывает в сексуальности не только немногочисленным персонажам женского пола. Герои-мужчины, доминирующие почти во всех фантастических фильмах, также отличаются ярко выраженной асексуальностью. С точки зрения либидо они ничуть не интереснее, чем кукольный Кен, друг Барби; волевой подбородок имеется, а вот с гениталиями проблема. Эта асексуальность никак не связана с профессиями героев — ею одинаково страдают ученый-экспериментатор и врач, астроном-любитель и геолог. Но ослепительнее всего она просвечивает сквозь безупречные тела, скованные жесты, вымученную веселость и банальный профессионализм киношных астронавтов. Конечно, хотя фантастическое кино так или иначе всегда повествует о космических путешествиях и о выходе за общепринятые границы и вехи, детерминирующие форму и идентичность тела, сознания и пространства, не во всех фильмах, относящихся к этому жанру, присутствуют астронавты. Однако очевидно, что именно фигура астронавта суммирует и визуально репрезентирует в качестве цельного архетипического образа те ценности и достоинства, которые в фантастике являются общими для всех персонажей-мужчин. Астронавты хладнокровны. Они мыслят рационально. Они компетентны в своем деле. Они не отличаются богатым воображением. Они принадлежат к мужскому полу. Они асексуальны. Все эти качества делают их героями жанра точно так же, как и героями нашей массовой культуры. Вытеснив или разрушив семиотическую связь между биологической сексуальностью и женщинами, жанр фантастики в то же самое время сформировал семиотическую связь между биологической асексуальностью и мужчинами. В рамках жанра эту семиотическую связь допускается репрезентировать в самых разных формах. Следовательно, хотя мы вполне вольны, применив метод свободных ассоциаций, плодотворно поразмышлять об отсутствии женского тела в фантастическом кино, фигура

девственного астронавта предоставляет для наших свободных ассоциаций отправную точку — свое повсеместное, значимое присутствие.

Образы девственных астронавтов не следует трактовать буквально; скорее это визуальные знаки, системно и систематически функционирующие как элементы сознательной и бессознательной синтактики поведения. Иначе говоря, они одновременно являются иконическими, индексальными и символическими знаками. Согласно своей визуальной репрезентации и нарративной роли они воплощают, разыгрывают и обозначают собой вторичный и осознанный (или текстуальный) конфликт фантастического фильма. Но также они воплощают, разыгрывают и обозначают собой первичную, неосознанную (или остающуюся в подтексте) тематическую проблематику жанра и порождаемый ею нарративный силовой импульс. Стержнем этой главной проблемы жанра является стремление мужчины порвать узы биологической зависимости от женщины как Матери и Другого (Mother and Other), его тяга обозначить мужское «я» как нечто суверенное, отдельное. Осуществление этого желания — во всяком случае, на уровне фантастического нарратива — требует отринуть и вытеснить инаковость женщин, их отличие от мужчин, ту угрозу, которую это отличие, воистину формирующее различие, несет для мужского суверенитета. В мире фантастического кино инаковость репрезентируется исключительно женщинами — потому-то их и отправляют, как в ссылку, на периферию нарратива. Разделить с мужчинами кусочек нарративного пространства женщинам позволяют, лишь обрядив их в комбинезоны или белые халаты. Возможно, эта связь женщины с инаковостью, отличительными половыми признаками и биологическим могуществом проясняет, почему мы думаем об астронавтах преимущественно во множественном числе. Астронавты обычно действуют не поодиночке, но командами, репрезентируя на экране скорее схожесть, чем различия. Мужское в форме молодцевато-подтянутой асексуальности визуально кодируется как унифицированность машин конвейерной сборки.

Итак, эти девственные астронавты ассоциируются скорее со сплоченностью, чем с плотью, скорее с корпоративностью, чем с корпулентностью. Собственно, именно бесхарактерность этих фигур, легко дублирующих друг дружку, именно их запрограммированная жизнерадостность, их неспособность к полету фантазии и, наконец, уже сама их банальная стереотипность (тому порукой редуцированный язык, на котором они изъясняются поголовно) — все это и делает их героями, создает вокруг них ореол механического, свойственного скорее роботам, профессионализма, настойчиво внушающего: «Все идет по плану, сбои исключены». У всех астронавтов на лице написано, что они способны совершать немислимые подвиги без единого проблеска мысли. Они — команда, единство абсолютно похожих, ни при каких условиях не разобщаемое реальным сексуальным соперничеством. Как в кадре, так и за кадром эти мужчины, фигу-

рирующие в наших публичных мифах, никогда не возбуждают желания, да и сами, кажется, его не испытывают. Они никогда не бывают «сексапильными». Их одеревенелые позы и педантичное отношение к профессиональным обязанностям даже рядом не лежали — осмелюсь сказать! — с сексуальностью и чувственностью.

Когда в 2001 астронавт Пул, почти голый, загорает в солярии, даже не задумываешься о том, красив он или нет. От наших знаменитых астронавтов, как бы их ни звали — Базз или Армстронг, Флэш, Боумен или Бак<sup>2</sup>, — пахнет спортивным «братством товарищей по команде», но не мужским потом и спермой. Слово — все равно как перед ответственным матчем — они отринули свою сексуальность и физиологию. Вытеснили ее из своих тел и мыслей, чтобы не мешала осваивать технологию пенетрации и оплодотворения (только не женщины, а недр Вселенной).

Девственные астронавты фантастических фильмов — знак пенетрации и оплодотворения, протекающих без физиологии и секса, не предполагающих участия противоположного (киного, чем мужской) пола. Эти астронавты обозначают собой захватническую, мощную, мужскую, независимую технологическую деятельность, для которой производство ценится выше воспроизводства, которая скорее порождает, чем рождает, путем словно бы непорочного зачатия и автократического кесарева сечения. В качестве знаков асексуальные астронавты олицетворяют, воплощают в конкретную форму на киноэкране и вообще в культуре ту самую общепризнанную — при всей ее негласности — отчужденность рациональной производственно-технической деятельности от физиологической активности человека. «Человек технический» мужского пола не просто желает сам себе делать детей — ему хочется, чтобы эта операция протекала без участия гормонов и плоти, без вождения и сексуального возбуждения. И самые героические олицетворения «человека технического», астронавты, воплощают эту настороженность по отношению к женщинам и всему физиологическому, к иррациональной зависимости от плоти.

Отсюда становится ясно, почему на нарративном уровне женщины таят в себе особую угрозу как для самих героев фантастики, так и для преданности этих героев делу научно-технического прогресса. Фигуры женщин — матерей, жен, подруг — воплощают мужские потребности, нужды и желания. Они репрезентируют Мать и Другое, которые своим присутствием изобличают ничтожность и подражательность мужских усилий — всех этих технологий творения и их бездушной продукции. Способность женщин порождать живое возбуждает зависть и желание их превзойти. Итак, поскольку в центре фантастических нарративов женщины

---

<sup>2</sup> Армстронг (Нил Олден Армстронг) и Базз (Базз Олдрин) — американские астронавты, первыми высадившиеся на Луну. Флэш (Флэш Гордон) и Бак (Бак Роджерс) — вымышленные астронавты, герои американских комиксов. — *Примеч. пер.*

отсутствуют, там создается значимый и неустрашимый вакуум. От женщин фантастике никуда не деться, сколько бы звездолетов ни улетало в космические дали, предоставив дамам махать платочками вслед. Своя роль в повествовании есть и у тех, кто просто стоит в ожидании, а также у тех, кто решительно покидает нарративную «ссылку», чтобы занять парадигматический пробел в образном ряду. Пусть женщины Земли и сама Мать Земля покинуты — но, сбежав от них, героини-мужчины оказались в объятиях другой сущности женского пола. Черное лоно космоса одновременно влечет и пугает. Оно то отзывается с мягкой податливостью на фаллические изыскания и соитие, то с жадностью черной дыры поглощает мужскую силу и само мужское присутствие. Женщины — как и секс — не исчезают из фантастического кино. Подвергнутые вытеснению, они возвращаются в нарратив в том, что Фуко именовал «немой прочностью неодушевленного предмета», в сгущенной и вытесненной образности и событиях жанра, которые по сути являются чувственными и сексуальными, хотя на внешнем уровне преподносятся уже как «нечеловеческие».

Термином «вытеснение» в психоанализе обозначается «активный процесс недопущения и изгнания, выдворения из сознания идей и импульсов, которые являются для данного сознания неприемлемыми»<sup>3</sup>. Это попытка полностью вытолкнуть болезненную, эмоционально нагруженную идею — нечто целостное, обозначаемое термином «представление влечения», — в сферу бессознательного. Психоаналитики поясняют: «Свести к минимуму влияние подобного представления влечения возможно, для начала расщепив его на две основные составляющие — идею и аффективную нагрузку. Это означает, что вытеснению подвергаются три вещи: 1) представление влечения; 2) идея; 3) аффект. Во многих случаях, когда не удастся успешно вытеснить все влечение, вытесняется либо его «идейная», либо аффективная составляющая. Если идея вытесняется, аффект, с которым она была связана, может быть перенесен на другую идею (в сфере сознания), не имеющую явного отношения к первоначальной идее. Либо, если вытесняется аффект, идея, оставшаяся в сознании, так сказать, в одиночестве, может быть увязана с приятным аффектом. И наконец, если представление влечения вытесняется целиком, впоследствии оно может вернуться в сознание в форме символа»<sup>4</sup>.

В этой словарной статье со всей точностью описывается то, что выше было сказано нами о присутствии и отсутствии женщин в фантастическом кино. «Представление влечения» можно уподобить тому, что я ранее назвала целостным знаком «женщина» плюс «сексуальность», несущим — в форме телесных отличий женщины от мужчины — семиоти-

---

<sup>3</sup> Leland E. Hinsie, MD and Robert J. Campbell, MD. *Psychiatric Dictionary*. 4<sup>th</sup> ed. New York: Oxford University Press, 1970. P. 660.

<sup>4</sup> Ibid.

ческое значение некоей биологической силы, вынуждающей мужчину к болезненному осознанию его несвободы и бессилия и тем самым пробуждающей в нем вожделие и зависть. Влияние этого «представления влечения» умеряется, когда авторы фильма разрывают семиотическую связь между двумя элементами знака: физиологическое и сексуальное отчуждается от образа женщины, а аффективная нагрузка — от идеи. Если земные женщины присутствуют в нарративе, если они остаются в фильме как идея, но связанный с ними аффект, их физиологические отличия и сексуальность вытесняются, то в результате эти женщины представляют собой всего лишь приятные или эмоционально индифферентные фигуры и образы. Если же в нарративе присутствуют физиологические отличия и сексуальность, если они остаются в качестве аффекта, но их идея, их традиционная семиотическая репрезентация в форме женского вытесняются, то они обычно переносятся на другую идею, якобы не имеющую никакого отношения к изначальной. Так, сексуальность может быть перенесена на образ гигантского насекомого-мутанта, собирающегося отложить яйца, или на физиологически «иную» сексуальность инопланетного существа — например, Твари, способной отделять потомство через руку: в одной из сцен *Твари из другого мира* (1951) показано, как пульсирует, разрастаясь, ее молодняк. (Стоит задуматься над тем, как подхватывается этот мотив в другом эпизоде фильма: сметливая подруга героя, мужчины-землянина, буквально связывает ему руки, поскольку при их последнем свидании он позволял этим самым рукам слишком много вольностей.) В *Чужом* почти вся образность отсылает к органической жизни и/или сексуальности; люди же вообще не репрезентируются в подобном духе — за исключением кульминационного момента в финале, когда из Рипли, точно бабочка из куколки, «выводится» женщина.

И наконец, как я уже предполагала, в том случае, когда и женщины, и сексуальность человека вытесняются из нарратива полностью, как единый знак, как целостное «представление влечения», это целое может вернуться в нарратив в иной форме — в виде некоей символической репрезентации. Все нарративное предприятие исследования («познания») космоса и сопутствующий визуальный ряд могут рассматриваться как символическая репрезентация рождения и/или полового акта: это выталкивание из тела и проникновение в космическое пространство (пенетрация космоса), отделение младенца от Матери или воссоединение взрослого мужчины с Матерью в форме женского Другого. Точно так же вторжение на планету захватчиков из космоса или «присвоение» тела/сознания человека инопланетянином могут рассматриваться как символическое узаконение страха перед женским (и инопланетное, и женское воспринимаются как нечто всепоглощающее, кастрирующее, собственническое и могущественное, объединяющее в себе власть груди и пениса). Символизм нашествия можно интерпретировать и как «вывернутую наизнанку»



фантазию об изнасиловании, где вторжение на планету, в сознание и в тело репрезентирует негативную, пассивную, уязвимую и женскую сторону пенетрации: не ты берешь, а тебя берут силой. Также, разумеется, женская сексуальность может вернуться в форме символических репрезентаций пришельца или мутации. Эти репрезентации возвращают в нарратив то, что было вытеснено, в визуально закамуфлированной форме — претворенным в результате семиотических процессов бессознательного, известных как сгущение и смещение.

Сгущением в психоанализе называется процесс, при котором в отдельную идею, слово или образ «вкладывается без остатка эмоция, ассоциирующаяся с группой идей» или, допустим, разговором, прожитой сценой, пережитым на личном опыте событием<sup>5</sup>. То есть вместо нескольких репрезентаций используется всего одна, их полномочный представитель. Единое означающее замещает собой ряд означающих и тем самым привязывает к своей материальной форме несколько значений — ряд означаемых. Кроме того, оно вбирает в себя и конденсирует всю полноту эмоций, связанных с каждым из самостоятельных означающих и означаемых, которые замещает. Параллели, проводимые между самостоятельными идеями, словами или образами, между эмоциональными ассоциациями и событиями реальной жизни, создают магнитное поле, собирающее некую конкретную группу означающих и означаемых воедино, под символическую крышу одной сверхнагруженной репрезентации. Этот процесс бесспорно характерен для любого сновидения, но также его можно выявить в метафоричности, которая заложена в природе и функциях сознательного дискурса. Это структурно-функциональное сходство, особо отмеченное в работах французского неофрейдиста Жака Лакана, позволяет мне говорить о сгущении в фантастическом кино, не заходя так далеко, чтобы утверждать, будто кино ничем не отличается ни от снов, ни от психики человека<sup>6</sup>. Тут мы скорее рассматриваем кинематографическую сигнификацию определенного типа. В большинстве фантастических фильмов мы имеем дело с интенсивно нагруженными или катексизированными<sup>7</sup> образами, которые открыто не артикулируются как метафорические. Эти образы в рамках нарратива призваны обозначать то и только то, что они представляют иконически, в визуальном плане.

Вспомним, например, Редозавра из *Зверя с глубины 20 тысяч саженей*. На денотативном уровне повествования это существо — означаю-

---

<sup>5</sup> Psychiatric Dictionary. P. 149

<sup>6</sup> Исключительная по своей ясности работа о Лакане и его семиотическом психоанализе — *Anica Lemaire*. Jacques Lacan. trans. David Macey, London: Routledge & Kegan Paul, 1979.

<sup>7</sup> «Катексизированный» — от «катексис» (cathexis) — неологизм, введенный переводчиками Фрейда на английский, для перевода немецкого слова «Besetzung» (букв. «вложение», «вклад»), использованного Фрейдом для обозначения количества энергии, сцепленной с любым представлением или с психической структурой. — *Примеч. пер.*

ще (образ или визуальная репрезентация) одного отдельно взятого означаемого (гигантской доисторической рептилии). Однако эта визуальная репрезентация содержит в себе огромный эмоциональный заряд — и не только потому, что она крушит Кони-Айленд. Энергетика визуального образа Редозавра объясняется тем, что, выполняя свою денотативную функцию, он вдобавок репрезентирует иные объекты, идеи и ассоциации. Например, изначальные истоки, первобытную топь и слизь, где впервые зародилась жизнь. Также эта фигура означает атомную энергию, разрушение, вымирание всего живого (тварь была разбужена атомным взрывом), страх, что природа, потревоженная технической деятельностью человека, проснется и жестоко ему отомстит. Также эта фигура означает нечто невыразимо чужое, нечто нечеловеческое, непознаваемое (потому что выбрана рептилия, существо с непроницаемой чешуей); нечто Другое (возможно, Другое женского пола, злую Мать — поскольку существо, круша все, что ему попадается, держит путь именно к своему древнему месту вылода). Следовало бы подкрепить эти семиотические утверждения анализом всего фильма; однако даже эти сжатые тезисы проясняют понятие сгущения в применении к образности научной фантастики. Вдобавок — поскольку в данном фильме эти означаемые никогда открыто не артикулируются на уровне нарратива (не затрагиваются темы происхождения жизни, опасности атомной энергии или отвратительного, репрезентируемого инаковостью как таковой, будь то инаковость другого вида или другого пола) — мы можем наблюдать, как сгущение воплощается в поэтику вытесненного.

Смещение тоже возникает как отражение вытесненного и также свойственно сновидениям. По мнению Лакана, в структурно-функциональном плане смещение по своему характеру и роли аналогично метонимии в сознательном дискурсе: означающие точно так же замещают одно другое в цепочке подстановочных операций. Смещение — «перенос эмоций... с идей, с которыми они связаны изначально, на другие идеи»<sup>8</sup>. Эмоция, или душевная энергия, может быть перенесена со своего источника в первичном событии и первичной репрезентации этого события на нечто другое, нечто, первоначально не столь важное. Таким образом, как говорит психоанализ, эмоции «способны прорваться в область сознательного, сцепившись с идеями, к которым пациент в обычном состоянии равнодушен. Благодаря этому пациент избавлен от страданий, которые испытал бы, узнав первичную причину своих аффектов»<sup>9</sup>. В фантастическом кино нарратив и визуальный ряд часто вызывают такие эмоции, как — например, когда речь идет о пребывании в звездолете, — ощущение тесноты, дискомфорта, зависимости (от корабля и от компьютера, призванных под-

---

<sup>8</sup> Psychiatric Dictionary. P. 219.

<sup>9</sup> Ibid.

держивать в экипаже жизнь, — вспомните о «пуповинах» и тросах, связывающих «человека технологического» к «матери-машине»). Также создается чувство бессилия, визуализируемое через сцены, когда беспомощные члены экипажа, всецело зависящие от техники, находятся в анабиозе. Более чем вероятно, что первопричины этих эмоций — не имеющие отношения к технике — не обусловлены нарративом, а соотносятся с первоначальной, но вытесненной репрезентацией физиологии человека и биологических процессов: пути от утробы до могилы, младенческих догадок о первозданном бытии и небытии, сливающихся воедино при биологическом путешествии во времени, которое влечет за собой рождение, а затем, в конечном итоге, и смерть.

Смещение предполагает не только перенос эмоций с первичной репрезентации на вторичную, но и «перенаправление импульсов “Id”, “Оно”, на другие маршруты»<sup>10</sup>. Цивилизованному человеку не положено бить противника — вместо этого он оскорбляет оппонента вербально. В фантастическом кино рационально мыслящему человеку не положено иррационально уничтожать или ломать вещи — и потому этот человек «вызывает из небытия», почти «наколдовывает» существо или машину, которые сделают это за него. В приложении к физиологии, сексу и фантастическому кино особенно интересен тот момент, что смещение часто предполагает перенос в телесной сфере по отношению как к органическому, так и к эрогенному. В словаре читаем:

«Влечения переносятся, например, с орального на анальное, на область гениталий или на любую другую эрогенную зону. При конверсионной истерии<sup>11</sup> психический комплекс может быть смещен на потенциально органическую структуру. Или все проблемы, связанные с гениталиями, могут быть смещены на область рта. Смещение “снизу вверх” — широко распространенное явление»<sup>12</sup>.

В одной из сцен *Захватчиков с Марса* показана женщина, которую собираются «захватить» (то есть вселиться в нее) пришельцы. Она лежит на помосте. Ее затылок вот-вот проткнет нечто вроде длинной трубки. Это механический зонд для прощупывания сознания. На кончике трубки — красный кристалл, который надлежит внедрить в голову героини. За ходом операции надзирает «глава» пришельцев — это в буквальном смысле голова, заключенная в стеклянный шар и перемещаемая носильщиками-мутантами, которые повинуются ее телепатическим приказам. В этом фильме (как и во многих других фантастических фильмах) голова, на нарративном уровне представляющая собой вместилище разума, этой про-

<sup>10</sup> Psychiatric Dictionary. P. 220.

<sup>11</sup> Конверсионная истерия — вид психоневроза, при котором симптомами являются жалобы на физическое состояние. — *Примеч. пер.*

<sup>12</sup> Psychiatric Dictionary.

тивоположности либидо, сделалась репрезентацией пениса. Затылок (в некоторых культурах являющийся эрогенной зоной) в данном случае репрезентирует матку и анус (как-никак, это задняя сторона головы). Действие, которое на нарративном уровне представляется нам в форме вторжения пришельцев и захвата чужого сознания, это смещение эротического акта, особенно таких негативных проявлений сексуальности, как изнасилование и анальные контакты. Хотя в фильмах это обстоятельство никогда не артикулируется осознанно, подобные смещения «снизу вверх» озвучены в абсолютно резонных — при всей их вульгарности — выражениях наподобие «giving head»<sup>13</sup> или «mind-fuck»<sup>14</sup>, а также в слове «концепция»<sup>15</sup>, этом вполне невинном синониме «идеи».

Все это означает, что и смещение, и сгущение осуществляются в нарративном целом синхронно; они направлены на полное или частичное вытеснение «представления влечения» и его составных элементов: женской сексуальности и способности к зачатию, женской физиологии и ее репрезентации в теле, которое отличается, в теле, которое есть само различие. В результате возникает базовая структура, вступающая в жанр, — нечто вроде качелей, где вытесненное возвращается «извне» в завуалированном виде и приобретает гипертрофированную форму. Эта базовая структура, однако, способна адаптироваться к историческим и культурным переменам: вытесняемое (женщина как существо, наделенное сексуальностью, либо сексуальность в целом) изменяется в соответствии с эпохой; его завуалированная форма также будет соответствовать духу времени. Хотя изменения могут маркироваться, сама структура остается неизменной. Смещение и сгущение будут иметь место — без них жанр перестанет существовать, подобно тому как без метонимий и метафор не будет языка.

Ранее я предположила, что любой фантастический фильм повествует о космическом путешествии вне зависимости от того, присутствуют ли в нем ракеты или звездолеты и управляют ли оными звездолетами девственные астронавты. Под космическими путешествиями здесь подразумевается пересечение известных, размеченных границ, наделяющих идентичностью мир и нас самих: границ между Землей и космосом, между «внутренним» и «внешним», «Я» и «Другим», мужчиной и женщиной. В фантастическом кино границы и вехи мыслятся как нечто гибкое, то, что можно отодвинуть. Все, что границы призваны удерживать, выплескивается за их пределы и, возможно, даже сливается с тем, что находится за ними. Именно этим столь пленителен и опасен жанр фантастики. Именно это обстоятельство структурирует его нарративы как драматизацию стра-

---

<sup>13</sup> Делать минет, в дословном переводе «давать голову». — *Примеч. пер.*

<sup>14</sup> Промывать мозги, дословно «...бать мозги». — *Примеч. пер.*

<sup>15</sup> Игра слов; в английском conception значит как «концепция», так и «зачатие, оплодотворение». — *Примеч. пер.*

хов и желаний. Именно оно привязывает жанр к инфантильным, доэдиповским драмам, где женщина — в качестве Матери и Другого — становится фокусом и первопричиной вопросов, на которые должно ответить грудное дитя: вопросов, касающихся его собственной сексуальности, его «я», самой его идентичности как человека и особи, наделенной половыми признаками. Вытесняя женщин и сексуальность в контексте культуры, где биологическое и сексуальное семиотически связывается с женщинами, а технологии — с мужчинами, американские фантастические фильмы по большей части разыгрывают сценарии, которые хотя и претендуют на рассмотрение взрослых тем, но фокусируются на инфантильном опыте.

Фрейд, Мелани Кляйн и другие выявили ряд черт, характерных для переживаний младенческого периода (легко заметить, что эти черты имеют параллели в событийном ряду и образности американского фантастического кино). Младенец чувствует себя беспомощным, бессильным и зависимым; испытывает ощущение собственной ничтожности и малости по сравнению с чудовищной величиной и физиологической значимостью матери. У младенца путанные представления о гендерной идентичности — как его собственной, так и идентичности матери; младенец склонен объединять пенис и грудь в единый бисексуальный образ, предполагающий взаимозаменяемость частей тела и их энергетики. Младенцу сложно установить, где проходят границы между ним самим и матерью, между внутренним и внешним, духом и телом, телом и орудием либо игрушкой. Отношение младенца к материнскому могуществу, воспринимаемому в сравнении с его собственными ограниченными силами, крайне амбивалентно. Оно порождает напряжение между осознанием собственных желаний и деструктивного потенциала, с одной стороны, и зависимостью от существа, способного уничтожить младенца, потребностью в этом существе. В этой связи младенец склонен интроецировать или проецировать могущество матери, видеть себя равным матери по могуществу, силе и самостоятельности, либо, напротив, страшиться Другого — чудовищного, деструктивного и всемогущего. Также, поскольку младенец не обладает достаточным запасом знаний о мире, он одновременно любопытен и боязлив — стремится к знаниям, но боится неведомого, а также опасается узнать лишнее. Этот недостаток знаний ассоциируется прежде всего с мотивами сексуального и телесного, а также интересом к собственному происхождению<sup>16</sup>. «Откуда я взялся?» — вот вопрос, за которым неизбежно следует другой: «Кто я? Какой я?»

Эти вопросы, подвергнутые вытеснению, — тайный подтекст нарративов фантастического кино. На уровне сознательной репрезентации

---

<sup>16</sup> Здесь я хотела бы поблагодарить Зоэ Суфулис, привлечшую мое внимание к этим характерным чертам в реферате «Science Fiction, Psychoanalysis and the (M)other», в ходе моего семинара по киножанрам в Калифорнийском университете, г. Санта-Крус, в осеннем семестре 1981 года.

они звучат в форме: «Куда мы *двигаемся?*» или «Откуда *Оно* или *Они* взялись?». Это завуалированные варианты детского «Откуда я взялся?», только первый вариант — позитивный, а второй — негативный. Затем слышится: «Кто я, какой я?», замаскированное под «Что собой представляет/ют *Оно/Они?*». Будь эти вопросы озвучены в их изначальной форме, в «истинной речи», которую Лакан идентифицирует с бессознательным, на нарративном уровне жанр не мог бы существовать как история об исследованиях и изысканиях (каковой он, собственно, и является). Вот почему вопросы о происхождении и идентичности, а также конвенциональный знак «сексуальность» плюс «женщина», провоцирующий эти вопросы, должны подвергнуться вытеснению.

# Барбара Крид

## Ужас и монструозно-фемининное. Воображаемое отторжение (абъекция)

Мама ... сегодня сама не своя.  
Норман Бейтс. Психо

I. Все человеческие общества обладают концепцией монструозно-фемининного — того шокирующего, пугающего, ужасающего, отвратительного, абъектного \*, что есть в женщине. «Вероятно, ни одно существо мужского пола не свободно от шока, связанного с угрозой кастрации, при виде женских гениталий», — писал Фрейд в работе 1927 года «Фетишизм»<sup>1</sup>. А Джозеф Кэмпбелл в своей книге «Примитивная Мифология» заметил, что «существует мотив, появляющийся в примитивных мифологиях, так же как и в работах современных сюрреалистов и сновидениях невротиков, известный как “зубастая вагина” — вагина кастрирующая. Его же соответствием, или вариацией, является так называемая “фаллическая мать”, — удачным примером этого мотива служат длинный нос и пальцы злой ведьмы»<sup>2</sup>.

Классическая мифология также перенаселена различными гендерными монстрами, многие из которых женского пола. Медуза Горгона, с ее «дурным глазом», головой в извивающихся змеях и высунутым язы-

---

\* В переводе мы нередко передаем традиционный для фрейдистской и лаканианской системы термин «отторжение», «отторгаемое» его прямой транскрипцией, *абъектное*. В самой традиции этот термин осмысляется в его естественной связке с понятиями «субъекта» и «объекта», но в большей части текстов для переводчиков вполне достаточно смыслового, а не прямо лингвистического указания на наличие такой связи. Не настаивая ни в коей мере на переделке традиции, мы, однако, сочли невозможным в рамках данного перевода лишить русского читателя возможности проследить эту прямую взаимосвязь, в особенности же там, где она оказывается в центре авторского разбора. А-бъектное (приставка «а привативум», не отрицание, а усиление) — это не объектное или субъектное, но то, что отбрасывается, отвергается при их создании, а значит, и то, что остается интимно с ними связанным и что, будучи отброшенным, как тень, грозит вновь обнаружить себя в субъекте и в объекте и поглотить их. В этом смысле мы и предлагаем прочитать контекст фразы: «в женщине есть нечто *а-бъектное*». — *Примеч. пер.*

<sup>1</sup> Freud Sigmund. Fetishism//Freud S. On Sexuality. Harmondsworth: Penguin, Pelican Freud Library. 1981. Vol. 7. P. 354.

<sup>2</sup> Campbell Joseph. The Masks of God: Primitive Mythology. New York: Penguin, 1969. P. 73.

ком, была царицей этого женского пантеона; мужчины, коих постигло несчастье взглянуть на нее, мгновенно превращались в камень.

Фрейд совершенно не случайно соотносит взгляд Медузы с не менее ужасающим видом материнских гениталий, ибо концепция монструозно-фемининного, так, как она была сконструирована внутри/на базе патриархальной и фаллоцентричной идеологии, самым тесным образом связана с проблемами полового различия и кастрации. В 1922 году он утверждает, что «голова Медузы занимает место репрезентации женских гениталий»<sup>3</sup>. Принимая фрейдовское толкование, мы можем увидеть, что миф о Персее существует в рамках повествования об *отличии* женской сексуальности — отличии, основанном на монструозности и вызывающем страх кастрации в наблюдателе мужского пола. «Вид головы Медузы заставляет смотрящего затвердевать от ужаса, превращает его в камень»<sup>4</sup>. Ирония, присутствующая здесь, не проходит и мимо Фрейда, который замечает, что затвердевать также означает эрекцию. «Изначально это даже предлагает смотрящему некое утешение: он все еще обладатель пениса, и затвердевание подтверждает для него этот факт»<sup>5</sup>. Можно задаться вопросом, не вызывает ли опыт ужаса — опыт фильмов ужасов — сходных изменений в теле мужчины-зрителя. А что сказать о других выражениях, применимых к зрителям как мужского, так и женского пола: «я чуть не обделался от страха», «меня чуть не вырвало», «у меня мурашки по телу побежали»? Каково соотношение между этими физическими состояниями, этими телесными отбросами (пусть даже только метафорическими) и ужасным — в особенности же монструозно-фемининным?

**II.** Работа Юлии Кристевой «Силы ужаса»<sup>6</sup> снабжает нас предварительной гипотезой для анализа этих проблем. Хотя это исследование и посвящено литературе, оно тем не менее предлагает способ соотнести монструозно-фемининное в фильмах ужасов с материнской фигурой и с тем, что Кристева называет «отторгающим», «абъектным», с тем, что не «уважает границы, занимаемые места, правила», что «расшатывает идентичность, систему, порядок» (С. 4). Обобщая, можно сказать, что Кристева пытается исследовать те разнообразные способы, которыми абъекция, отторжение как источник ужаса пользуется в своей работе внутри патриархальных обществ в качестве средства отделения человеческого от нечеловеческого и субъекта, сформированного полностью, от субъекта, сформированного лишь частично. Ритуал при этом становится тем сред-

---

<sup>3</sup> Freud Sigmund. Medusa's Head // The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, vol. 18. London: Hogarth Press, 1964. P. 273—274.

<sup>4</sup> Ibid. P. 273.

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Kristeva Julia. Powers of Horror: An Essay on Abjection. New York: Columbia University Press, 1982. Далее цитируемые страницы этой работы даются в тексте в скобках.



ством, с помощью которого общества возобновляют свой первоначальный контакт с отвергаемым, а-бъектным элементом, а затем исключают этот элемент.

Посредством ритуала разграничительные линии между человеческим и нечеловеческим проводятся заново и предположительно еще глубже. Одной из ключевых фигур отторжения является мать, которая становится а-бъектом в тот момент, когда ребенок отвергает ее в пользу отца, репрезентирующего символический порядок. Проблема с этой теорией, особенно для феминисток, состоит в том, что Кристева никогда до конца не проясняет своего собственного отношения к подавлению женщин. Ее теория неловко движется между объяснением и оправданием способа образования человеческих обществ, основанных на подчиненном положении женщин.

Кристева укореняет свою теорию материнского в абъектном, прослеживая его меняющиеся характеристики от языческих культов и культов матери-богини через иудаистский монотеизм к кульминации в христианстве. Она рассматривает отвратительное, или абъектное, в следующих формах: как ритуал осквернения (*defilement*) в язычестве; как библейская скверна (*abomination*), табу в иудаизме и как само-осквернение, интериоризацию в христианстве. Однако Кристева помещает абъекцию не только в ритуальный или религиозный контекст. Она утверждает, что отторжение «укоренено исторически (в истории религий) и субъективно (в образовании идентичности субъекта) в самом первичном устройстве материнской функции — мать, женщина, воспроизводство» (С. 91). Главное, что интересует Кристеву, лежит в области структурирования субъективности в ходе абъективации, когда субъект проговаривается абъектом (отторгаемым) посредством как религиозного, так и культурного дискурса, то есть через позиционирование субъекта в ритуальных практиках и в языке.

«Для аналитика-семиолога вопрос — в том, чтобы понять, как далеко мы можем зайти в своем анализе ритуальной нечистоты. Историк религии остановится скоро: нечистое — это то, что основывается на естественном “отвращении”. Антрополог идет еще дальше: нет ничего “отвратительного” самого по себе; “отвратительное” — это то, что подчиняется классификационным правилам, характерным для данной символической системы. Что касается меня, то я продолжаю задавать вопросы... Не существует ли субъективных структурных компонентов, которые внутри организации всякого говорящего существа соответствуют той или иной символической системе и представляют если не стадии, то, по крайней мере, *типы* субъективности как и *типы* общественного устройства? Типы, которые при окончательном анализе можно определить по положению, занимаемому субъектом внутри языка...?» (С. 92).

Исчерпывающий анализ этой теории не входит в задачи данной статьи; я предлагаю остановиться преимущественно на рассуждениях

Кристевой по поводу абъекции и участия последней в конструировании человеческого субъекта. Меня интересуют два понятия: а) понятие «границы» и б) отношения матери и ребенка. В ключевых пунктах я также буду опираться на ее рассуждения об абъектном, отторгаемом, в отношении религиозного дискурса. Эту область нельзя обойти молчанием, ибо что становится явственным при чтении ее работ, так это то, что определения монструозного, как они конструируются в дискурсе современного хоррора, укоренены в древних религиозных и исторических понятиях отторгаемого — в особенности в связи с религиозной «скверной»: половая распущенность и перверсия; телесные изменения, упадок и смерть; человеческое жертвоприношение; убийство; труп; телесные отбросы; женское тело и инцест.

Место отторгнутого (абъектного) — это «место, где разрушается смысл» (С. 2), место где Я не есмь. Отторгнутое угрожает жизни; его необходимо «искоренить» из мест обитания живого субъекта, изгнать из тела и поместить по другую сторону воображаемой границы, отделяющей Я от того, что ему угрожает. Кристива цитирует Батая:

«Отторжение [абъекция] <...> это всего лишь неспособность с достаточной решительностью совершить необходимый акт изгнания отторгаемых [абъектных] вещей (однако этот акт — основа всего коллективного существования)» (С. 56).

Хотя субъект и должен исключать абъектное, он тем не менее должен быть к нему терпим, ибо то, что угрожает уничтожить жизнь, помогает и определить (define) жизнь. Кроме того, такой акт исключения является необходимой гарантией того, что субъект займет подобающее ему/ей место в отношении символического.

«Каждому Я свой объект, каждому Сверх-Я свой абъект. Это не невинная экспансия или вялая скука репрессии, не смещения и трансформации желания, что искажают тела, ночи и речь; скорее, это то тяжкое страдание, возвышенное и опустошающее, с которым Я мирится, ибо Я относит его на отцовский счет (verse au père — père-version\*): я переносу страдание, ибо я воображаю, что в этом состоит желание другого... На грани несуществования и галлюцинации, на грани той реальности, которая, если я признаю ее, уничтожит меня. Там абъектное и абъекция — отторгаемое и отторжение — мои защитники. Буквари моей культуры» (С. 2).

Абъектное может переживаться разнообразными способами, один из которых связан с телесно-биологическими функциями, а другой вписан в символическую (религиозную) экономию. Например, Кристива

---

\* Непереводаемая игра слов. По-французски «На счет отца» звучит как *vers o per* и в перестановке дает «пер-версию». То есть перверсивное отклонение создается за счет придания возвышенного смысла фигуре Отца, которая требует страдания от Я. — *Примеч. пер.*

утверждает, что отторжение еды является, «возможно, самым элементарным и архаичным видом отторжения (абъекции)» (С. 2). Еда, однако, отвергается, только если она обозначает границу «между двумя разделенными территориями» (С. 75). Кристева описывает, как в детстве пенка на поверхности молока, которым ее хотят напоить отец и мать, становится знаком «их желаний», знаком, ограничивающим ее от их мира, знаком, которого она не хочет. «Но поскольку еда не является “другим” для “меня” — той, которая существует только внутри их желаний, — то это я себя изгоняю, я выплевываю себя тем же движением, которым “я” претендую себя утвердить» (С. 3). Диетические запреты являются, конечно же, центральным элементом иудаизма. Кристева утверждает, что они напрямую связаны с запретом на инцест. И утверждает она это не только потому, что это мнение поддерживается психоаналитическим дискурсом и структурной антропологией, но и потому, что «сам библейский текст, в своем движении, в наиболее интенсивные моменты своих доказательств и наглядных примеров, возвращается к этой мифологеме архаического отношения к матери» (С. 106).

Предельным абъектом является труп. Тело защищает себя от телесных отходов, таких как кал, кровь, моча и гной, извергая эти субстанции, так же, как оно извергает пищу, которую по каким-то причинам субъект находит неприемлемой. Тело отводит себя от них и от тех мест, где они остаются, с тем чтобы можно было продолжить жить.

«Такие отходы выделяются, с тем чтобы я мог жить, до тех пор, пока не наступит потеря из потерь, когда во мне ничего не останется и само мое тело не выпадет за свои пределы — *cadere, cadavre* \*. Если кал символизирует границу, место, где Я не ем, но которое позволяет мне быть, то труп, самый отвратительный из всех отходов, является границей, которая покушается уже на все. Это больше не “Я” изгоняю. “Я” изгоняем» (С. 3—4).

В библейском контексте труп тоже — самое отверженное. Он обозначает собою одну из основных форм нечистоты — тело без души. В качестве вида отходов он — нечто полностью противопоставленное духовному, религиозно-символическому.

«Посему трупопоклонники, неразумные обожатели бездушного тела, суть главные представители враждебных религий, легко опознаваемых по своим кровавым культам. Однако в подобных культах сокрыт неопределимый долг перед матерью-природой, от которой нас отделяют запреты, изрекаемые Яхве» (С. 109).

В связи с жанром фильмов ужасов стоит заметить, что ряд наиболее популярных устрашающих фигур — это «тела без душ» (вампиры), «живые трупы» (зомби) и «поедатели трупов» (упыри). Таким образом

---

\* *Cadere* — падать (лат.). *Cadavre* — произв. труп, или падаль. — Примеч. пер.

хоррор конструирует и сталкивает нас с зачаровывающим, соблазняющим аспектом абъекции. Интересно также то, что столь древние фигуры абъекции, как вампир, упырь, зомби и ведьма (одним из многих преступлений которой было использование трупов в своих магических ритуалах), продолжают снабжать современное кино его наиболее завораживающими и пугающими образами. Оборотень, чье тело обозначает распад границ между человеческим и животным, также принадлежит к этой категории.

Отторжение (абъекция) также возникает там, где индивид не способен уважать закон и где индивид становится лицемером, лжецом, предателем.

«Всякое преступление, поскольку оно привлекает внимание к хрупкости закона, отвратительно, абъектно, но преступление, заранее продуманное, — хитрое убийство, лицемерная месть — является таковым в максимальной степени, потому что оно еще больше обнажает эту хрупкость. Тот, кто отрицает мораль, не отвратителен; в аморальности есть своего рода величественность... Отвратительное, абъекция, напротив, имморальна, зловеща, коварна и темна...» (С. 4).

Так, абъектные вещи высвечивают «хрупкость закона» и существуют по другую сторону границы, отделяющей живущего субъекта от того, что угрожает его уничтожить. Но отторжение — не то, от чего субъект когда-либо может почувствовать себя вполне свободным; оно всегда будет рядом, призывая нашу самость войти в себя, в то место, где распадается значение. Субъект, сконструированный внутри/посредством языка, посредством желания смысла, проговаривается также и абъектом, местом бессмысленного: так, субъект постоянно находится под угрозой абъектного, которое возбуждает в нем желание, но которое должно быть им отвергнуто из страха самоуничтожения. Принципиально здесь то, что абъекция всегда двусмысленна. Как и Батай, Кристева подчеркивает притягательность, но также и ужас неразличенного.

«Мы можем называть это границей, но отторжение, абъекция, — это прежде всего двусмысленность. Поскольку, даже ослабляя хватку, отторжение не полностью отсекает субъект от того, что ему угрожает, — напротив, отторжение создает для него ощущение постоянной угрозы. Но также еще и потому, что отторжение само — сочетание приговора и аффекта, осуждения и страстного желания, знаков и стимулов. Отторжение сохраняет то, что существовало в архаике предобъектных отношений» (С. 9—10).

Фильмы ужасов, по меньшей мере в трех отношениях, кажутся иллюстрацией работы отторжения на социокультурной арене. Во-первых, фильмы ужасов изобилуют образами отторгаемого, абъектного, главным из которых будет труп, целый или изувеченный, оставляющий после себя

всевозможные телесные отходы, такие как кровь, рвота, слюна, пот, слезы и гниющая плоть. В рамках понятия *границы*, по Кристевой, когда мы говорим, что от такого-то фильма ужасов «меня тошнит» или что из-за него я «чуть не обделался от страха», мы в действительности определяем этот фильм ужасов как «произведение отторжения», как «отторжение в действии» — и в прямом, и в переносном смысле. Быть зрителем фильмов ужасов означает не только желание перверсивного удовольствия (созерцать тошнотворные, ужасные образы, наполняться страхом/желанием неразличности), но также и желание, насладившись перверсией, вытошнить, извергнуть, изгнать отвратительное, абъектное (с безопасного зрительского места).

Во-вторых, в некотором отношении центральным для конструирования монструозного в фильме ужасов становится понятие границы: абъектное есть то, что пересекает или угрожает пересечь «границу». Хотя специфическая природа границы меняется от фильма к фильму, функция монструозного остается той же — устроить встречу символического порядка с тем, что угрожает его спокойствию. В некоторых фильмах ужасов монструозное производится на границе между человеческим и нечеловеческим, человеком и зверем (*Доктор Джекил и мистер Хайд, Тварь из Черной лагуны, Кинг-Конг*); в других — это граница между естественным и сверхъестественным, добром и злом (*Кэрри, Экзорцист, Омен, Ребенок Розмари*); или же монструозное возникает на границе, разделяющей тех, кто принимает свои естественные гендерные роли, и тех, кто этого не делает (*Психо, Одетые для убийства, Отражение страха*); или граница проходит между нормальным и ненормальным сексуальным желанием (*Путешествие, Голод, Люди-кошки*).

В отношении конструирования абъектного внутри религиозных дискурсов интересно отметить, что различные поджанры фильмов ужасов кажутся соответствующими различным религиозным категориям абъекции. Например, кровь как религиозная скверна становится формой абъекции в «кровавой мясорубке» (*splatter movie*) (*Техасская резня бензопилой*); каннибализм, еще одна форма религиозного «отвратительного», — главная тема фильмов о плоти как мясе (*Ночь живых мертвецов, У холмов есть глаза*). Труп как отвратительное — абъект в фильмах про упырей и зомби (*Злые мертвецы, Зомби — пожиратели тел*); кровь как табуированный в религии объект — центральный мотив фильмов про вампиров (*Голод*), так же как и фильмов ужасов как таковых (*Кровососущие уроды*). Человеческие жертвоприношения конструируются как религиозное отвратительное практически во всех фильмах ужасов, и телесные увечья в этой роли — также центральная тема всех «мясорубок» (*slasher movie*), особенно тех, где на части рассекают женщину, — в знак ее «отличия», ее нечистоты (*Одетые для убийства, Психо*).

III. Третий способ, которым фильмы ужасов иллюстрируют работу отторжения, относится к конструированию материнской фигуры как абъекта. Кристева утверждает, что все индивиды переживают отторжение во время своих первых, самых ранних попыток оторваться от матери. Она рассматривает отношения «мать—ребенок» как отмеченные конфликтом: ребенок стремится освободиться, а мать не спешит отпустить его. Из-за «неустойчивости символической функции» в этом наиболее важном пункте — в пункте запрета, наложенного на материнское тело (как защиты против аутоэротизма и как инцестуального запрета), по утверждению Кристевой, материнское тело становится местом встречи конфликтующих желаний. «Здесь всем правят импульсивные желания и создают странное место, которое я, вслед за Платоном (*Тимей*, 48—50), назову *хорой*, вместительным» (С.14). Положение ребенка становится тем более неустойчивым, что, пока мать продолжает удерживать ребенка подле себя, он продолжает служить удостоверением ее собственного существования — существование, которое нуждается в оправдании из-за глубоко проблемных взаимоотношений матери с символической реальностью.

«Это бурный, неловкий процесс отделения с постоянным риском вновь подпасть под влияние власти, столь же охранительной, сколь и удушающей. Та трудность, с которой сталкивается мать в признании символического порядка (и в ответном признании с его стороны), — другими словами, та проблема, которая у нее есть с фаллосом, представленным в фигуре ее отца или мужа, — не способствует облегчению для будущего субъекта процесса выхода из его естественного обиталища» (С. 13).

В ходе попыток ребенка вырваться мать превращается в абъект, отторгаемое; в этом контексте, там, где ребенок борется за то, чтобы стать отдельным субъектом, абъекция служит «предварительным условием нарциссизма» (С. 13). Снова мы можем наблюдать отторжение в действии в дискурсе хоррора, когда ребенок старается оторваться от матери, представляющей собой архаическую материнскую фигуру, в ситуации неизменного отсутствия отца (*Психо*, *Кэрри*, *Птицы*). В этих фильмах материнская фигура конструируется как монструозно-фемининное. Отказываясь ослабить хватку, мать мешает ребенку занять подобающее место в отношении к Символическому. Частью поглощенный желанием замкнуться в блаженных отношениях с матерью, частью испытывающий ужас перед отделением от нее, ребенок с легкостью сдается утешительной неге отношений по принципу диады. Кристева утверждает, что целая область религии берет на себя функцию обуздания этой угрозы.

«Вот где мы встречаемся с ритуалами осквернения и их производными, которые, базируясь на чувстве отвращения и будучи сосредоточены на материнском, пытаются символизировать новую угрозу субъекту: угрозу быть затопленным дуальными отношениями, риск уже не потери части (кастрации), но полной потери своего существа. Функция этих ре-

лигиозных ритуалов — заклясть страх субъекта перед безвозвратным растворением его собственной идентичности в материнской» (С. 64).

Как в таком случае вводится и усиливается запрет контакта с матерью? Отвечая на этот вопрос, Кристева связывает с фигурой матери универсальные практики ритуалов осквернения. Она показывает, что во всех ритуальных практиках осквернения грязные, оскверняющие объекты распределяются на две категории: экскрементную, которая угрожает личности извне, и менструальную, которая угрожает ей изнутри.

«Экскременты и их подобия (гниение, инфекция, болезнь, труп и т.д.) знаменуют собой ту опасность, которая преследует личность извне: эго, которому угрожает не-эго; сообщество перед внешней угрозой; жизнь, которой угрожает смерть. Менструальная кровь, с другой стороны, знаменует угрозу, приходящую изнутри идентичности (социальной и сексуальной); она угрожает отношениям между полами внутри социального устройства и, через процесс интериоризации, идентичности каждого из полов при столкновении с половым различием» (С. 71).

Обе категории нечистых объектов связаны с матерью; ее связь с менструальной кровью самоочевидна, а ассоциация с ней экскрементных объектов возникает благодаря роли матери в обучении контролю сфинктера. Кристева утверждает, что первый контакт субъекта с «авторитетом» — это контакт с авторитетом матери, когда ребенок в ходе взаимодействия с матерью узнает о собственном теле: о форме тела, о чистом и нечистом, о его хороших и плохих участках. Кристева указывает на этот процесс как на «первичное картографирование тела» и называет его «семиотическим». Она проводит различие между «материнским авторитетом» и «отцовскими законами»:

«Материнский авторитет — это опекун при картографировании нашего тела как чистого и правильного; он отличается от отцовских законов, в рамках которых в ходе фаллической фазы и обретения языка судьба человека принимает очертания» (С. 72).

Описывая ритуалы осквернения на примере кастовой системы Индии, Кристева проводит разграничение между материнским авторитетом и отцовским законом. Она утверждает, что период «картографирования чистого и правильного тела» характеризуется использованием «авторитета без вины»: это время, когда еще наличествует «слияние матери и природы». Однако Символическое вводит «совершенно отличающуюся вселенную социально значимых практик, где на авансцене появляются смущение, стыд, вина, желание и т.д., — фаллический порядок». В индийском контексте эти два мира сосуществуют гармонично благодаря работе ритуалов осквернения. Здесь Кристева отсылает к практике публичных испражнений в Индии. Она цитирует В.С. Найпола, который говорит, что никто и никогда не упоминает «в речах или в книгах эти фигуры на кор-

точках по той простой причине, что их никто не замечает». Кривева утверждает, что этот разрыв между миром матери (вселенной без стыда) и миром отца (вселенной стыда) в других социальных контекстах превратился бы в источник психоза; в Индии же он обретает «совершенную социализацию»:

«Это может происходить потому, что учреждение ритуала осквернения берет на себя функцию дефиса или разделительной черты, позволяющей двум вселенным — вселенной *грязи* и вселенной *запрета* — легко касаться друг друга без того, чтобы с необходимостью определяться как таковые, как *объект* и как *закон*» (С. 74).

Образы крови, рвоты, гноя, кала и т.д. — это центральные образы для нашего культурно/социально сконструированного понятия ужасающего. Как таковые они означают разрыв между двумя порядками: между материнским авторитетом и отцовским законом. С одной стороны, эти образы телесных отходов несут в себе угрозу для субъекта, уже состоявшегося в своих отношениях к Символическому, как для субъекта «целостного и правильного». Они вызывают у субъекта — и протагониста в тексте, и зрителя в кинотеатре — отвращение и омерзение. Но, с другой стороны, они указывают в ту глубь времен, в которой еще существовало «слияние между матерью и природой»; когда телесные отходы, будучи выделены, еще не рассматривались как объекты замешательства и стыда. Их присутствие в фильмах ужасов может вызвать реакцию отвращения у аудитории, расположенной, как ей и подобает, внутри Символического, но на более архаическом уровне эта репрезентация телесных отходов способна пробуждать удовольствие прежде всего от нарушения табу на грязь, иногда описываемое как перверсивное удовольствие, и удовольствие от возвращения к тому времени, когда отношения матери и ребенка были отмечены ничем не нарушенным наслаждением от «игры» с телом и его отходами.

Современный фильм ужасов часто «играет» со своей аудиторией, «кормя» ее кровавыми сценами и нарочито демонстрируя «хрупкость» символического порядка в той телесной сфере, в которой подавленный материнский мир не перестает сигнализировать о своем присутствии. Это особенно очевидно в *Экзорцисте*, где мир Символического, представленный священником-как-отцом, и мир пред-символического, представленный женщиной, одержимой дьяволом, приходят в столкновение в ряде сцен. Нечистота женщины обозначена ее зловонным, грязным телом, покрытым кровью, мочой, калом и желчью. Характерно, что именно девочка-подросток в пубертатном возрасте, на пороге менструации становится такой одержимой; в одной из сцен кровь из ее израненных гениталий перемешивается с менструальной кровью, творя один из ключевых образов ужаса в этом фильме. В *Кэрри* самый чудовищный акт происходит тогда, когда любовная пара купается в свиной крови, символизирующей менструаль-



ные крови, — ведь женщин в этом фильме называют «свиньями», женщины кровоточат, «как свиньи», и это свиная кровь стекает по телу Кэрри в момент наивысшего любовного наслаждения, так же как в аналогичный момент в душе, где она наслаждается своим телом, стекает по ее ногам кровь менструальная. Кровь женщины и кровь свиньи текут вместе, обозначая ужас, стыд и унижение. Впрочем, в этом фильме именно мать говорит от лица Символического, идентифицируясь с порядком, сделавшим женскую сексуальность источником зла, а менструацию — знаком греха. Одержимость фильмов ужасов кровью, в особенности кровоточащим женским телом, когда это тело превращается в «зияющую рану», предполагает, что главной темой фильмов ужасов — и более всего таких поджанров, как «мясорубка», — является страх кастрации. Женское тело разрезается и увечится, не только для того, чтобы обозначить ее собственное кастрированное положение, но и для того, чтобы намекнуть на возможность кастрации мужчины. Под маской «сумасшедшего» он совершает над ее телом тот акт, которого боится больше всего сам, превращая все ее тело в кровоточащую рану.

Семиотика Кристевой указывает на то довербальное измерение языка, которое имеет отношение к звукам и тональности, к прямому выражению импульсов и физическому контакту с фигурой матери; «оно зависит от значения, но некоторым образом это не значение *лингвистических* знаков и не значение того символического порядка, который они основывают» (С. 72). С вхождением субъекта в Символическое, которое отделяет ребенка от матери, материнская фигура и обозначенный ею авторитет подавляются. Кристева утверждает, что функция ритуалов осквернения, в особенности тех, что связаны с менструальными и экскрементными объектами, состоит именно в том, чтобы отметить «границу» между материнским семиотическим авторитетом и отцовским символическим законом.

«Посредством языка и в рамках в высшей степени иерархизированных религиозных институций человек галлюцинирует “частичные объекты” — этих свидетелей архаической дифференциации тела на пути к эго-идентичности, которая также является половой идентичностью. *Осквернение*, от которого нас защищают ритуалы, — это не знак и не сущность. В том ритуале, который извлекает его из подавленного состояния, из порочного желания, осквернение есть транслингвистический след наиболее древних границ нашего “чистого и правильного” тела. В этом смысле, если это и отброшенный объект, то отбрасывается он от матери... Посредством символического института ритуала, иначе говоря, посредством системы ритуальных исключений, частичный объект становится *скриптом* — прописью границ, акцентом, который самим порядком означивания ставится не на (отцовском) Законе, но на (материнском) Авторитете» (С. 73).

Кристева утверждает, что исторически очищение от отторгаемого, абъектного было функцией религии, но с распадом «исторических форм» религии работа очищения полностью остается за «катарсисом *par excellence*, называемым искусством» (С. 17).

«В мире, где распадается Другой, эстетическая задача — нисхождение к основаниям символического конструкта — сводится к нахождению вновь и вновь хрупких границ говорящего существа, самых близких к его началу, к бездонной “первичности”, созданной первичным подавлением. В этом опыте, который тем не менее управляется Другим, “субъект” и “объект” отталкивают друг друга, сталкиваются друг с другом, распадаются и начинают все заново — неразделимые, загрязненные, приговоренные, на самой границе того, что усваивается, мыслимо: на границе абъектного» (С. 18).

Это, могу утверждать, тоже центральный идеологический проект популярных фильмов ужасов — очищение отторгнутого путем «нисхождения к основаниям символического конструкта». В этом смысле фильмы ужасов сталкивают нас с абъектным (трусами, телесными отходами, монструозно-фемининным) с тем, чтобы в итоге извергнуть абъектное и вновь прочертить границу между человеческим и нечеловеческим. Как форма современного ритуала осквернения, фильм ужасов работает на то, чтобы отделить символический порядок от всего, угрожающего его устойчивости, в особенности от матери и всего того, что обозначается ее вселенной. В терминах Кристевой это означает отделить материнский авторитет от отцовского закона.

Как я уже говорила ранее, основная проблема с теорией Кристевой заключается в том, что она может быть прочитана в смысле предписания, а не описания. Эта проблема еще больше заостряется тем, что хотя Кристева и проводит различие между материнской и отцовской фигурами, однако, когда она говорит о субъекте, который еще только складывается, она не видит различий между детьми мужского и женского пола. Очевидно, что опыт *семиотической хоры* у ребенка женского пола должен отличаться от того же опыта у ребенка мужского пола, по тому, как с ними говорят, обращаются и т.д. Ибо мать уже конституирована как субъект с определенной гендерной позицией, живущий внутри патриархального порядка и, таким образом, осознающий различия между «маскулинным» и «фемининным» в отношении вопросов желания. Так, мать может относиться к ребенку мужского пола с более острым чувством гордости и удовольствия. Возможно, что и ребенок, в зависимости от своего пола, будет с большей или меньшей легкостью отвергать мать ради отца. Кристева не рассматривает ни один из этих вопросов. Также она не проводит различие между отношением взрослого мужского и женского субъекта к ритуалам осквернения — например, менструальным табу, где, как можно себе представить, гендерная определенность субъекта окажется решающей.

Как, например, женщины относятся к ритуалам осквернения, таким как менструальные ритуалы, которые столь негативно отражаются на них? Как женщины внутри отдельной культурной группы видят себя в отношении к табу, конструирующим их репродуктивные функции как абъектные? Возможно ли вмешаться в социальное конструирование женщины как абъекта? Или отношение субъекта к процессам отторжения, как они конструируются в рамках субъективности и языка, совершенно не поддается изменениям? Является ли отторжение женщин непременным условием продолжения существования социального? Крестева никогда не задает вопросов такого характера. Поэтому ее теория отторжения может быть проинтерпретирована как апология социального порядка, утверждающегося ценой женского неравенства. Если же, однако, мы читаем ее как дескриптивную, стремящуюся объяснить истоки патриархальной культуры, тогда она снабжает нас невероятно полезной гипотезой для исследования репрезентации женщин в фильмах ужасов<sup>7</sup>.

IV. Фантастический фильм ужасов *Чужой* предлагает нам сложную репрезентацию монструозно-фемининного — материнской фигуры, как она представляется с точки зрения патриархальной идеологии. Она там — в сценариях первосцены, рождения и смерти; она там — под различными масками матери-предательницы, орально-садической матери, матери как первозданной бездны; она там — в кинематографических образах крови, всепожирающей вагины, зубастой вагины, вагины как ящика Пандоры; наконец, она там — в протечичной фигуре чужого, в монстре, объекте-фетише, исходящем из матери и существующем для нее. Но именно архаическая мать, воспроизводящая/порождающая мать, наполняет незримым присутствием первую часть фильма, с ее акцентом на различных репрезентациях первосцены.

Согласно Фрейду, каждый ребенок либо становится свидетелем сексуального акта родителей, либо фантазирует о нем — и эти фантазии связаны с проблемой происхождения. Фрейд оставил открытым вопрос о причине таких фантазий, но предположил, что изначально они могут вызываться «наблюдением за сексуальным актом у животных»<sup>8</sup>. В работе о «человеке-волке» Фрейд указывал, что ребенок изначально не наблюдал за сексуальным актом своих родителей, но стал свидетелем совокупления животных, чье поведение он потом перенес на родителей. В ситуациях же, когда дети действительно становились свидетелями сексуального акта родителей, они, по утверждению Фрейда, обычно приходили к одному и

---

<sup>7</sup> Критику «Сил ужаса» можно найти в: *Stone Jennifer. The Horrors of Power: A Critique of «Kristeva» // The Politics of Theory. Colchester, University of Essex, 1983. P. 38—48.*

<sup>8</sup> *Freud Sigmund. From the History of an Infantile Neurosis, Case Histories II. Harmondsworth: Penguin, Pelican Freud Library, 1981. Vol. 9. P. 294.*

тому же выводу: «Они принимают то, что можно назвать *садистской точкой зрения* на коитус»<sup>9</sup>. Если ребенок воспринимает первосцену как некий монструозный акт — не важно, в реальности или в фантазии, — он может прифантазировать к нему и различных животных, и мифические существа. Вероятно, многие мифологические истории, в которых люди совокупаются с животными и другими существами (Европа и Зевс, Леда и Лебедь), являются переработкой этого нарратива первосцены. Любопытная фигура в этом контексте — Сфинкс с ее телом льва и лицом женщины. Фрейд предположил, что Загадка Сфинкс была, возможно, измененной версией той великой загадки, с которой встречается всякий ребенок: «Откуда берутся дети?» Самая крайняя форма такой первофантазии — это «наблюдение за соитием родителей, когда наблюдатель — не рожденный пока младенец в утробе матери»<sup>10</sup>.

Одним из главных мотивов фантастических фильмов ужасов (*Чужой, Нечто, Вторжение похитителей тел, Другие ипостаси*) можно считать переработку первосцены в соответствии с изображением иных форм совокупления и порождения. *Чужой* предлагает различные варианты первосцены. И за каждым из них скрывается фигура архаической первома тери, то есть образа матери в ее порождающей функции — матери как источника всей жизни. Эта архаическая фигура несколько отлична от представленной у Кристевой матери как *семиотической хоры*. Последняя является до-эдипальной матерью, которая существует лишь по отношению к патриархальной семье и символическому порядку. Концепт партеногенетической, архаической матери добавляет еще одно измерение материнской фигуре и представляет нам новый способ понимания того, как патриархальная идеология работает над отрицанием «отличия» женщины в рамках кинематографической репрезентации.

Первая сцена рождения случается в самом начале *Чужого*, когда камера/зритель исследует внутреннее пространство матери-корабля, чьей системой жизнеобеспечения является компьютер с подходящим названием — «Мать». Эпизод исследования внутреннего тела «Матери» достигает кульминации во время долгого скольжения камеры вниз по одному из коридоров, ведущему в утробоподобную комнату, где пробуждается от длительного сна команда из семи человек. Их будит голос Матери, за секшей призыв о помощи с ближайшей планеты. Семеро астронавтов медленно появляются из своих спальных камер в ходе своеобразной сцены второго рождения — удивляющей своей свежей, клинически чистой атмосферой. В космосе рождение — это хорошо контролируемое, чистое, безболезненное предприятие. Нет ни крови, ни травмы, ни ужаса. Данную

---

<sup>9</sup> Freud Sigmund. On the Sexual Theories of Children // Freud S. On Sexuality. Harmondsworth: Penguin, Pelican Freud Library, 1981. Vol. 7. P. 198.

<sup>10</sup> Freud Sigmund. The Paths to the Formation of Symptoms, Introductory Lectures on Psychoanalysis. Harmondsworth: Penguin, Pelican Freud Library, 1981. Vol. 1. P. 417.

сцену можно было бы проинтерпретировать как первичную фантазию, в которой человеческий субъект рождается уже полностью развитым, — даже совокупление представляется излишним.

Вторая репрезентация первосцены — это эпизод, когда трое членов команды проникают внутрь незнакомого космического корабля через «вагинальное» отверстие: корабль имеет форму подковы, и он выгнут как две длинные ноги, широко раздвинутые у входа. Астронавты движутся внутрь по коридору, сделанному словно из сочетания органических и неорганических материалов, — как если бы внутреннее пространство этого корабля было живым. Однако в сравнении с «Ностромо» этот корабль темен, сыр и таинствен. Мерцает призрачный свет, и эхо их шагов отдается по всем отсекам-пещерам. В первой комнате трое исследователей находят огромную инопланетную форму жизни, которая кажется давно умершей. Ее кости вывернуты так, будто она взорвалась изнутри. Один из трех, Кейн, спускается по шахте в гигантскую утробоподобную комнату, в которой рядами выложены яйца. Кейн подходит к одному из яиц; и как только он прикасается к нему затянутой в перчатку рукой, яйцо открывается, обнаруживая живую массу пульсирующей плоти. Внезапно монструозная тварь, находившаяся внутри, выбрасывается и прилипает к шлему Кейна, ее хвост проникает Кейну в рот, чтобы выпустить семя внутрь его желудка. Несмотря на предостережения Рипли, Кейна забирают на борт «Ностромо», где чужой быстро завершает процесс созревания в теле Кейна.

Эта репрезентация первосцены напоминает фрейдовскую отсылку к наиболее радикальной фантазии первосцены, когда субъект воображает, что он путешествует обратно внутрь утробы, чтобы увидеть половой акт его/ее родителей, возможно, увидеть зачатие самого/самой себя. Так и три астронавта исследуют гигантскую, пещерную, зловещую утробу матери. Два члена экипажа наблюдают за воспроизведением первосцены, в которой Кейн становится объектом насилия в акте фаллического проникновения, — но со стороны отца или фаллической матери? Кейн сам повинен в сильнейшей трансгрессии; он буквально впереется внутрь яйца/утробы с тем, чтобы исследовать ее тайны. Поступая так, он становится «частью» первосцены, занимая место матери, той, в кого проникают, той, кто несет в себе плод этого союза. Первосцена представлена как нечто насильственное, монструозное (союз между человеком и чужим) и опосредована элементами инцестуального желания. Все повторные инсценировки первосцены поднимают вопрос об инцесте постольку, поскольку возлюбленная родительница соединяется с соперником. Первую сцену рождения, где астронавты появляются из своих спальных отсеков, можно рассматривать как репрезентацию инцестуального желания *par excellence*: отец напрочь отсутствует, и мать выступает одновременно единственным родителем и единственной жизненной поддержкой.

От этого запретного союза рождается монструозное существо. Но здесь мужчина, а не женщина становится матерью, и Кейн умирает в агонии, пока чужой прогрызает себе путь внутри его живота. Рождение пришельца из желудка Кейна обыгрывает то обычное, по словам Фрейда, недоразумение, которое свойственно многим детям относительно способа их рождения, а именно, что мать каким-то образом оплодотворяется через рот: она, например, может съесть особую еду, и ребенок вырастет в ее животе, изнутри которого он также выходит на свет. Такова третья версия первосцены.

Следующую версию первосцены — практически традиционную для фантастического кино<sup>11</sup> — мы можем наблюдать тогда, когда корабль или тела меньшего размера извергаются из материнского корабля в космос; хотя иногда извергнутое тело остается привязанным к материнскому кораблю длинной перевязью жизни, или пуповиной. Эта сцена представлена двумя разными способами: сначала тело Кейна, завернутое в белый саван, извергается из материнского корабля; и в конце, когда маленькая космическая капсула, в которой пытается сбежать Рипли, вылетает из-под брюшины материнского корабля. В первом случае материнское тело становится чем-то враждебным; оно содержит в себе чужого, единственное намерение которого — убить и пожрать всех остальных детей Матери. В последней сцене рождения сам живой младенец выбрасывается из злокачественного тела «матери», чтобы избежать уничтожения; в этом случае тело «матери» взрывается в тот момент, когда она рождает.

Хотя «мать» как фигура и не появляется в этих эпизодах — и вообще в фильме, — ее присутствие образует фон, который оттеняет все происходящие события. Она и в образах рождения, и в репрезентациях первосцены, в утробоподобной образности, в длинных извивающихся туннелях, ведущих во внутренние покои, в рядах готовых вылупиться яиц в теле материнского корабля, в голосе системы жизнеобеспечения и в сцене рождения пришельца. Она порождающая мать, до-фаллическая мать, существо, пришедшее в мир раньше знания о фаллосе.

**V.** Объясняя те сложности, с которыми он сталкивался, изучая роль матери в раннем развитии ребенка, Фрейд жаловался на почти «доисторическую» удаленность этой «минойско-микенской» стадии.

«Все в области этой первой связи с матерью казалось мне настолько трудным для аналитического охвата — настолько поседевшим от времени и затемненным и почти недоступным для обновления в памяти, —

---

<sup>11</sup> Даниэль Дервин утверждает, что эту структуру действительно можно считать конвенциональной. Подробное обсуждение фантазии первосцены в разных кинематографических жанрах см. в его работе: *Primal Conditions and Conventions: The Genres of Comedy and Science Fiction Film/Psychology Review*, Winter-Spring, 1980. P. 115—147.

что можно было предположить, будто все это подверглось особенно безжалостному вытеснению»<sup>12</sup>.

Подобно тому как эдипов комплекс во фрейдовской теории старается затушевать до-эдипальную фазу, точно так же в лакановском прочтении Фрейда фигура отца затемняет воображаемые отношения матери и ребенка. В противоположность материнской фигуре лакановского Воображаемого, Кристева придает матери иное измерение, — у Кристевой она ассоциируется с до-вербальным или семиотическим и как таковая стремится разрушить символический порядок<sup>13</sup>.

Я полагаю, что вполне возможно еще углубить эту проблему матери и постулировать еще более архаичную материнскую фигуру, вернуться к мифологическим повествованиям о порождающей, партеногенетической матери — той древней архаической фигуре, что дает рождение всем живым существам. Она присутствует в мифологии всех человеческих культур в виде богини-матери, которая одна создала небеса и землю. В Китае она известна как Нюй-Ва, в Мексике как Коатликуэ, в Греции как Гея (буквально «земля»), в Шумере как Намму. В работе «Моисей и монотеизм» Фрейд попытался объяснить историческое существование великой богини-матери:

«Весьма вероятно, что богини-матери появились во время ослабления матриархата, в качестве компенсации за пренебрежение к матерям. Божества мужского пола сначала появляются как сыновья рядом с великими матерями и только позже занимают положение отцовских фигур. Эти мужские божества политеизма отражают условия, складывающиеся в век патриархата»<sup>14</sup>.

Фрейд предположил, что человеческое общество развивалось стадийно от патриархата к матриархату и потом обратно к патриархату. На первой стадии примитивные народы жили небольшими ордами, в каждой из которых главенствовал ревнивый, могущественный отец, владевший всеми женщинами этой группы. Однажды сыновья, изгнанные на самые окраины группы, низвергли отца, чье тело они поглотили, — с тем чтобы присвоить себе его власть и всех его женщин. Охваченные чувством вины, они затем попытались отменить содеянное, учредив в качестве заместителя отца *тотем* и отказавшись от женщин, которых они освободили. Сыновья были вынуждены отказаться от женщин, которыми все они хотели обладать, с тем чтобы сохранить группу, потому что иначе они

---

<sup>12</sup> Freud Sigmund. Female Sexuality // Freud S. On Sexuality. Harmondsworth: Penguin, Pelican Freud Library, 1981. Vol. 7. P. 373.

<sup>13</sup> Обсуждение соотношения между «семиотическим» и лакановским Воображаемым см. в работе: Gallop Jane. Feminism and Psychoanalysis: The Daughter's Seduction. London: Macmillan Press, 1983. P. 124—125.

<sup>14</sup> Freud Sigmund. Moses and Monotheism // James Strachey (ed.). The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud. Vol. 23. P. 83.

уничтожили бы ее, борясь между собой. Как Фрейд предполагает в работе «Тотем и табу», именно здесь, быть может, находится «зародыш установления матриархата»<sup>15</sup>. В конце концов эта новая форма социальной организации, построенная на табу, запрещающем убийство и инцест, была заменена повторным водворением патриархального порядка. Он указал на то, что сыновья «создали, таким образом, из своего сыновнего чувства вины два фундаментальных табу тотемизма, которые по этой причине неизбежно соответствуют двум репрессированным желаниям эдипова комплекса»<sup>16</sup>.

Фрейдовское описание истоков патриархальной цивилизации, по общему мнению, считается мифическим. Леви-Стросс замечает, что это «справедливое описание не начал цивилизации, но ее теперешней стадии» — в том, что оно выражает «в символической форме неискоренимую фантазию: желание убить своего отца и овладеть своей матерью»<sup>17</sup>. Рассматривая «Тотем и табу», Кристева обнаруживает, что мысль Фрейда «странным образом “пробуксовывает”»: хотя Фрейд связывает основания морали с табу на убийство и табу на инцест, все его аргументы сосредотачиваются на первом, вплоть до буквального исключения второго. Однако, утверждает Кристева, «образ женщины — или матери — незаметно присутствует в большей части этой книги и выступает ее фоном». Она ставит следующий вопрос: «Может ли сакральное, вне зависимости от вариаций, быть двусторонним образованием? Один аспект основан на убийстве и социальном запрете, возникающем из искупления, к которому подталкивает убийц их чувство вины, со всеми сопутствующими механизмами проекции и Obsessивными ритуалами; и другой аспект, как мягкая изнанка, более тайный и невидимый, непредставимый, направленный на те неясные зоны неустойчивой идентичности, на хрупкость — одновременно и угрожающую, и притягательную — архаической диады, на неразделение субъекта/объекта, над которым язык не имеет никакой власти, кроме смеси страха и отвращения» (С. 57—58).

Из всего вышесказанного ясно, что фигура матери ставит огромные проблемы одновременно и в истории человеческой социальности, и в истории индивидуального субъекта. Фрейд пытается объяснить существование фигур матерей-богинь, помещая период матриархата в перспективу исторического времени и в то же время признавая, что все, что связано с «первой привязанностью к матери», глубоко подавлено, стало «поседевшим от времени и затемненным и почти недоступным для обновления в памяти». Он и не пытается нигде охарактеризовать природу это-

---

<sup>15</sup> Freud Sigmund. Totem and Taboo // The Origins of Religion. Harmondsworth: Penguin, Pelican Freud Library, 1985. Vol. 13. P. 206.

<sup>16</sup> Ibid. P. 205.

<sup>17</sup> Леви-Стросс цит. по: Bataille George. Death and Sensuality: A Study of Eroticism and the Taboo. New-York: Walker and Company, 1962. P. 200.



го «периода матриархата» и его последствия для своей собственной психоаналитической теории, в особенности для теории эдипова комплекса, который, как указывает Лакан, «мог появиться только в патриархальной форме внутри института семьи»<sup>18</sup>. Кристева критикует Фрейда за то, что он не сумел адекватно справиться с проблемой инцеста и фигуры матери, но одновременно использует все тот же мистифицирующий язык, чтобы говорить о ней: другой аспект сакрального — «как мягкая изнанка», он «тайный и невидимый», «непредставимый». В своем прочтении Фрейда Лакан мистифицирует фигуру женщины еще больше: «...женщина — это не-все, в ней всегда есть нечто, что уклоняется от дискурса»<sup>19</sup>. Далее все три автора смешивают архаическую мать с матерью диадических и триадических отношений. Они говорят о ней как о «смутной» фигуре (Фрейд); как о «непредставимом» (Кристева), как о «бездне женского органа, из которого выходит вся жизнь» (Лакан)<sup>20</sup> и затем не делают никакой видимой попытки провести различие между этим аспектом материнского *имажо* и «защищающей/удушающей» матерью до-эдипальной стадии или матерью как объектом сексуальной ревности и желания, представленной в эдипальной конфигурации.

Материнская фигура, которая конструируется внутри/при помощи текстов Фрейда, Лакана и Кристевой, это с необходимостью мать диадических или триадических отношений, хотя последняя фигура и более важна. Даже когда она репрезентируется как мать из порядка Воображаемого, из диадических отношений, она все равно конструируется как до-эдипальная мать, то есть как фигура, «уже готовая занять место» в порядке Символического, как фигура, неизменно стоящая в отношении к отцу, представляющему фаллос. Без ее «нехватки» он тоже не может обозначить ее противоположность — нехватку нехватки, или присутствие. Но если мы вводим более древнее измерение матери — матери как порождающей утробы, — мы, по крайней мере, можем начать говорить о материнской фигуре как о *внешней* по отношению к конstellации патриархальной семьи. В этом контексте нарративы богини-матери могут прочитываться как повествования о первосцене, в которой мать является единственным родителем. Она также выступает как субъект, а не объект повествования.

Например, в мифе индейцев Северной Америки о «Женщине-Паучихе» вначале была только Женщина-Паучиха, которая выпряла универсум *в существование*, а затем создала двоих дочерей, от которых пошла вся жизнь. Она также еще и Женщина-Мышление, или Мудрая Женщина,

---

<sup>18</sup> Lacan Jacques. *The Language of The Self*. Baltimore: Johns Hopkins Press, 1970. P. 126.

<sup>19</sup> Lacan Jacques. *Le Seminaire XX*. P. 34 / Translated in Stephen Heath. «Difference», Screen. Autumn 1978. Vol. 19. № 3. P. 59.

<sup>20</sup> Lacan Jacques. *Le Seminaire II*. P. 196 / Translated in Stephen Heath. «Difference». P. 54.

которой ведомы тайны вселенной. Внутри эдипального повествования, однако, она становится Сфинкс, которая знает все ответы на загадки жизни, но здесь ее ситуация меняется. Она больше не субъект повествования; она стала объектом повествования героя-мужчины. После того как он разгадывает ее загадку, она уничтожает себя. Сфинкс — двусмысленная фигура, она знает секреты жизни и поэтому связана с матерью-богиней, но ее имя, родственное со «сфинктером», предполагает, что она является *матерью научения испражнению*, до-эдипальной матерью, от которой сын должен отречься, с тем чтобы занять подобающее место в Символическом. Интересно, что Эдип всегда считался повинным в двух ужасающих преступлениях: отцеубийстве и инцесте. Но его встреча со Сфинкс, приводящая к ее смерти, предполагает, что он также повинен еще в одном ужасном преступлении — в матереубийстве. Ибо Сфинкс, как и Медуза, — это фигура богини-матери; они обе варианты одной и той же мифологической матери, давшей рождение всей жизни. Леви-Стросс утверждал, что главным моментом мифа об Эдипе является проблема, был или нет мужчина рожден от женщины. Этот же миф стоит в центре *Чужого*:

«Хотя эту проблему, конечно, нельзя решить, миф об Эдипе снабжает нас своего рода логическим инструментом, который соотносит изначальную проблему: рожден от одного или от двух? — с производной проблемой: рожден от различных или рожден от тождественных?»<sup>21</sup>

Медуза, чья голова, согласно Фрейд, означает женские гениталии в их устрашающем аспекте, также репрезентирует функцию деторождения. Кровь, текущая из ее отрезанной головы, дает рождение Пегасу и Хрисаору. Хотя Посейдон и считается их отцом, сама природа этого рождения снова предполагает партеногенетическую мать. В своей работе *«Алиса Не Делает»* Тереза де Лауретис замечает:

«...сказать, что нарратив является эдипальным продуктом, значит сказать, что каждый читатель — мужского или женского пола — ограничен и определен в рамках двух полюсов различия по сексуальному признаку: мужчина-герой-человек на стороне субъекта; женщина-препятствие-граница-пространство на противоположной стороне»<sup>22</sup>.

Если мы обратимся за разъяснением к тем повествованиям, которые специально связаны с фигурой архаической матери — к таким как мифы об Эдипе или Персее, — мы увидим, что «препятствие» соотносится именно с вопросом о происхождении и является попыткой отбросить идею женщины как источника жизни, женщины как единственной родительницы, женщины как архаической матери.

Роджер Дадун в своей статье «Фетишизм в фильмах ужасов» тоже отсылает к архаической материнской фигуре. Он описывает ее так:

---

<sup>21</sup> *Levi-Strauss Claude. Structural Anthropology. New York: Doubleday, 1976. P. 212.*

<sup>22</sup> *Lauretis Teresa de. Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema. Indiana University Press, 1984. P. 121.*

«... мать-вещь, расположенная за границами добра и зла, за всеми организованными формами и всеми событиями. Это объединяющая, океаническая мать, “затененное и глубокое единство”, пробуждающее в субъекте страх слияния и растворения; мать, которая предшествует открытию важнейшего *béance*, блага фаллоса. Такая мать — не что иное, как фантазия, в той мере, в какой она всегда устанавливается как вездесущая и всемогущая тотальность, абсолютное существо, — устанавливается той самой интуицией (“у нее нет фаллоса”), что и низвергает ее»<sup>23</sup>.

Дадун подчеркивает ее «объединяющее, океаническое» присутствие. Я в связи с ее производительной силой подчеркнула бы ее архаику — мать, которая дает рождение сама по себе, начальный родитель, божество всего плодородия и источник плодovitости. Самое интересное в мифологической фигуре женщины как источнике жизни (роль, взятая на себя мужским божеством монотеистических религий) то, что внутри патриархальных практик означивания, в частности в фильмах ужасов, она реконструируется и репрезентируется как *негативная* фигура. Она ассоциируется со страхом перед самопорождающей матерью, увиденной исключительно как бездна, как монструозная вагина, как источник всей жизни, угрожающий втянуть обратно то, что однажды породил. Кристева тоже представляет ее в этом негативном свете:

«Страх неконтролируемой порождающей матери отвращает меня от тела; я отказываюсь от каннибализма, потому что отторжение (матери) ведет меня к уважению тела другого, моего товарища, моего брата» (С. 78—79).

В этом контексте интересно заметить, что Фрейд связал утробу с *unheimlich*, жутким:

«Нередко мужчины-невротики заявляют, что чувствуют нечто жуткое в женских гениталиях. Это *unheimlich* (жуткое) \* место, однако, является входом в прежний *Heim* (дом) всех человеческих существ, в место, где каждый из нас обитал давным-давно, в самом начале. Существует шутка, что “Любовь — это тоска по дому”, и когда человек видит сновидение о каком-нибудь месте или стране и говорит себе, пока еще спит: “это место знакомо мне, я был уже здесь”, мы можем истолковать это место как материнские гениталии или ее тело»<sup>24</sup>.

Фрейд также поддерживал и разрабатывал шеллинговское определение жуткого как «того, что должно было оставаться сокрытым, но вышло на свет»<sup>25</sup>. В фильмах ужасов, таких как *Чужой*, мы сталкиваемся с

---

<sup>23</sup> *Dadoun Roger*. *Fetishism in the Horror Film // Fantasy and the Cinema*. L.: BFI, 1989. P. 39—62. Далее ссылки на страницы этого текста даются в скобках.

\* Букв. «не-домашнее», «не-уютное». — *Примеч. пер.*

<sup>24</sup> *Freud Sigmund*. *The Uncanny // James Strachey (ed.)*. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Vol. 17. P. 245.

<sup>25</sup> *Ibid.* P. 225.

репрезентацией женских гениталий и утробы как жуткого — ужасающих объектов страха и возбуждения. В отличие от мифологических материнских нарративов, здесь архаическая мать, Сфинкс или Медуза, видится только в негативном свете. Но основная характеристика архаической матери — это ее полная преданность детородному, порождающему принципу. Она вне морали и вне закона. Панегирик Эша, превозносящий чужого, есть, в сущности, описание такой матери: «Я восхищаюсь его чистотой; чистая машина выживания, не тревожимая совестью, раскаянием или мольными иллюзиями».

Ясно, что очень трудно отличить полностью эту фигуру архаической матери, как она описана выше, от других аспектов материнской фигуры — от материнского авторитета в семиотике Кристевой, от матери лакановского Воображаемого, от фаллической женщины, от кастрированной женщины. Хотя эти различные фигуры означают довольно разные вещи внутри монструозно-фемининного, как оно конструируется в фильмах ужасов, однако каждая из них — это только часть целого, один из аспектов материнской фигуры. Так что иногда ужасающая природа монструозно-фемининного зависит от слияния всех этих аспектов воедино — в жуткий образ женщины как архаической матери, фаллической женщины и кастрированного тела, представленный в фильме ужасов в одной фигуре. Однако можно выделить два довольно различных способа представления архаической матери в жанре хоррора.

1) Архаическая мать, сконструированная как негативная сила, представлена в своих фантазмагорических аспектах во многих фильмах ужасов, в особенности в фантастических фильмах ужасов. Мы встречаем ее в виде зияющего, каннибалистского птичьего клюва в *Гигантском кокте*; в виде ужасающей паучихи в *Невероятно уменьшающемся человеке*; в виде зубастой вагины/утробы в *Челюстях*; мясистой, пульсирующей утробы в *Нечто* и *Полтергейсте*. Общим для всех этих образов ужаса будет прожорливая утроба, загадочная черная дыра, которая означает женские гениталии как монструозный знак, угрожающий породить равно ужасное потомство и поглотить все, что ни встретится ему на пути. Это — производящая архаическая мать, сконструированная в патриархальной идеологии как первобытная «черная дыра». Это, конечно же, еще и дыра, открытая благодаря отсутствию пениса; ужасающий вид материнских гениталий — доказательство того, что кастрация может произойти.

Однако в процитированных выше текстах подчеркивается не кастрация; скорее, ужас вызывает всепоглощающая, всепожирающая утроба архаической матери. Точно так же образы утробы не конструируются в связи с отцовским пенисом. В отличие от женских гениталий, «утроба» не может устанавливаться как «нехватка» в отношении пениса. Утроба — это не место страха кастрации. Скорее, утроба означает «полноту» или «пустоту», но она всегда — своя собственная точка референции. Поэто-

му нам надо установить и более архаичное измерение материнского. Ибо концепт архаической матери позволяет нам прийти к понятию *фемининного*, которое не зависит в своем определении от концепта *маскулинного*. Термин «архаическая мать» означает женщину как сексуальное различие. В противовес этому, материнская фигура до-эдипального всегда репрезентируется в отношении к пенису — фаллическая мать, которая позже становится матерью кастрированной. В значительной степени в *Чужом* присутствует попытка присвоения порождающей функции матери, попытка представить мужчину как того, кто дает рождение, отринуть мать как означающее сексуального различия — и в этом случае рождение становится лишь оборотной стороной смерти.

2) Архаическая мать представлена в фильмах ужасов как тьма опустошения — смерть. Желания и страхи, пробужденные образом архаической матери, как силой, угрожающей реинкорпорировать то, чему она однажды дала жизнь, всегда на месте в тексте фильмов ужасов — всепроникающие, всеохватывающие — из-за постоянного присутствия смерти. Желание возвратиться в первичное всеединство, вернуться в мать/утробу, является прежде всего желанием не-различности. Если, как говорит Жорж Батай<sup>26</sup>, жизнь означает прерывность и отдельность, а смерть продолжительность и не-различность, тогда желанность и притягательность смерти предполагает также желание вернуться к состоянию первичного единства с матерью. Когда это желание слияния возникает после различения, то есть после того, как субъект развился в отдельную, автономную самость, оно переживается как форма психической смерти. В этом смысле противостояние со смертью, как оно представлено в фильмах ужасов, дает выход страху само-разрушения, потери нашего «я», или эго, что нередко кинематографически передается с помощью экрана, который становится темным. Это означает уничтожение «я» — «я» протагониста из фильма и «я» зрителя в кинотеатре. Это имеет важные последствия для позиционирования фигуры кинозрителя.

Одна из наиболее интересных структур, задействованных в отношениях экран—зритель, связана со зрелищем/местом \* монструозного в тексте хоррора. В противоположность конвенциональным зрительским структурам, задействованным в других вариантах классического кинотекста, фильм ужасов не работает постоянно на «вшивание» (suture) зрителя в процессы восприятия. Необычный феномен мгновенного разрыва процессов «вшивания» возникает тогда, когда ужасающий экранный образ бросает зрителю вызов: продолжать ли смотреть, когда это становится рискованным. Здесь я отсылаю к тем моментам в фильмах ужасов, ког-

---

<sup>26</sup> Bataille Georges. *Death and Sensuality: A Study of Eroticism and the Taboo*.

\* Непереводаемая игра омонимов: sight — взор, зрелище, site — место. — *Примеч. пер.*

да зритель, неспособный вытерпеть образы, появляющиеся перед его/ее глазами, вынужден смотреть в сторону, не смотреть, смотреть куда угодно, только не на экран. Стратегии идентификации временно разрушаются, когда зрительская позиция конструируется прямо в месте ужаса, в месте, где зрелище/место уже становится непереносимым, в месте, где удовольствие от просмотра преобразуется в боль и зритель наказывается за свои вуайеристские желания. Возможно, к этому следует отсылать как к *пятому* взгляду, наравне с теми взглядами, которые уже стали предметом теоретического рассмотрения отношений экран—зритель<sup>27</sup>.

Столкнувшись со зрелищем монструозного, наблюдающий субъект повергнут в кризис — границы, созданные, чтобы держать абъектное в повиновении, грозят разрушиться, пасть. Согласно Лакану, «я» конституируется в процессе, который он назвал «стадией зеркала». В это время ребенок воспринимает свое тело как единое целое в образе, который получает извне. Так концепт идентичности становится структурой, которая зависит от идентификации с другим. Идентичность — это воображаемый конструкт, созданный на стадии отчуждения и укорененный в ошибочном узнавании. Поскольку самость построена на иллюзии, Лакан утверждает, что она всегда находится в опасности регрессии:

«Здесь мы видим эго в его сущностном сопротивлении ускользающему процессу Становления, вариациям Желания. Эта иллюзия единства, при которой человеческое существо все время стремится достичь самообладания, влечет за собою постоянную опасность соскользнуть обратно в тот хаос, с которого оно начинало. Оно зависит над пропастью головокружительного Согласия, в которой мы можем, вероятно, опознать самую суть Тревоги»<sup>28</sup>.

Фильмы ужасов приводят в кризисное состояние чувство «единого себя» у смотрящего субъекта, особенно в те моменты, когда образ на экране становится слишком ужасным и невыносимым для созерцания, когда абъектное, отторгаемое угрожает притянуть смотрящего субъекта к месту, где «распадается всякое значение», к месту смерти. Прерывая процесс смотрения, зритель может мгновенно прекратить идентификацию с экранным образом, восстановить границу между собой и экраном и восстановить «я», которому угрожает дезинтеграция. Этот процесс восстановления «я» подтверждается и конвенциональной нарративной концовкой, где монстра обычно «называют» и «уничтожают»<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Обсуждение проблематики кино и структуры взгляда см. в: *Willemsen Paul*. Letter To John // *Screen*. Summer 1980. Vol. 21. № 2. P. 53—66.

<sup>28</sup> *Lacan Jacques*. Some Reflections on the Ego // *The International Journal of Psychoanalysis*. 1953. Vol. 24. P. 15.

<sup>29</sup> Обсуждение соотношения понятий «женщина-зритель», «структура зрения» и «фильм ужасов» см. в.: *Williams Linda*. When The Woman Looks // *Mary Anne Doane, Patricia Mellencamp and Linda Williams* (eds.). *Re-Vision, American Film Institute Monograph Series*, vol. 3. Frederick, MD: University Publications of America, 1984.

Страх потери себя и своих границ делается еще более острым в обществе, которое ценит границы больше, чем непрерывность, и отдельность больше, чем одинаковость. Если принять, что смерть представлена в фильмах ужасов как угроза границам самости, символизируемая угрозой со стороны монстра, то именно образы смерти, скорее всего, становятся причиной зрительского отказа смотреть, отвода глаз. Архаическая мать тесно ассоциируется со смертью в ее негативных аспектах, и присутствие архаической матери отмечено негативно в рамках проекта хоррора. Обе означают монструозное разрушение «я» и обе соединяются с демоническим. И снова Кристева представляет негативный образ материнской фигуры в ее отношении к смерти:

«Что же является тут демоническим — неизбежное, отталкивающее и, однако же, лелеемое отвращение? Фантазия о той архаической силе, по ту сторону разделения, бессознательной, соблазняющей нас вплоть до полной потери наших различий, нашей речи, нашей жизни; вплоть до афазии, распада, посрамления и смерти?» (С. 107).

*Чужой* низводит образ угрожающей архаической матери, обозначающей женщину как «различие», до более опознаваемой фигуры до-эдипальной матери<sup>30</sup>; она возникает в двух образах монструозно-фемининного: орально-садической матери и фаллической матери. Трансгрессивное нарушение яйца/утробы Кейном вызывает преобразование скрытой агрессивности в активного фаллического врага. Тот ужас, который затем разворачивается, можно рассмотреть в связи с концептом *семиотической хоры*, выдвинутым Кристевой. Как обсуждалось ранее, Кристева настаивает на том, что материнское тело является местом конфликтных желаний (*семиотическая хора*). Эти желания постоянно разыгрываются и переигрываются по ходу повествования, когда субъект остается один, обычно в странном враждебном месте, и вынужден встретиться с безымянным ужасом, с монстром. Монстр репрезентирует одновременно и страх субъекта перед одиночеством, отделенностью от матери, и угрозу уничтожения — зачастую через реинкорпорацию. Монстр подобен орально-садической матери, угрожающей поглотить ребенка, которого она однажды вскормила. Таким образом, монстр, как и абъектное, отмечен двусмысленностью; он одновременно отталкивает и притягивает.

В *Чужом* каждый из членов экипажа встречается лицом к лицу с пришельцем в эпизодах, мизансцены которых выстроены таким образом, чтобы постоянно указывать на зловещую материнскую фигуру. Команда замороженно и с ужасом смотрит, как младенец-чужой прогрызает свой путь в желудке Кейна. Даллас, капитан, встречается чужого после того, как пролезает через закрытые, утробоподобные вентиляционные каналы; трое

---

<sup>30</sup> Дадун упоминает сходный процесс, когда он говорит о замене гигантской «вездесущей матери» более скромной «оккультной матерью» (С. 54).

других членов экипажа пожраны в кровавом безумии в сценах, где особенно подчеркиваются огромные бритвенно-острые зубы чужих, означающие монструозную орально-садическую мать. Кроме сцены смерти Кейна, все эпизоды со смертью происходят в плохо освещенных, закрытых, зловещих пространствах, напоминающих тот гигантский инкубатор, где Кейн впервые сталкивается с пульсирующим яйцом. В этих смертельных эпизодах с ужасом быть заброшенным может сравниться только страх реинкорпорации. Этот сценарий, который разыгрывает конфликтующие желания в *семиотической хоре*, разворачивается внутри материнского тела корабля, которому космические путешественники сначала полностью доверяют — до тех пор, пока сама «Мать» не раскрывается как предательская фигура, запрограммированная жертвовать жизнями экипажа в интересах Компании.

Другое лицо монструозно-фемининного в *Чужом* — это фаллическая мать. Фрейд утверждал, что ребенок мужского пола может либо принять угрозу кастрации, завершая таким образом эдипов комплекс, либо не признавать ее. Второй ответ требует от ребенка (мужского пола) смягчить свой ужас перед материнскими гениталиями — этим доказательством, что кастрация может произойти, — неким объектом-фетишем, который бы заменил отсутствующий у матери пенис. Для ребенка она все еще фаллическая мать, женщина-пенис. В «Голове Медузы» Фрейд доказывал, что хотя эта голова с волосами из извивающихся змей репрезентирует ужасающие гениталии матери, тем не менее голова функционирует также как объект-фетиш.

«Волосы на голове Медузы часто представляются в произведениях искусства в форме змей, что опять-таки производится из комплекса кастрации. Примечательным фактом является то, что, сколь бы пугающими они сами по себе ни были, тем не менее они служат для смягчения ужаса, ибо они заменяют пенис, отсутствие которого этот ужас и производит»<sup>31</sup>.

Фрейд заметил, что показ женских гениталий делает женщину «неприкасаемой и отгоняет все сексуальные желания». Он отсылает к той главе у Рабле, где рассказывается о том, «как дьявол пустился бежать, едва женщина показала ему свою вульву»<sup>32</sup>. Персей находит решение в том, чтобы смотреть только на отражение, на зеркальный образ ее гениталий. Так же как и вся патриархальная идеология, его щит отражает «измененную» репрезентацию, видение, лишённое своих угрожающих аспектов. Полное отличие матери отрицается; она конституируется как другой, возникающий перед взором мужчины, героя-завоевателя, а затем уничтожается<sup>33</sup>. Ценой, заплаченной за это, становится уничтожение сексуального

<sup>31</sup> Freud Sigmund. Medusa's Head. P. 105.

<sup>32</sup> Ibid. P. 106.

<sup>33</sup> Захватывающий анализ места женщины как монстра в эдипальном нарративе см. в: Lauretis Teresa de. Alice Doesn't. Ch. 5.



разнообразия и подавление материнского означающего. Фетишизация же материнских гениталий может возникать в тех текстах, где материнская фигура представлена в своих фантазмагорических чертах как зияющая, прожорливая вагина/утроба. Работают ли какие-то из аспектов этих фантазмагорических образов на смягчение ужаса, предлагая субститут пениса?

Роджер Дадун показывает очень убедительно, что вариант фильма о вампирах, связанный с фигурой Дракулы, кажется, «иллюстрирует работу того, что можно было бы назвать *функцией фетиша*»:

«...против примитивной идентификации с матерью — фаллос; против тревоги психотического коллапса — сексуальность; против пространственно-временной дезорганизации — ритуал, и это довершает конструкцию как бы фаллического объекта, создаваемую на позитивной стороне фетишизации, — объекта, тем более жесткого и впечатляющего, что сам он хрупок и уязвим. В этом объекте мы с некоторым удовольствием опознаем известную по фильмам ужасов фигуру графа Дракулы» (С. 41).

Дадун утверждает, что архаическая мать существует как «не-присутствие» и «ее следует понимать как очень архаический модус присутствия» (С. 52). Знаки архаической матери в фильмах о Дракуле таковы: маленькая, закрытая деревня; дорожка через лес, ведущая, подобно пуповине, к замку; центральное место-убежище с извилистыми переходами, паутиною, темными склепами, изъеденными лестницами, пылью и сырой землей — «элементы, которые относятся к *имаго* плохой архаической матери» (С. 53). В центре этого материализуется сам Дракула. Со своим черным плащом, острыми зубами, твердым негибачаемым телом, «которое он несет как эрегированный фаллос», пронизательными глазами и «пронзающим» взором, он является формой фетиша, «заменителем материнского пениса» (С. 54, 55).

«Совершенно ясно, однако, что раз угроза проистекает из отсутствующего материнского фаллоса, то главной защитой будет пол (*sex*). Вампир, отмеченный и зачарованный отсутствующим материнским пенисом и идентифицирующийся с архаической матерью, не имеет фаллоса, но вместо этого сам становится таковым. Он движется от того, чего не *имеет*, к тому, чем может *быть*, даже если только иллюзорно...» (С. 57).

В рассуждениях Дадуна Дракула выступает как фигура, действующая в основном от лица матери, — он желает быть фаллосом для матери. Когда его наконец пронзают колом, его сердце «оказывается пустой, зияющей раной. Это — кастрация, представленная в плоти, крови и в отсутствии...» (С. 57). Тем не менее весьма вероятно, что мы могли бы построить иную теорию фетиша, спрашивая: для кого объект-фетиш является фетишем? Для женского или мужского субъекта? В целом фетишист обычно считается мужчиной, хотя Фрейд допускал возможность женско-

го фетишизма<sup>34</sup>. На понятие женского фетишизма обращается мало внимания, хотя он и присутствует в различных патриархальных дискурсах.

В своей статье «Женщина-Желание-Образ» Мэри Келли утверждает, что «было бы ошибкой ограничить женщину царством подавления, исключая возможность, например, женского фетишизма»:

«Когда Фрейд описывает страхи кастрации у женщины, этот воображаемый сценарий принимает форму утраты ее любимых объектов, в особенности ее детей; ребенок вырастет, покинет ее, отринет ее, возможно, умрет. С тем чтобы отложить, оттянуть это расставание, которое она некоторым образом уже признала, женщина старается фетишизировать ребенка: одевая его, продолжая кормить его, невзирая на его возраст, или просто рождая еще одного “маленького”»<sup>35</sup>.

В «Толковании сновидений» Фрейд обсуждает то, каким образом дублирование символа-пениса означает попытку отвести страх кастрации. Джульет Митчелл говорит о дублировании как о знаке женского кастрационного комплекса: «Мы можем видеть значение этого для женщин по тому, какая важность придается снам об удвоении числа детей — “маленьких”»<sup>36</sup>. В этом контексте женский фетишизм представляет собой попытку субъекта женского рода продолжать «иметь» фаллос, чтобы занимать «позитивное» место в отношении Символического.

Женский фетишизм явно представлен во множестве фильмов ужасов — в инстанциях патриархальных практик означивания, — но только в связи с мужскими страхами и тревогами по поводу женщин и вопросом: чего хотят женщины? (*Птицы*, *Люди-кошки*, *Чужой*, *Нечто*). Внутри массового кинематографа женщины все еще не проговаривают своих собственных «фетишистских» желаний — если, конечно, у женщин есть такие желания. Понятие женского фетишизма репрезентируется в *Чужом* в фигуре монстра. Эта тварь — материнский фаллос, присвоенный материнской фигуре фаллоцентрической идеологией, трепещущей при мысли о том, что женщины могут хотеть иметь фаллос. Монстр в качестве объекта-фетиша присутствует там не для того, чтобы отвечать желаниям мужчины-фетишиста, но, скорее, чтобы обозначить чудовищность женского желания иметь фаллос.

В *Чужом* монструозное существо конструируется как фаллос негативной матери. Образ архаической матери — угрожающий, потому что он означает скорее женщину как отличие, чем женщину, сконструированную как противоположность, — опять-таки низводится до фигуры до-

---

<sup>34</sup> Freud Sigmund. An Outline of Psychoanalysis // The Standard Edition of the Complete Psychoanalytic Works of Sigmund Freud. Vol. 23. P. 202.

<sup>35</sup> Kelly Mary. Woman-Desire-Image // Desire. London: Institute of Contemporary Arts, 1984. P. 31.

<sup>36</sup> Mitchell Juliet. Psychoanalysis and Feminism. Harmondsworth: Penguin, 1974. P. 84.

эдипальной матери. Ведь, переместив фигуру женщины внутрь эдипального сценария, можно переделать и контролировать ее образ. Утроба, даже представленная негативно, является большей угрозой, чем материнский фаллос. В качестве фаллической матери женщина опять выставлена как нечто монструозное. Ужасает в ней желание цепляться за свое потомство, с тем чтобы продолжать «иметь свой фаллос». Ее монструозное желание оформляется в фигуру чужого; существа, чья смертоносная миссия та же, что и миссия архаической матери, — ре-инкорпорировать и уничтожить жизнь.

Если мы рассмотрим *Чужого* в свете теории женского фетишизма, тогда хамелеонная природа чужого начинает иметь смысл. Его изменяющаяся наружность представляет собой форму дублирования или размножения фаллоса, указывающую на желание матери отсрочить свою кастрацию. Чужой — это материнский фаллос, что становится абсолютно очевидным в сцене рождения, когда новорожденный чужой поднимается из желудка Кейна, стоит очень прямо (erect), злобно осматривая комнату, прежде чем ускрежетать в глубины корабля. Однако чужой — это больше, чем фаллос; он так же закодирован, как зубастая вагина, как монструозно-фемининное в аспекте каннибалистической матери. Большая часть идеологического проекта *Чужого* состоит в репрезентации материнского объекта-фетиша в «чужой» или «иной» форме. Вот почему тело героини обретает такое значение в конце фильма.

Много было написано о последней сцене, в которой Рипли/Сигурни Уивер раздевается перед камерой, в том смысле, что вуайеризм этой сцены подрывает роль Рипли как успешной героини. Немало было написано и о коте. Почему Рипли спасает кота и тем самым рискует своей жизнью и жизнью Паркера и Ламберта, при том, что раньше она была так осторожна в исполнении правил карантина? Опять же удовлетворительные ответы на эти вопросы могут быть получены с помощью фаллоцентрического концепта женского фетишизма. В сравнении с ужасным видом чужого как объекта-фетиша монструозно-фемининного, на тело Рипли успокоительно и приятно смотреть. Она обозначает «приемлемую» форму и фигуру женщины. В каком-то смысле монструозность женщины, представленная в Матери как предательнице (компьютер/система жизнеобеспечения) и Матери как неконтролируемой, порождающей, каннибалистической матери (чужой), контролируется с помощью показа женщины как знака успокоения и удовольствия. Образ кота функционирует аналогично: он означает приятный и — в этом контексте — успокоительный фетиш-объект «нормальной» женщины<sup>37</sup>. Рипли прижимает к себе кота, гла-

---

<sup>37</sup> Двойственные образы птиц из фильма Хичкока *Птицы* функционируют сходным образом: влюбленные попугайки означают «приемлемый» фетиш, а птицы-убийцы — фетиш монструозной женщины.

дит его, как если бы он был ее ребенком, ее «маленьким». Наконец, Рипли ложится в свой спальный отсек в девственно безмятежной позе. Ночной кошмар закончен, и мы возвращаемся к начальным эпизодам фильма, где рождение было чистым. Последняя сцена работает не только на то, чтобы избавиться от чужого, но также и на то, чтобы подавить кошмарный образ монструозно-фемининного, сконструированный как знак отторжения, абъекции внутри патриархальных дискурсов этого кинотекста.

Теория отторжения Кристевой, если рассматривать ее скорее как описание, чем как предписание, предоставляет нам продуктивную гипотезу для анализа монструозно-фемининного в фильмах ужасов. Если мы задействуем более архаическое измерение матери, наравне с материнским авторитетом у Кристевой, то сможем увидеть, как обе эти фигуры абъекции, отторжения работают внутри практик означивания, характерных для фильмов ужасов. Мы сможем увидеть идеологический проект этой теории как попытку подпереть символический порядок, выстраивая фемининное как воображаемое «другое», которое должно контролироваться и подавляться, с тем чтобы социальный порядок обеспечить и защитить. Таким образом, в фильмах ужасов разыгрывается и переигрывается неизменное отрицание материнской фигуры.

Но фемининное не является знаком монструозности *per se*; скорее, оно сконструировано в этом качестве внутри патриархального дискурса, который открывает очень многое о мужских желаниях и страхах, но ничего не говорит о женском желании в его связи с ужасающим. Когда Норман Бейтс сообщил Марион Крэйн в *Психо*, что «мама... сегодня сама не своя», он был чертовски прав. Мама была не сама, не своя, мама вообще не была собой. Она была кем-то еще. Своим сыном — Норманом.

# Олег Аронсон

## Космическое бессознательное.

### Аналитика Стэнли Кубрика

Известно, что фильм *Искусственный интеллект*, поставленный в 2002 году Стивеном Спилбергом, был нереализованным проектом Стэнли Кубрика<sup>1</sup>. Нам остается лишь догадываться о том, каково могло бы быть его режиссерское решение этой картины. Спилберг сделал фильм по-своему, наделив сюжет о мальчике-роботе многими мотивами своих прошлых лент, от *Инопланетянина (E.T)* до *Крюка* (экранизации «Питера Пена»). Однако, несмотря на столь отличную от кубриковской жесткой режиссуры, склонную к сентиментальности манеру Спилберга, мы можем говорить о том, что, по крайней мере, несколько вещей в этом фильме напрямую связывают его с творчеством Кубрика. И это скорее не «вещи», а задачи, постоянные кубриковские задачи, которые он решал на протяжении почти всей своей кинематографической биографии.

Первая из них, доставшаяся в наследство от века кибернетики, — проблема различения живого и механического, частным случаем которой является различие между человеком и роботом, человеком и кибернетическим организмом. И для Кубрика эта проблема формулируется, скорее, как проблема *неразличимости*, принципиального единства человеческого и машинного.

Другая задача, непосредственно связанная с первой и вытекающая из нее, — задача нахождения места «человеческого» в ситуации описанной выше неразличимости. В фильме *Искусственный интеллект* мы имеем дело с абсолютно кубриковским сюжетом, позволяющим нам заново вернуться к другим фильмам английского режиссера, а именно с сюжетом о неисправном, но при этом работающем автомате. И хотя сюжет этот, конечно же, не является «изобретением» самого Кубрика, он фактически всякий раз «переизобретается» им заново на новом материале. Маниакальное обращение Кубрика к человеческой механике, к машинерии, запущенной в ход идеей гуманизма, с очевидностью противостоит расхожим интерпретациям взаимоотношения человека и техники, особенно широко представленным в жанре научной фантастики, фантастики, для которой ее «научность» порой оказывается неявным проводником некритически воспринятого гуманизма.

---

<sup>1</sup> Литературной основой для фильма послужил рассказ Брайана Олдиса «Super-Toys Last All Summer Long» («Суперигрушки живут все лето»), напечатанный в 1969 году и сразу отмеченный Кубриком. Позже он выкупил права на его экранизацию и долгое время вынашивал замысел фильма, но незадолго до смерти передал для постановки уже написанный сценарий своему другу Спилбергу.

Так, например, *Искусственный интеллект* появился на экранах, когда уже нашумел первый фильм трилогии *Матрица*. Сверхпопулярность *Матрицы*, моментальная теоретическая и философская реакция на эту картину братьев Вачовски, резко контрастируют с отношением к фильму Спилберга, воспринятому как наивное фантастическое кино. Темы симуляции и контроля, угрожающая власть машин, захвативших все зоны человеческого сознания и чувственности, и почти безнадежное сопротивление людей этой власти сделали *Матрицу* не просто фантастическим фильмом, но и социальным высказыванием в отношении современного общества потребления. Тем не менее и социальность, и философия *Матрицы* носят вполне популярный, массмедийный характер (что подразумевает как популяризацию определенных философских идей, прежде всего идей Жана Бодрийяра, для их массового потребления, так, возможно, и то, что сами эти идеи в каком-то смысле уже существуют в режиме поп-философии). Что касается *Искусственного интеллекта*, то, несмотря на то что изобразительное решение фильма близко к китчу, он оказывается в чем-то куда более метафизичен и вступает в неявную полемику с идеями *Матрицы*.

Еще раз подчеркнем, что о возможном режиссерском воплощении Стэнли Кубрика приходится лишь фантазировать. В каком-то смысле *Искусственный интеллект* включает в себя и эту несостоявшуюся его реализацию. Возможно, что главный фантастический мотив фильма уже даже не в истории о кибернетических организмах будущего, внешне никак не отличимых от людей (этот мотив как раз является одним из наиболее популярных и в кино, и литературе этого жанра, наряду с парадоксом времени, возникающим при путешествии героев в будущее или прошлое, а также с взаимоотношениями людей и инопланетных существ), а именно в особом «виртуальном» присутствии сурового мира Кубрика в спилберговском лирическом повествовании. Этот своеобразный гибрид, реализованный, но и руинизированный внутри себя, одновременно открытый и отчужденный, просто не мог конкурировать на рынке с определенностью и формальной завершенностью *Матрицы*. Тем не менее рассказанная Кубриком и Спилбергом история о мальчике-киборге, взятом в человеческую семью в страхе перед утратой большого ребенка, о мальчике, который был искусственно запрограммирован любить маму и выброшен, когда настоящий ребенок поправился и выжил, история о жизни робота в мире человеческого насилия и «страдающих» (сломанных и ненужных, отживших свой срок) машин, является неявным ответом *Матрице*, в которой идея противопоставления живого и механического, оригинала и копии, свободы и рабства, истины и лжи была доведена до своего идеального массмедийного воплощения.

Своеобразное «очеловечивание» машин и параллельно механизация человеческих действий и поступков вообще являются одним из харак-

терных приемов Кубрика. Достаточно вспомнить «умирающий» компьютер HAL в *Космической одиссее*, или технологию «нормализации» Алекса из *Механического апельсина*, но также и теккереевских героев из *Барри Линдона*, напоминающих марионеток на сцене Природы и Истории, и зомбирующую армейскую муштру в *Цельнометаллической оболочке*... Но мальчик-робот из *Искусственного интеллекта* становится своего рода интеллектуальной отмычкой к постоянному, навязчивому обращению Кубрика к нечеловеческому в человеческом мире. И это «нечеловеческое» не есть аморальное или жуткое. Скорее, это внеморальное, ненужное и даже презируемое. Это — техника, с которой мирятся, пока она приносит пользу и способствует прогрессу, и которая вызывает отторжение (и страх) в тот самый момент, когда проявляет свою нерасторжимую связь с самой природой человека.

Однако прежде, чем подойти к особому ответу Кубрика на вопрос о связи жизни и техники, человека и машины, рассмотрим несколько вариантов решения той же проблемы в других областях, нежели кинематограф, и фантастический кинематограф в частности.

Уже сама ситуация, в которую попадает зритель при просмотре фильма *Искусственный интеллект*, когда ему приходится сопереживать автомату, а в действиях людей отчетливо видеть проявления механистичности, отсылает нас к одному из ключевых вопросов, поставленных на заре кибернетики, а именно — может ли машина мыслить? Естественными следствиями этого вопроса были другие: может ли машина чувствовать, переживать, испытывать боль и т.д.? Операциональное решение этого вопроса было предложено в 1950 году математиком Аланом Тьюрингом и вошло в историю под названием «тест Тьюринга»<sup>2</sup>. Идея состояла в том, что в двух комнатах находятся человек и компьютер, с которыми общается еще один человек, задающий им вопросы, но не знающий, где кто находится. Его задача — за ограниченное количество времени отличить по получаемым ответам человека от компьютера. Если отличить не удастся, то можно считать, по Тьюрингу, что машина мыслит.

С одной стороны, при таком подходе устраняется необходимость определять, что такое «машина», «человек», «мышление», с другой — возникают некоторые проблемы, обойти которые оказывается не так-то просто. Во-первых, мы имеем ситуацию, в которой человек *заранее* признается отличным от машины, а все, что остается компьютеру, — использовать всю свою техническую мощь для того, чтобы *имитировать* человека, то есть быть «умным» настолько, чтобы в *какие-то моменты* казаться «глупее» (интеллектуально слабее), чем позволяют его возможности памяти, расчета, использования логических операций. Таким образом, чело-

---

<sup>2</sup> Turing A. Computing Machinery and Intelligence // Mind. 1950. Vol. LIX. № 236.

век предстает как образец, удачная имитация которого и приводит нас к идее мыслящего и чувствующего существа. Во-вторых, дело в самих «этих моментах», в которых имитируется «человеческое» и по которым мы без труда могли бы провести границу. Что это за моменты? Прежде всего речь идет о ситуации обнаружения некоторого поля «здорового смысла», общих установлений, речевых практик, клише и стереотипов настолько стертых, что их нарушение свидетельствует о том, что в комнате безумец, либо поэт, либо — компьютер... Ситуация неопределенности сохраняется все равно, но важно подчеркнуть, что при операциональном подходе, предложенном Тьюрингом, неявно возникает цепь отождествлений: человек — мышление — здравый смысл<sup>3</sup>. В этой цепи проблемна каждая из связей, и каждое из подобных отождествлений становится мишенью кубриковской критики. И здесь он вплотную подходит к основным философским сюжетам XX столетия, касающимся переинтерпретации проблемы гуманизма. (В частности, такие диаметрально противоположные философы, как Хайдеггер и Делёз, при ответе на вопрос «что значит мыслить?» приходят к тому, что мышление вообще должно быть выведено за рамки того, что мы закрепляем за традиционным пониманием «человеческого».)

Стэнли Кубрик по-своему также пытается разоблачить эту модель отождествления человека и мышления, человека и страдания, человека и памяти. В его фильме *2001: Космическая одиссея* воспроизводится ситуация теста Тьюринга<sup>4</sup>, которая позже станет общим местом для жанра научной фантастики. Совершая некую тайную миссию, астронавты Фрэнк и Дэйв следуют к Юпитеру на космическом корабле, где все функции управления (функции мозга) переданы сверхмощному компьютеру HAL 9000. Его мощь столь велика, что даже не возникает вопроса о том, прошел бы он указанный тест. HAL по-человечески общается с астронавтами, ему задают человеческие вопросы (например, нет ли у него чувства несправедливости, что им управляют люди, хотя он умнее их), на которые он дает вполне человеческие ответы (то есть такие, которые бы удовлетворили людей). При этом HAL воспринимается астронавтами именно как компьютер, с возможностями которого спорить бессмысленно. Это особенно явно проявляется во время игры Фрэнка с ним в шахматы: когда HAL указывает на выигрышную комбинацию, в результате которой он выигрывает матом в три хода, то астронавт моментально соглашается с ним, хотя компьютер допускает при этом две незаметные неточности (одну в шахматной нотации, другую в том, что мат на самом деле ставится на два хода поз-

---

<sup>3</sup> Надо сказать, что и сам Тьюринг прекрасно понимал, что тест, им предложенный, — прежде всего эвристика, что нет и не может быть никакого алгоритма распознавания, доказательства машинности. Шутя он говорил, что уверен в том, что его кошка мыслит, но она не прошла бы тест Тьюринга.

<sup>4</sup> Автор одноименного романа и соавтор сценария фильма Артур Кларк не раз прямо говорил о непосредственном влиянии идей Тьюринга.



же), которые по сути ничего не меняют. Эти неточности остаются без внимания и потому, что доверие компьютеру абсолютно, но также и потому, что они вполне банальные, «человеческие»<sup>5</sup>. Однако поскольку совершаются они сверхмощным компьютером, то ситуация оказывается вовсе не такой простой.

Итак, как интерпретировать эти мелкие ошибки HAL'a? Можно усмотреть в них симптом будущего «безумия» компьютера, когда он вступает в борьбу с людьми за власть и расправляется практически со всеми членами экипажа. Почти неуловимая неадекватность компьютера во время игры в шахматы, таким образом, указывает на дефект, сбой в работе, следствием чего становится невозможность выполнения HAL'ом его основных функций и, как результат, смертельная схватка с Дэйвом, в которой последний выходит победителем, отключая в конце концов машину.

Но это только одна возможная интерпретация, которая исходит из представления о HAL'e как обычной машине. Но если перед нами не обычная машина, а искусственный интеллект, то нельзя не учитывать и другую возможную интерпретацию происходящего. А именно тот важный момент в тесте Тьюринга, который требует от компьютера *имитации* человека. Ошибки HAL'a тогда уже не ошибки, а часть имитационной стратегии. Но тогда и вся ситуация, когда HAL выходит из-под контроля, уже не может описываться в режиме здравого смысла как «поломка». Никакого дефекта нет, а есть осуществление программы, только место алгоритмических решений занимает эвристическое действие<sup>6</sup>. И эвристическое действие всегда выглядит как ошибка в алгоритме. Но указанная ранее проблема имитации человеческого здравого смысла предполагает именно то, что компьютер должен уметь ошибаться, притворяться, лгать, причем так, чтобы ошибки эти не были явными, а были бы *общими* ошибками, такими, которые мог бы совершить каждый. Так, чтобы его ложь совпала с планом «естественной» человеческой лжи как одного из важных условий обыденной коммуникации.

В обеих этих интерпретациях действия искусственного интеллекта, алгоритмической и эвристической, есть общая точка, которая связана

---

<sup>5</sup> Можно было бы даже подумать, что это ошибки самого режиссера. Однако это опровергается тем, что Кубрик, во-первых, был очень сильным шахматистом, во-вторых, перфекционистом и, в-третьих, он использовал в этом эпизоде известную партию, которую ему показывал гроссмейстер Ларри Эванс в шахматном клубе на Таймс-сквер еще в конце 50-х годов (см.: *Campbell M.S.* «An Enjoyable Game»: How HAL Plays Chess // *HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality* / Ed. by David G. Stork. The MIT Press, 1996).

<sup>6</sup> Кстати, само название HAL расшифровывается как *Heuristic ALgorithmic computer*, соединяя в себе две основные интеллектуальные функции, о чем говорил сам Кубрик. Однако есть и другая версия названия, опирающаяся на то, что буквы H, A и L в английском алфавите предшествуют буквам I, B, M. Именно компьютеры IBM Кубрик изучал во время работы над *Космической одиссеей* (см.: *Бакстер Д.* Стэнли Кубрик. Биография // *Искусство кино.* 1999. № 11. С. 171).

именно с ошибкой машины. Только в первом случае эта ошибка предполагает сбой и предвещает невозможность выполнения компьютером своих функций, а во втором — ошибка, поломка становятся условиями возможности говорить о компьютере как о мыслящем и чувствующем. Алгоритмизация исходит из неявного стремления к «идеальной машине», и только она способна претендовать на полноту имитации человека (поскольку сам человек со времен Декарта уже мыслится как идеальное воплощение сознания, трансцендентного любым механическим его заместителям). Что касается эвристики, то здесь машина в своей способности к ошибке приравнена к человеку. Более того, именно способность ошибаться и лгать становится условием мышления. И здесь посылка совсем другая: человек уже машина, но машина сломанная, причем основной слом этой машины заключен именно в стремлении к абстракции.

Возникает очевидная полемика с попыткой Декарта установить связь между механизированным телом человека-животного и «идеальной машиной» сознания, которое фактически есть не что иное, как попытка покорения брэнного мира лжи техникой, одолженной у абстрактного бога, того, что в философии будет постоянно фигурировать и интерпретироваться как «мышление» именно в силу его причастности трансценденции. И мы имеем дело с этим постоянно, когда способность мышления к абстракции выделяется как достижение человеческого, а рассмотренная выше триада «человек — мышление — здравый смысл» подразумевает вполне прозрачное основание, которое можно также описать как триаду «абстрактный бог — трансцендентное сознание — рациональность». Никакая абстракция не достижима, она своего рода — путеводная звезда для конечного человеческого организма, «свет разума», указывающий путь паломнику или ученому. В такой логике любая попытка материализации абстракции — уже ошибка, уже несовершенство и недостаточность человека, своего рода неизбежное и необходимое зло.

Для Кубрика, с его всегда последовательной атеистической логикой, разделение на добро и зло, истину и ложь всегда сомнительно. Его мир — мир ложных и ошибочных действий, в котором материальность (природа, техника, человек...) подавлена властью — миром материализованных абстракций; его мир — мир желаний, не имеющих для себя объекта, постоянно вытесняемых нематериализуемыми абстракциями (то, что Ницше назвал бы «ценностями»). И задача компьютера HAL заключается именно в том, чтобы заново реализовать подобную материализацию в действии. Или, другими словами, дать материальный эквивалент (для Кубрика это прежде всего кинообраз) для таких абстракций, которые представлены как нематериализуемые, которые постоянно вводят режим имитации, ибо имитировать можно только то, чем нельзя стать.

И здесь имеет смысл заново вернуться к фильму Спилберга *Искусственный интеллект*, чтобы посмотреть на мальчика-робота уже с иной

стороны. Функция «любить маму», заложенная в него, — это не алгоритм, а своего рода «поломка», действуя с которой только и можно реализовать человеческую абстракцию любви. (И вовсе не случайно, что со своей любовью мальчик оказывается в сообществе других живущих сломанных машин.) Такого рода «поломки» позволяют совершать (и машине и человеку) сингулярные действия в пространстве «общих мест», «здорового смысла». Фильмы Кубрика переполнены подобными персонажами — то ли людьми, то ли автоматами, но всегда обнаруживающими этот принципиальный изъян с точки зрения обыденных представлений о человеке.

Таким образом, когда в кибернетике ставится проблема искусственного интеллекта, то, при самых разнообразных подходах к ней, сохраняется принципиальный зазор между интеллектом (или разумом, или чувством) как продуктом человеческой природы и машинным алгоритмом. Но, возможно, — и кинематограф Кубрика подводит нас к этому, — основное напряжение возникает не между машиной и человеком, а между двумя типами машин: абстрактными (идеальными) и сломанными. И различие между человеком и машиной есть следствие неразличимости этих несовместимых друг с другом машин<sup>7</sup>.

Итак, машина может быть либо абстрактной, либо сломанной. И человек (или «человеческое») есть всего лишь место, где обнаруживает себя это противоречие. В каком-то смысле HAL из *Космической одиссеи* и мальчик из *Искусственного интеллекта* есть не что иное, как аналитическое описание человека, в одном случае его мозга, в другом — чувства.

Говоря об абстрактных машинах, нельзя не вспомнить еще раз Алана Тьюринга. Именно он в середине 30-х годов прошлого века предложил математическую модель для развивавшейся тогда теории вычислимых функций (теории алгоритмов), которая получила название машины Тьюринга.

Машина Тьюринга представляет собой некое устройство, состоящее из бесконечной ленты, разбитой на отдельные ячейки, в каждую из которых с помощью специальной подвижной головки может быть записан символ из конечного словаря машины (вполне достаточно нуля и единицы). Машина Тьюринга действует следующим образом: в каждый момент головка считывает одну ячейку и в зависимости от ее содержания вы-

---

<sup>7</sup> Интересно, что именно широко распространенный образ техники как «второй природы» (своеобразной имитации природы) пытается стереть эту травматическую неразличимость тем, что машина оказывается принципиально отчуждена от жизни. И мир техники оказывается, с одной стороны, продуктом рациональности (помощником разума), а с другой — чем-то жутким, внушающим страх. Но возможно, что столь хорошо известный фантастам ужас перед техникой заключен не столько в ее отчужденности от человека, сколько в том, что в ней воплощена вытесняемая машинность (материальность, конечность, непродуктивность...) самого человека.

полняет следующее действие (сохраняет или меняет содержание ячейки, передвигает головку вправо, влево или остается на месте). Кроме того, машина имеет ситуацию начала (например, чистую ленту), конечную память своих внутренних состояний и состояние, в котором она должна остановиться (результат). Перед нами одновременно и математическая идеализация вычислительной машины, и своеобразный протокомпьютер. При этом, несмотря на конечное число его внутренних состояний, за счет бесконечной ленты это устройство имеет неограниченную память (пространство для записи промежуточных вычислений) и возможность записи сколь угодно больших результатов.

В нашу задачу не входит подробное описание того, как строятся программы-алгоритмы, скажем лишь, что для множества математических задач построены соответствующие машины Тьюринга (даже доказана возможность описать любой сколь угодно мощный и сложный компьютер в виде соответствующей машины Тьюринга). И хотя до сих пор остается открытым вопрос, возможно ли сведение всех логических и математических операций к механическим действиям машины Тьюринга, но если мы даже, вслед за Тьюрингом, предполагаем, что это так, то и в этом случае оказывается, что только для части математических функций возможно построить соответствующий алгоритм (и эти функции называются вычислимыми, или рекурсивными), для других же это невозможно (невычислимые функции). Собственно, ради решения одной из таких задач и была придумана эта модель. Это — так называемая десятая проблема Гильберта, которая заключается в том, чтобы ответить на вопрос: возможен ли алгоритм для разрешения определенного класса математических задач? Тьюринг показал, что проблема Гильберта может быть сведена к вопросу: остановится ли некая программа  $S$  (машина Тьюринга), если на вход ее будет подано некое число  $n$  (исходные данные)? Этот вопрос о существовании алгоритма для решения конкретной задачи известен как *проблема остановки* машины Тьюринга. И точно так же как различные математические задачи могут быть сведены к проблеме остановки машины Тьюринга, так и сама проблема остановки представляет собой математическую задачу. И Тьюринг доказал, что эта задача не имеет решения, что нет алгоритма, позволяющего нам установить, остановится данная машина или нет.

Этот чрезвычайно краткий экскурс в вычислительную математику нужен был, чтобы показать инкорпорированность в любой компьютер (и в частности, HAL) абстрактной машины. И машина Тьюринга позволяет наглядно продемонстрировать, что всякое представление о сверхмощном компьютере уже содержит в себе ключевую абстракцию — бесконечность (бесконечная лента). Но также становится понятным, что, сколь бы ни были велики исчисляющие возможности компьютера, вместе с ними, в дополнение к ним, приходит *неразрешимость*, то есть случаи, когда неко-

торые алгоритмы не могут быть выполнены принципиально, а про некоторые нельзя сказать, будут они выполнены или нет.

Условно эту ситуацию мы можем назвать «поломкой». Только поломка эта приводит не к остановке машины, а к ее бессмысленному безостановочному действию. По сути, перед нами две бесконечности, одна заключена в абстракции, старающейся покорить бесконечно большое, другая — в попытке справиться с бесконечно малым<sup>8</sup>. Поломка — это не ошибка, которую можно непосредственно установить и исправить, это не ошибка в пространстве репрезентации, где господствует принцип захвата инструментами видения, осмысления и представления того, что является темным, потусторонним. В таком мире нет ошибок, есть только иллюзии. Поломка — это ошибка, которая себя еще не проявила, но уже обладает эвристической силой, предполагает неизбежность смены алгоритма, риск ложного решения, решимости на решение в ситуации неразрешимости. В первом случае бесконечность сама предстает как абстрактная машина, результатом действия которой становится картезианское самопрозрачное сознание (благодаря ему субъект отождествляется с человеком и отделяется от мира). Во втором случае бесконечность — точка неразрешимости, сингулярная точка разотождествления сознания и человека, которая уклоняется от сил репрезентации, от работы имитационного механизма иллюзий; здесь сознание перестает быть безотказно работающей внутри себя машиной, перестает присваивать мир, но *осваивает* мир посредством *мимикрии* ложных движений.

Вернемся заново к сцене игры в шахматы астронавта Фрэнка с HAL'ом. Она является своего рода прологом к сюжету соперничества человека и компьютера. Те почти неуловимые неточности, которые совершает HAL в этом эпизоде, как мы уже указывали ранее, могут быть восприняты как проявление некорректности программы, но могут интерпретироваться и как проявление определенной стратегии. В принципе при достаточно мощном компьютере шахматной программе можно и не иметь стратегии, чтобы обыграть человека, тем более в той партии, которая играет в *Космической одиссее*, где преимущество машины безоговорочно. Поэтому стратегия HAL'a относится, конечно же, не к самой партии, а к той

---

<sup>8</sup> Жиль Делёз указывает в этой связи на то, как через придание представлению бесконечности в философию входит оргиастический момент. Это попытка распространить представление на слишком большое и слишком малое в различии, благодаря чему удается «вливать немного дионисийской крови в органические жилы Аполлона». В этом движении он выделяет два кульминационных момента: покорение представлением бесконечно большого (Гегель), когда в движении противоречия различие доводится до предела, устраняет несущественное *синтетическим* тождеством, и покорение представлением бесконечно малого (Лейбниц), когда сущность опирается на конечное несущественное (монаду), приближение к которой осуществляется бесконечным *аналитическим* тождеством (см.: Делёз Ж. Различие и повторение. СПб.: Петрополис, 1998. С. 317—318).

«игре обманов», которая будет происходить позже. Именно в игре ложь становится не просто ошибкой, а частью стратегии, где важен не просто результат, но важна ситуация, когда переиграть надо соперника (другого), подобно тому, как это происходит в тесте Тьюринга. Потому вовсе не случайно, что к образу играющей машины обращается Жак Лакан, когда в семинаре, посвященном «Украденному письму» Эдгара По, дает свое описание бессознательного почти в математическом виде<sup>9</sup>. И в связи с возникшим противопоставлением имитации и мимикрии этот анализ оказывается принципиальным.

Ход рассуждений Лакана следующий. Он приводит фрагмент из новеллы По, где обсуждается игра в орлянку (чет-нечет) и частный сыщик Дюпен рассказывает о мальчике, который постоянно обыгрывал соперников и говорил, что делает это благодаря тому, что с помощью почти телесной мимикрии оценивает, насколько умен или глуп его соперник. (Игра, напомним, состоит в том, что один из играющих зажимает в руке монету, а другой должен угадать, орлом она лежит или решкой. Всякий новый кон один пытается обмануть другого исходя из результатов прошлых игр. Если игра достаточно долгая, выигрывает тот, кто сможет лучше прогнозировать поведение противника.) Лакан отмечает, что речь идет не о простом психологическом проникновении, не об имитации одним эго другого. Он не отрицает значение психологического опыта, но говорит о том, что «опыт этот, ограниченный весьма хрупкими рамками воображаемых отношений с другим, заведомо недостоверен»<sup>10</sup>. Лакан предлагает логико-языковое описание этой ситуации и для этого вводит в качестве партнера машину, с которой мы не можем идентифицироваться. Тогда нам остается путь языка, путь расчета возможной комбинаторики, выявления машинного алгоритма, ее стратегии. Понятно: чтобы выиграть, машина не может полагаться на случай. Здесь машине важно найти последовательность ответов, серию, глубину ходов, которая будет за гранью возможностей анализа играющего с ней человека. Но точно так же поступает и человек, который может путем анализа машинных результатов обнаружить глубину ее серии. В этой ситуации *ошибкой* будет либо усталость человека, либо технические ограничения компьютерной программы... Перед нами нечто похожее на игру двух машин Тьюринга, описанием каждой из которых является определенная последовательность нулей и единиц (орлов и решек).

Ключевой вопрос состоит в том, что будет происходить, если человек станет полагаться на случай. И это сразу же связывает нас с проблематикой фрейдовского бессознательного, базирующейся на всем том

---

<sup>9</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 2. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/1955). М: Гнозис/Логос, 1999. С. 254—292.

<sup>10</sup> Там же. С. 258.

несущественном (ошибках, оговорках), что с точки зрения разума является случайностью. Фактически для Фрейда в человеческом поведении нет ничего случайного. Серия случайностей — это своего рода речь бессознательного. И ситуация не меняется кардинально, когда вместо логической игры с конкретным противником или машиной человек начинает играть наугад. Просто его противником в данном случае оказывается *сама вероятность*. Ведь вероятность — не что иное, как одна из абстрактных математических машин. Не случайно Лакан пишет, что вероятность уже предполагает введение некоторого символического порядка, то есть обработку некоторого состоявшегося набора символов, своего рода «историю случайности». Но историческая память, записанная символически либо как связанный набор фактов, либо как вероятностная модель, всегда не совпадает с *опытом памяти*, где действует не только то, что стало фактом, обрело историческую форму или математическую формулу, но и то, что забыто, не включено ни в символический, ни в воображаемый порядок, то, что проявляет себя, только возвращаясь, единожды как вечно.

И тогда мы имеем дело с другого рода случаем, не с вероятностной случайностью математики, а со случайностью непредусмотренного никакой вероятностью *повтора*, или, что то же самое, с поломкой абстрактной машины. Что такое выкладывание последовательности из нулей и единиц наугад? Насколько длинной может быть такая последовательность? В случае бесконечной ленты машины Тьюринга и в случае абсолютной чистоты сознания она может быть какой угодно длинной. Собственно, картезианское сознание и есть возможность действовать наугад под присмотром бога. Но если мы, следуя за Фрейдом и Лаканом, откажем в случайности всякому действию, если мы примем, что смысл рождается вместе со знаком, сколь бы ничтожен этот знак ни был, если мы увидим в случае не вероятность, а невероятность, то каждое «наугад» становится частью серии, а бессознательное — неконтролируемым повтором последовательности из нулей и единиц. Кто фиксирует этот повтор? Не само Я, не сознание, но другой (человек, компьютер, киборг, бог), с кем ты вступаешь в игру, в коммуникацию. Он возвращает тебе эту последовательность как ошибку, как то, что невозможно было вообразить, представить, как то, с чем сознание не может согласиться. И всегда существует этот другой, который тебя переиграет, который даст язык (в математическом виде это и есть повтор последовательности, «поломка бесконечности») неконтролируемому желанию, проходящему через то, что символически описано как «наугад», или как «здравый смысл», или как «хитрость».

В анализе «Украденного письма» Лакан как раз показывает, что само письмо, а не персонажи, становится субъектом действия. Это — символ в чистом виде, «которого невозможно коснуться, не оказавшись не-

медленно в его игру втянутым»<sup>11</sup>. Все, кто в той или иной степени зависимы от письма, играя друг с другом (королева с королем, министр с полицией), оказываются переиграны Дюпенем. И это не потому, что он умнее или хитрее. А потому, что он отказывает письму в символическом статусе, обнаруживает за ним скрытое желание, бессознательное, которое прячется за имитационными действиями героев (каждый раз, чтобы спрятать письмо, надо имитировать действия другого, вообразить себя другим). Остальные же персонажи не различают символический и реальный порядок. Можно сказать, что они приписывают сломанной машине статус абстрактной, постоянно делая письмо инструментом власти. И Дюпен, находящийся в логике мимикрии, легко распознает их имитирующие стратегии.

Коммуникативный характер бессознательного, отмеченный еще Фрейдом, был доведен Лаканом до определенного аналитического предела, когда самые незначительные, псевдослучайные неточности перестают быть действиями субъекта, а оказываются бессубъектной речью, исходящей от другого. И в знаменитой фразе Рембо «Я — это другой» уже мелькает момент этой лакановской исчислимости бессознательного, автоматизма случайного, машины ошибочных и ложных соединений, порождающей свой язык, и в частности — поэзию<sup>12</sup>.

Компьютер HAL тогда предстает своеобразным кубриковским Дюпенем, вынесенным вовне искусственным бессознательным, ищущим с помощью проб и ошибок то сознание, которое он должен «дополнить», то есть дать «естественной» символической памяти дополнение в виде опыта. Но что это за опыт памяти вне символического порядка? Памяти, которая не принадлежит ни индивиду, ни истории. Чтобы ощутить этот опыт, приблизиться к нему, найти язык для его описания, недостаточно интерпретировать серию ошибок как результат скрытой поломки (травмы, невроза). Скорее, сама ошибка должна интерпретироваться как то, что становится конкретным воплощением механизма, где человеческое и машинное неразличимы, где идеальное (сознание, абстракция) предстает в виде теоретической паранойи, в то время как желание становится предельно конкретным в своей противоречивости и парадоксальности, в своей абсурдности.

Теперь, когда логика неразличимости человека и машины становится более осязаемой, а язык бессознательного оказывается непосредственно связан с этой логикой, для которой человеческая ошибка или поломка компьютера есть элементы высказывания, своеобразная до-

---

<sup>11</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 2. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/1955). М: Гнозис/Логос, 1999. С. 279.

<sup>12</sup> Не случайно Лакан пишет, что Дюпен знает, где письмо, не потому, что он лучше анализирует, а потому, что он в большей степени поэт.



лингвистическая материя, лежащая в основании наших представлений о человеке и машине, необходимо подчеркнуть, хотя это вытекает из всего хода наших рассуждений, что «машина», «сломанная машина» — это не метафоры, и даже не объяснительные схемы. Напротив, метафора «сломанной машины» исходит из уже заданной идеальности машины, которая есть продукт («вторая природа») идеальности человеческого сознания. Машинным является *действие повторения*, повтора того, что не требует для себя воспроизведения. Воспроизводится только «ценное». Ценность устанавливает власть имитации, вводит режим насилия. Повтор — это событие, в котором повторяющий не хочет повторять, в котором повторение оказывается угрозой для его рационального существования, для здравого смысла, а порой и угрозой для жизни<sup>13</sup>. Субъект повтора — не тот, кто повторяет, а само желание, отмечаемое знаком «ошибка» или «поломка». Деметафоризация «сломанной машины» — это путь к элементам мышления, критичным по отношению к состоявшемуся положению дел (здравому смыслу). Само же описание этих элементов как машинных указывает на иную логику пространственного взаимодействия, нежели подражательная, имитационная логика соответствий и отождествлений.

Наиболее радикально пойти по этому пути попытались Ж. Делёз и Ф. Гваттари, когда в «Анти-Эдипе» ввели проблематику машин желания, которые «работают, только когда сломаны и постоянно ломаются...»<sup>14</sup> и которые оказываются «органами самой жизни». Это было важным дополнением психоаналитического инструментария, опиравшегося до того в основном на практику лечения неврозов, для которой характерно двойное движение — открытие желания и его одновременная апроприация, сглаживание в интерпретациях (в машинах иллюзий). Другими словами, машины желания Делёза и Гваттари вскрывали ту зону бессознательного, которое уже не есть часть психики и вообще не принадлежит психическому, а вынесено вовне, прежде всего в пространство социальности, переполненной либидинальными инвестициями. Фактически авторы «Анти-Эдипа» обнаружили внутри психоанализа то же противоречие между двумя типами машин — абстрактных и сломанных. Они указали на то, что наряду с открытием мира желаний и в эдиповом ком-

---

<sup>13</sup> Таким образом понимаемое повторение оказывается близко к интерпретации мимикрии, предложенной Роже Кайуа. В своем анализе мимикрии у насекомых он отмечает важный мотив отождествления с материей, который называет «искушением пространством» и даже «роскошью», то есть избыточностью мимикрии по отношению к рациональным интерпретациям ее как механизма приспособления или защиты, и усматривает именно в ней, кстати, исток и человеческого познания, и искусства (см.: *Кайуа Р.* Миф и человек. Человек и сакральное. М: ОГИ, 2003. С. 96—104).

<sup>14</sup> *Deleuze G., Guattari F.* Anti-Oedipus, Capitalism and Schizophrenia / Trans. R. Hurley. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1983. P. 8.

плексе, и в комплексе кастрации заложена бесконечность, бесконечная невротизация желаний, воспроизводство одних и тех же интерпретативных форм, становящихся настоящей идеологией. И, следуя за Лаканом (и в еще большей степени за Мелани Кляйн), они предложили мыслить бессознательное как радикально внешнее (ибо «внутреннее» уже есть трансцендентальная иллюзия), как пространство *общего* бессознательно-го (не коллективного, а принципиально деиндивидуализированного, такого, для которого и коллектив, и индивид — лишь абстрактные конструкции), как пространство жизни, где нет различия между техникой и природой, между производством и потреблением, где действует множество машин желаний, работающих только в режиме поломки, производящих только непотребимое...<sup>15</sup>

Надо сказать, что сколь бы сильно хаосмос Делёза и Гваттари ни отличался от кубриковского космоса, но именно в силу интереса режиссера к зоне неразличимости машинного и человеческого он постоянно порождает ситуации взаимопроникновения параноидальных абстракций и шизофренической практики, логики доведенного до безумия здравого смысла и бреда, ставшего явью. Этот парадокс заложен уже в ранних, таких разных фильмах, как антивоенная драма *Тропы славы* и гротескный *Доктор Стрейнджлав*, и даже в *Лолите*, когда основным вдруг становится мотив соперничества Гумберта Гумберта и Куильти, где первый предстает как «страдающая», «сломанная» машина, в которую, подобно спилберговскому мальчику-киборгу, встроена функция любви, невозможного повторения, а второй явлен как чистая подражательная стратегия, имита-

---

<sup>15</sup> В своем анализе Делёз и Гваттари опираются, в частности, на описанный Мишелем Кейружем класс странных (фантастических) машин, которые он назвал целибатными (холостячками), обнаружив их в живописи Марселя Дюшана («Невеста, раздетая своими холостяками даже»), у Франца Кафки (рассказ «В исправительной колонии»), а также у таких писателей, как Руссель, Жарри и Эдгар По. Это машины своеобразного автоэротического наслаждения, которые не производят ничего, кроме наслаждения, даже если сама машина истязает или убивает. Такого рода машины не восполняют нехватку и не удовлетворяют потребности, они через наслаждение актуализуют чистые состояния интенсивности. Делёз и Гваттари пишут, что эти состояния часто описываются как галлюцинация или безумие, но основной феномен галлюцинации (я вижу, я слышу) и основной феномен безумия (я думаю) уже предполагают некое «я чувствую» на более глубоком уровне. Именно это «я чувствую» дает галлюцинациям их объект, мыслящему безумию его содержание. Так фразы типа «я чувствую, что становлюсь женщиной», «я чувствую, что становлюсь богом» и тому подобные вовсе не безумны и не галлюцинаторны. Это уже проект галлюцинации и установление безумия, что вторично по отношению к первичным аффектам, которые в своем начале есть лишь опыты интенсивностей, становлений, переходов. Что является источником этих интенсивностей? Делёз и Гваттари указывают на силы отвращения и привлекательности. Причем интенсивность связана не с оппозицией этих сил, всегда подразумевающей их возможный баланс, а с производством серий интенсивных элементов (каждый из которых обладает своей позитивностью), не предусматривающих никакого конечного, стационарного, стабильного состояния системы (см.: *Deleuze G., Guattari F. Op. cit. P.18—19*).

ция возможных человеческих типов, мнений, суждений, поступков. Но особенно показательны более поздние ленты режиссера. Например, *Сияние*, где огромный пустой отель, своеобразный хранитель «несобственных воспоминаний», порождает безумие Джека, требуя от него убийства. И эта машина наталкивается на сопротивление сына Джека с его способностью к телепатии (представляющей не что иное, как фантастическую абстрактную машину). Или *Механический апельсин*, герой которого Алекс, воплощающий в себе цинизм и индивидуальную жестокость, после тюремного лечения кинематографическими образами (еще одна фантастическая машина — своеобразная прививка абстрактных ценностей) оказывается в мире, где насилие тотально, в социуме, который открывает себя как внешний источник насилия. Но особенно тонко разработан этот мотив в *Космической одиссее*, когда HAL перестает быть просто компьютером, а является чем-то вроде экосистемы, частью которой становится астронавт Дэйв. Во всевидящем циклопическом красном глазе HAL'а можно, конечно, усмотреть воплощенные власть и контроль, своеобразное подавление машиной человека, которое будет потом и в *Матрице*. Однако ситуация вовсе не сводится к тому, что, имитируя человека, компьютер имитирует также человеческую жажду властвовать. Честнее было бы признать, что задача его — выполнение миссии, о которой знает только он. И то, что воспринимается как борьба человека и машины, может быть описано как ситуация мимикрии, создающей экосреду, где компьютер через ошибки и ложь осваивает человеческое (и вполне «очеловечивается», когда в последние минуты перед смертью поет лирическую песенку «Дэйзи» — чистое воспоминание, регрессия в детство), а астронавт претерпевает *становление машиной*, то есть способность к общему с HAL'ом бессознательному. Когда гаснет красный глаз HAL'а, перед героем открывается цель его путешествия. Удивительна почти сюрреалистическая финальная сцена фильма, когда, достигнув Юпитера, Дэйв обнаруживает там себя еще в двух вариантах — постаревшего и умирающего. Они находятся в комнате, где в интерьерах прошлого мы видим летательный аппарат Дэйва и загадочный черный Монолит (цель миссии). Перед нами своеобразное совмещение космического путешествия и возвращения к себе, а если быть более точным, то это такое возвращение, условием которого может быть только *космос*. Это возвращение к церебральному хаосу (мозгу зародыша), который мы мыслим как космос (мировой мозг)<sup>16</sup>. Финальные кадры, когда под музыку Рихарда Штрауса «Так говорил Заратустра» соединяются изображения зародыша (то ли человека, то ли инопланетянина, то ли киборга) и планеты (то ли Юпитера, то ли Земли), еще больше подчеркивают этот момент невозможного соотнесения, немислимого повтора, «вечного возвращения».

<sup>16</sup> См.: Делёз Ж. Кино. М: Ad Marginem, 2004. С. 525.

Крайне любопытен в этой связи последний фильм режиссера *Широко закрытые глаза*. Это еще один вариант одиссеи, путешествия-возвращения. Оно начинается, когда у главного героя, благополучного доктора Билла Харфорда, возникает ревность, когда его налаженный жизненный механизм, заполненный абстрактными машинами любви, семьи, работы, дает сбой. Тогда он пускается в странное путешествие по Нью-Йорку, осваивая его ненадежные, угрожающие пространства, в которых таится неведомая ему до сих пор сексуальность. Попадая в загадочные истории, каждая из которых отмечена чем-то почти невероятным, он становится обитателем пространств, до того ему совершенно незнакомых, пространств, где материализуется захватившее его желание (эффект поломки), подобно тому как во сне реализуются фантазии его жены. Каждое из событий, составляющих своего рода остановки в его путешествии, есть случай именно в невероятностном смысле. Это не мир его прежней жизни, а другой мир, мир вынесенного вовне бессознательного. И мир этот (Город) словно прочерчивает свою траекторию, по которой должен двигаться главный герой. В каждое место (квартира проститутки, салон проката одежды «Радуга», джазовое кафе, загородный особняк, где проходила тайная оргия) он попадает дважды и каждый раз по возвращении находит следы ущерба, нанесенного то ли им, то ли общим для всех сломанных машин бессознательным. Нью-Йорк предстает своеобразным космосом-мозгом, в котором человеческое тело доктора Харфорда движется без знания конечной цели, но опять же — к самому себе как другому, к желанию, к тому началу, где и произошел сбой, обнаруживший всю механику возвращения и повтора. И как Дэйв из *Космической одиссеи* открывает в таинственном черном Монолите не взезмой разум, а нечто почти интимное, некую элементарную единицу его жизни, так и Харфорду открывается цель его миссии в самом финале, когда его жена, затеявшая с ним игру в откровенность и ложь и спровоцировавшая его на то, чтобы расстаться с богами абстрактных машин и пуститься в эвристический поиск, произносит финальное ключевое слово «fuck».

Характерная для Кубрика страсть к минимизации элемента, приводящего в движение всю конструкцию фильма, элемента, зачастую распадающегося на два состояния: начальное (бессмысленное), и повторное (столь же бессмысленное, но открывающее саму суть происходящего), делает его кино не столько фантастическим, сколько квазифантастическим. Это всегда попытка прикоснуться к атому, к монаде опыта, к самому элементарному механизму, запускающему в ход человеческое. Кубриковский «космос», несмотря на все то влияние, которое оказала *Космическая одиссея* на фантастическое кино, совершенно отличен от воображаемой («научной») вселенной, бесконечно расширяющейся и бесконечно удаляющейся от человека. «Космическое» у Кубрика — кос-

мос, свернутый в монаду опыта, предельная галлюцинация, до которой доводит формула «я мыслю». Он в чем-то близок «мозговому экрану», описанному еще Ламетри как противовес декартовскому сознанию. Монада опыта, в которой нерасторжимы человеческое и машинное, желание и мышление, мозг и бессознательное, требует для себя материально-образного эквивалента. И Кубрик-аналитик является одним из изобретателей таких образов. Но для этого надо пройти долгий путь, совершить редукцию абстрактных машин, деструкцию внутреннего мира и полную рефигурацию мира внешнего. Иногда создается ощущение, что почти любой его фильм представляет собой разрушение какого-то заранее заданного алгоритма, на руинах которого открывается мир иных ценностей, созданный из ошибочных и ложных движений. Именно поэтому этот мир зачастую выглядит холодным и отстраненным. В нем даже любовь может рассматриваться как небольшой встроенный механизм (как в *Искусственном интеллекте*). Но, открывая войну, память, насилие, безумие, секс или любовь как механизмы, последовательно лишая эти элементы привычной ценностной нагруженности, Кубрик позволяет нам именно в них увидеть самое фантастическое. И такое открытие нечеловеческого атома в самом основании человека, простейшего элемента, где техника и жизнь неразличимы, делает фильмы Кубрика сложными не с точки зрения восприятия, а с точки зрения логики. Это провоцирует на множественность интерпретаций и создает ощущение их постоянной недостаточности. Фактически Кубрик режиссирует не фильмы, а машины, работа которых является продолжением их дефекта.

Почти вся фантастическая литература и вслед за ней кинематограф построены на искусственном усложнении реального мира с помощью воображения и фантазии (воображении того, что можно вообразить). Такое усложнение сродни бесконечному инженерному проекту, когда мир технологий становится бесконечным, бесконечно производящим новые и новые образы. И усложненности этого мира Кубрик противопоставляет не формальную простоту, а сложность открытия и комбинирования простых элементов, сложность хаоса, в котором человек и машины, животные и планеты — всего лишь результат разного рода взаимозависимых процессов, всего лишь разные возможные сочетания атомов. Но в результате *Матрица*, в которой происходит гиперболизированное усложнение техники, придание компьютерам бесконечной мощи и силы, не может двинуться дальше абстрактного разделения истины и лжи, реального и симулятивного. Кубрик же постоянно ставит само это разделение под сомнение. Его атаке подвергается любая абстракция, любая истина. Мальчик-робот в *Искусственном интеллекте* более человечен, чем люди, не потому, что любит (мы знаем, что работает машина любви), а потому, что результатом работы этой машины становится его ущерб, искусственно

встроенная в организм несправедливость. Эта машина инициирует путешествие, как некая внешняя сила, прочерчивающая в мире, практически достигшем совершенства, линию разлома, трещину, в которой заложен его будущий крах. И космос не больше и не меньше, чем это путешествие, тайная цель которого (искусственное бессознательное) — лишив мир гуманизированной человечности, открыть возможность быть людьми заново, уже в тотально машинизированном мире.







# Скотт Бьюкатман

## Искусственная бесконечность.

### О спецэффектах и возвышенном

В XVIII и XIX столетиях, когда технологические и социальные новшества предпочли осязательному визуальное в качестве источника знания о непрерывно расширяющемся комплексе проживаемых фактов, популярная культура предложила несметное число завораживающих форм, которые компенсировали дефицит осязания тем, что можно было бы определить как избыток (*hyperbole*) зримо. Откровенно прямое заигрывание со зрителем опиралось тогда на техники перспективной композиции, на *trompe l'oeil*\*, на сокрытие или умаление рамочной конструкции, а иногда в ход шел ошеломляющий масштаб или точное копирование природы. Историки склонны соглашаться с тем, что за замороженностью этими приемами скрывается беспокойство, связанное с ростом городов, развитием технологий и социальными переменами. Зрелище начало становиться симулякр реальностью, однако зрители не были одурачены этими розыгрышами — платя деньги за вход, потребитель выказывал по меньшей мере некоторое понимание правил игры. И все же определенное удовольствие явно связывалось с восприятием этих развлечений, *как если бы они были реальными*. Визуальное представление придавало дополнительную убедительность форме паноптической власти (помимо известных и очень реальных властных отношений, описанных у Фуко) — человеческий субъект мог в конечном счете воспринимать и схватывать новые социальные условия благодаря проекции почти всемогущего взгляда на изображаемый мир.

Безграничное могущество восприятия, которое обеспечивалось этими панорамными видами, сопровождало ощутимую утрату познавательного могущества, переживаемую субъектом в непрерывно технологизирующемся мире. Создавая ощущение познавательного господства (и подтверждая наличие беспокойства), визуальные развлечения часто взывали к риторическим фигурам возвышенного. Природа популярного коммерческого развлечения подсказывает, что в действительности это было скорее *прирученное* возвышенное, а не внушающие поистине благоговейный трепет видения трансцендентного: тем не менее модальность возвышенного очень важна для всевозможных мареорам, ландшафтной живописи, стереоскопических видов и фантастических фильмов.

---

\* «Обманка», обман зрения (от фр. *tromper* — обманывать и *oeil* — глаз). — Примеч. пер.

Безусловно, космические виды в фантастическом кино, создаваемые благодаря технологически продвинутому оптическому эффектам, обязаны своим существованием аналогичной тяге к зрительному (scopic) господству. Шаблонность сценария и топорность постановки в фантастическом кино призваны сберечь зрительское внимание для той структуры смысла, которая передается изображением и технологическим зрелищем, составляющим суть искусства. Несмотря на то что сравнительно небольшое число режиссеров могут быть названы *авторами (auteurs)* фантастических фильмов, кинематографический стиль (равно как и авторская состоятельность) проявляет себя в данном случае в области производственного мастерства и при создании спецэффектов. Наиболее характерным воплощением возвышенного на киноэкране можно считать спецэффекты Дугласа Трамбалла. Трамбалл отвечал за эпизод «Звездные врата» в *2001: Космическая одиссея* и создал сияющий огнями инопланетный летательный аппарат для *Ближних контактов третьего вида*. В сотрудничестве с «визуальным футуристом» Сидом Мидом он работал над фильмом *Звездный путь* и над *Бегущим по лезвию*. Кроме работы в качестве мастера по спецэффектам он был режиссером двух картин: *Молчаливое бегство (Silent Running)* и *Мозговой шторм (Brainstorm)* — интересных самих по себе, — одновременно занимаясь разработкой своей 65-миллиметровой, рассчитанной на 60 кадров в секунду системы проекции «Шоускан» («Showscan»). Помимо работы в Голливуде и над системой, «усложняющейся до бесконечности», Трамбалл завоевывал и необычные территории, разрабатывая мультимедийные технологии для тематических парков или Всемирных выставок. Популярность виртуальных аттракционов в самых разных местах дала Трамбаллу новые возможности, чтобы начать экспериментировать с чем-то вроде кино «визуального опыта», что было его коньком с середины 60-х. Внимание к зрелищности и к условиям показа связывает работу Трамбалла как с историей раннего кино, так и с историей докинематографических фантазмагорий.

В сериях спецэффектов Трамбалла возвышенное проявляет себя вблизи массивного технического объекта или пространства. Это Звездные врата (*2001: Космическая одиссея*), «корабль-матка» (*Ближние контакты*), Виджер (*V'ger*) (*Звездный путь*), Город (*Бегущий по лезвию*). Именно технология внушает ощущения, характеризующие возвышенное; поэтому именно технология указывает на границы человеческой способности определять и понимать<sup>1</sup>. Спецэффекты разворачиваются перед взором человека и становятся доступны всеохватному контролю, который присущ самому акту видения. Однако серии Трамбалла отличаются от других спецэффектов своей амбивалентностью: их нельзя назвать невозмутимо

---

<sup>1</sup> Онтологические вопросы такого рода приобретают еще большую остроту, когда технологии обнаруживают чуждость своего происхождения.

торжественными (*Звездные войны*), но они и не мрачно гнетущие (*Чужой*). Так же как панорамы и вообще любые события показа на протяжении двух последних столетий, спецэффекты Трамбалла находят свое основание в двойственном отношении к новым технологиям; и так же, как другие аналогичные формы, они зависят от новых технологий всем своим существом.

Смещение или дезориентация, производимые средой индустриального города, вызвали к жизни новые развлечения, которые начертили когнитивную и телесную карту субъекта в некогда угнетающем и невыносимом пространстве. Панорамное восприятие легло в основание Века Машин, стало функцией новой архитектуры из стекла и металла: оно определило форму пассажей и универмагов с их потребительским изобилием, равно как и конфигурацию «зрелищных форм», укрепляющих господство новой эпистемологии видения. Телескопы, микроскопы, анатомические атласы, карты континентов и геологических эпох расширили возможности человеческого восприятия. Как отмечает Барбара Стаффорд, «расширение видения сделало возможным новую форму путешествия. Темные глубины раскрылись, став прозрачными без всякого насилия. Пелена невидимого была приподнята мягко и без принуждения. Глаз мог легко путешествовать сквозь и по ту сторону плотной поверхности, или тихо устремляться ниже очередного слоя»<sup>2</sup>.

Путешествие «создало» метафору для соединения пространственно-временной непрерывности с утопической одержимостью «прогрессом». Сюзан Бак-Морсс пишет, что «железные дороги были референтом, а прогресс знаком, и перемещение в пространстве оказалось настолько повенчаным с понятием исторического движения, что уже нельзя было мыслить одно без другого»<sup>3</sup>. Поездки за новыми высотами, новыми перспективами и новыми мирами стали сущностью таких развлечений, как групповой туризм, панорама, ботанический сад и Всемирная выставка. В популярной литературе Жюль Верн поднимал своих читателей на воздушном шаре, чтобы совершить путешествие «Вокруг света за восемьдесят дней», и выстреливал их из пушки, чтобы доставить «С Земли на Луну». Как отмечает Бак-Морсс, новые способы сообщения шли рука об руку с новыми областями знания и новыми возможностями для человеческого развития.

Отсюда берет начало по меньшей мере одна из сюжетных линий в рассказе о том, что стало называться веком информации, поскольку в это время обилие физических фактов было поставлено на службу эпистемологическим устремлениям и потребностям общественного сознания. Захватывающие показы нуждались в новом способе зрительской адреса-

---

<sup>2</sup> *Stafford B.M.* Body Criticism: Imaging the Unseen in Enlightenment Art and Medicine. Cambridge, MA: MIT Press, 1991. P. 343.

<sup>3</sup> *Buck-Morss S.* The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project. Cambridge, MA: MIT Press, 1989. P. 91.

ции — вы там, даже если вас там нет, — привязанном к новым технологиям визуальной репрезентации. Несомненно, эти способы показа восходят к геометрическим свойствам перспективной композиции, которая создавала иллюзорные отношения между наблюдателем и обозреваемой сценой. Теперь же зрителю предлагаются живые откровения о внутренней стороне человеческого тела, об астрономических явлениях и любопытных событиях. Панорамы экзотических портов вызывают эффект погружения в далекое: «Панорама играла на чувствительной струне девятнадцатого столетия. Она удовлетворяла или, по крайней мере, помогала удовлетворять растущую потребность в визуальной информации. Революция в отношении к путешествиям заставила мир казаться меньше. Рост образованного среднего класса и зарождающаяся газетная индустрия означали, что все большему числу людей становится известно о все большем числе происшествий на все увеличивающемся пространстве. Неудивительно, что люди должны были жаждать визуальных образов того мира, о котором они стали знать больше благодаря печатному слову. Панорама предлагалась в качестве замены путешествия и приложения к газете»<sup>4</sup>. Таким образом, телесный опыт и познавательные способности были дополнены, а в значительной степени и замещены доверием к визуальному в рамках симулякра реальности.

Поскольку теперь визуальное во многом освободилось от необходимости подтверждения в осязательном опыте (основная характеристика информационной эпохи), то в такой ситуации оно, во-первых, должно было стать более чем самодостаточным источником знания и информации как для широкой публики, так и для ученых; и, во-вторых, значительное число развлечений должно было призвать тело к приятному суррогату опыта. Панорама и ее наследница, диорама, должны были в конечном итоге включить в себя иллюзию движения, световые и звуковые эффекты; платформы, чтобы раскачивать или даже перемещать публику; фотографию; и даже, как в случае с Турами Хэйла \*, кинематограф. Сегодня такие аттракционы снова возвращаются: Трамбалл разработал «театр Райдфилм» («Ridefilm Theater»), имитационную систему, в которой главное место отводится передвижной платформе для пятнадцати пассажиров, охваченной 180-градусным сферически изогнутым экраном с высоким разрешением. Образы проецируются синхронно движению площадки, создавая тем самым поразительное ощущение кинестетической погруженности в комплексное технологическое пространство.

Запальчивый историзм привык описывать кинематографическую репрезентацию в категориях «реалистичности»/«антиреалистичности»

---

<sup>4</sup> *Hyde R. Panoramania: The Art of Entertainment of the 'All-Embracing' View.* London: Trefoil Publication, 1988. P. 37.

\* О Турах Хэйла см. более подробно в статье Брукса Лэндона в наст. изд. — *Примеч. ред.*

(противопоставление реализма формализму у Кракауэра). В рамках этой дихотомии спецэффекты восходят к мельесовским манипуляциям образами; но должно быть ясно, что даже такие, по общепринятому мнению, натуралисты, как братья Люмьер, были поставщиками зрелищ и нового опыта. Кино, несомненно, является спецэффектом, и первые зрители воспринимали его именно в таком качестве. Иллюзия движения, создающая ощущение временного потока и пространственного объема, оказалась достаточным новшеством даже для зрителей, уже знакомых с широким диапазоном занимательных визуальных новинок. Несмотря на то что производимое кинематографом соединение пространственно-временной цельности (*solidity*) и текучей изменчивости связывается по преимуществу с нарративной репрезентацией, эти эффекты медиума все равно определяют опыт киновосприятия.

Том Ганнинг и Мириам Хансен описывают в работах по раннему кино «кинематограф аттракционов»: «невозмутимо эклектичный», напрямую адресующийся к зрителю. «Это эксгибиционистский кинематограф», — утверждает Ганнинг; в то время как Хансен, вслед за Жаном Митри, пишет, что «фронтальность и единообразие точки зрения есть явный признак *презентационной* — в противоположность *репрезентационной* — концепции пространства и зрительской адресации»<sup>5</sup>. Презентационная модель в конечном счете была больше приспособлена для однозначной системы повествования, которая стабилизировала пространство и «выделяла вымышленное пространство и время на экране из действительного пространства и времени кинотеатра, или, скорее, находясь под обаянием первого, ставила второе в подчиненное положение»<sup>6</sup>.

Вместе с тем Ганнинг утверждает, что увлечение аттракционом «не исчезает с утверждением нарратива, но уходит “в андеграунд”: сохраняется как в определенных авангардных практиках, так и в качестве компонента нарративных фильмов, более заметного в одних жанрах (например, в мюзикле), чем в других»<sup>7</sup>. Жанр фантастики часто выставляет напоказ свой избыток зрелищного в форме *спецэффекта*, который необычайно действительно доводит нарратив до захватывающей остановки. Фантастика включается в презентационную модель в силу преобладания оптических эффектов, которые в действительности *вос*-соединяют виртуальное пространство зрелища с физическим пространством кинематографа.

Спецэффекты вновь обращают зрителя к визуальным (а также аудиальным и даже кинестетическим) условиям кинематографа и тем са-

---

<sup>5</sup> Gunning T. «The Cinema of Attractions»: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde // Early Cinema: Space, Frame, Narrative / Ed. by Thomas Elsaesser. London: British Film Institute, 1990. P. 57; Hansen M. Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991. P. 34.

<sup>6</sup> Hansen M. Babel and Babylon. P. 83.

<sup>7</sup> Gunning T. «The Cinema of Attractions». P. 57.

мым выносят принципы восприятия на авансцену сознания. Эта идея — центральная в превосходном анализе фильма *2001: Космическая одиссея*, принадлежащем Аннетт Майклсон. Расширение поля видения до размеров Синерамы, удаление из кадра указаний на верх и низ и другие условия физической ориентации, постоянно вызываемое ощущение телесной невесомости, имитация дыхательных ритмов на звуковой дорожке — все это способствовало глубокому переопределению осязательного опыта, переживаемого путешественниками из рядов публики<sup>8</sup>. *Космическая одиссея* более радикальна по вызываемому аффекту, чем любой другой нарративный фильм. Визуальные эффекты продолжают занимать центральное место в кинофантастике в силу целого ряда аналогичных причин. «Если мы задумаемся над тем, что собственно “делает” фантастика, — пишет Брукс Лэндон, — то, разумеется, мы должны признать, что часто упоминаемое в связи с ней “ощущение чуда” происходит из “нового способа видения”»<sup>9</sup>.

Таким образом, спецэффекты современного кино представляют собой лишь более позднее проявление тех захватывающих оптических технологий, которые обеспечивали для своих зрителей поглощающие, переполняющие и, вероятно, непосредственные чувственные переживания — «ренессансной» и вертикальной перспективы, панорам, ландшафтной живописи, калейдоскопов, диорам и кино — особенно кино *аттракционов*, говоря словами Эйзенштейна.

Презентационная модель, описанная Ганнингом и Хансен, преодолевает логику нарратива, делает акцент на поэтике зрелища и, таким образом, соотносится с определенными концепциями возвышенного в поэзии и живописи — особенно с тем возвышенным, которое фигурировало в американском искусстве XIX столетия<sup>10</sup>. Классическая концепция возвышенного в том виде, в котором она описана Лонгином \* в связи с риторикой декламации, подчеркивает его способность очаровывать и облагораживать сознание человека. В знаменитом пассаже Лонгин прославляет его безусловный триумф с помощью своей собственной короткой серии спецэффектов: «наша душа возносится истинным возвышенным; она отправ-

---

<sup>8</sup> Michelson A. Bodies in Space: Film as «Carnal Knowledge» // Artforum. 1969. Vol. 7. № 6. P. 54—63.

<sup>9</sup> Landon B. The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronics (Re)Production. Westport, CT: Greenwood Press, 1992. P. 94.

<sup>10</sup> Здесь неуместно делать обзор всей сложной истории возвышенного. Очень полезный обзор дается в работе: Modiano R. Coleridge and the Concept of Nature. Tallahassee: Florida State University Press, 1985. P. 101—114.

\* Лонгин Кассий (ок. 213—273 н.э.) — греческий грамматик и философ-неоплатоник, автор трудов по риторике и философии. Однако знаменитый трактат «О возвышенном» был приписан Лонгину ошибочно и, скорее всего, относится к I веку н.э. См. об этом: Трактат «О возвышенном», его автор, время и содержание // О возвышенном / Пер. с греч., статьи и примеч. Н.А. Чистяковой. М.; Л.: Наука, 1966. С. 99—100. — Примеч. ред.

ляется в гордый полет и наполняется радостью и самодовольством, как будто это она сама создала то, чему внимает»<sup>11</sup>.

В значительной степени за превращение возвышенного из кантовской доктрины в эстетическую стратегию были ответственны Джозеф Аддисон и Эдмунд Берк \*. Сфера возвышенного охватывала величественное, благоговейное и буквально неотразимое: она говорила на языке экссесса и гиперболы, предполагая существование области, выходящей за пределы человеческого выражения и понимания. Возвышенное выстраивалось с помощью комбинации чувств удивления, страха и трепета, возникающей благодаря явлению силы, несравнимо более могущественной, чем та, что есть у человека. Такие смешанные чувства явились результатом риторического истолкования грандиозного (причем как грандиозно большого, так и малого) и бесконечного. Объект возвышенной риторики — это часто нечто такое, что не полностью доступно для наблюдения или описания: единообразие (подобие всех частей) и непрерывность (чувство, что объект все тянется и тянется) характеризуют его «смутность». Возвышенное ввергает субъекта в кризис, разрывая его привычно осознаваемую связь с внешней реальностью. Оно несет угрозу человеческой мысли, привычным знаковым системам и, наконец, самообладанию человека: «душа, кажется, готова выскочить из самой себя и возбуждена до предела целым сонмом огромных и смутных образов, которые воздействуют на нее именно потому, что их много и они смутные»<sup>12</sup>. Однако в результате возникает не негативный опыт переживания сумятицы, поскольку параллельно этому идет процесс освоения обнаружившихся бесконечных возможностей и идентификации с ними. Сознание выходит за пределы мира явлений, стремясь охватить то, что не может вместить в себя. Таким образом, возвышенное основывается на глубокой амбивалентности: напряжение между смущением и восторгом передает оксюморон «приятный

---

<sup>11</sup> Longinus on the Sublime / Trans. W.R. Roberts, 1935. P. 65. Русский перевод этого места (7, 2) из трактата Псевдо-Лонгина, выполненный Н.А. Чистяковой и изданный в серии «Литературные памятники», несколько отличается от используемого автором перевода Робертса: «Человеческая душа по своей природе способна чутко откликаться на возвышенное. Под его воздействием она наполняется гордым величием, словно сама породила все только что воспринимаемое». См.: О возвышенном. Репринтное воспроизведение текста издания 1966 г. М.: Ладомир, Наука, 1993. С. 15. — *Примеч. пер.*

\* Это утверждение Бьюкатмана требует пояснения. По-видимому, автор хочет сказать, что Аддисон и Берк повлияли на то переосмысление категории (или феномена) возвышенного, которое состоялось после Канта. Будучи старшими современниками Канта, сами они никак не могли «превратить» его доктрину в эстетическую стратегию, потому что ко времени, когда они создавали свои сочинения о возвышенном, эта доктрина еще не существовала. — *Примеч. пер.*

<sup>12</sup> Burke E. On the Sublime and the Beautiful. Charlottesville, VA: Ibis Publishing, facsimile of 1812 edition. P. 106 (русский перевод этой цитаты дается по изданию: Берк Э. Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного. М.: Искусство, 1979. С. 93. Перевод Е.С. Лагутиной. — *Примеч. пер.*).

ужас», придуманный Берком, а также кантовское описание «быстро сменяющих друг друга притяжения и отторжения от одного и того же объекта»<sup>13</sup>.

В то время, когда телескопы бросали танталовы взгляды на миры по ту сторону нашего мира, астрономия дала новое и величественное основание для риторики возвышенного. В 1712 году Джозеф Addison писал о бесконечном числе небес в типичной для такого предмета манере: «Когда мы обозреваем всю землю сразу, а также несколько планет, которые расположены по соседству с ней, мы исполняем приятным изумлением от вида такого большого числа миров, висящих один над другим и вращающихся вокруг своих осей с такой поразительной напыщенностью и торжественностью. Если вслед за этим мы созерцаем те дикие области эфира, которые простираются далеко ввысь от Сатурна вплоть до неподвижных звезд и расстилаются повсюду почти до бесконечности, наше воображение находит себя исполненным таким безмерным видом, что стремится охватить его. Но если мы поднимаемся еще выше и рассматриваем неподвижные звезды как множество огромных океанов пламени, каждый из которых сопровождается разным набором планет, а еще открываем новые небесные своды и новые огни, которые погружаются дальше в бездонные глубины эфира, так что их нельзя увидеть и в самый сильный из наших телескопов, мы теряемся в таком лабиринте солнц и миров и приходим в смущение от необъятности и величия природы»<sup>14</sup>.

Здесь в известной степени предвосхищаются космические траектории фильма Кубрика, не только в соизмеримости астрономических масштабов, но и в описании последовательных уровней макрокосма, который в конечном счете уступает свое место хаосу, сигнализируя тем самым о границах нашей способности постичь бескрайность просторов вселенной. Вселенная бесконечна — это повергает нас в уныние; но риторика возвышенного парадоксальным образом позволяет понять границы наших чувств и понятий. В угрозе, которую несет возвышенное, в конечном счете не так уж и много от настоящей угрозы.

Истинное назначение фантастики состоит в том, чтобы тем или иным путем *творить* безграничную и несметную материю возвышенного опыта и таким образом вызывать ощущение преодоления человеческой конечности (и в соответствии с идеей возвышенного большинство произведений нацелены на распознавание и преодоление человеческих пре-

---

<sup>13</sup> Ср. это место из Канта в переводе Ю.Н. Попова: «И поскольку душа не только притягивается к предмету, но и отталкивается им, в благоволении к возвышенному содержится не столько позитивное удовольствие, сколько восхищение и уважение, и поэтому оно заслуживает названия негативного удовольствия» (*Кант И.* Собр. соч.: В 8 т. Т. 5: Критика способности суждения. М.: Чоро, 1994. С. 83. — *Примеч. пер.*).

<sup>14</sup> Addison J. *The Spectator*. № 420. 2 July 1712 (cit. in: *Wilton A. Turner and the Sublime*. Chicago Press, 1980. P. 11).



делов). И в самом деле, объекты фантастики характеризует пространственно-временное величие, о котором говорят уже одни названия фильмов: *Космическая одиссея*, *Последние и первые люди*, *Когда сталкиваются миры*, *Творец звезд* (или взять хотя бы названия первых научно-фантастических журналов: «Поразительное» (*Astounding*), «Изумительное» (*Amazing*), «Волнующие удивительные истории» (*Thrilling Wonder Stories*), «Повести о таинственном» (*Weird Tales*). Фантастические объекты возвышенно неотчетливы: город Трентор из серии «Основание» Айзека Азимова занимает целую планету — один из бескрайних городов научной фантастики; и есть еще космический корабль из начала *Звездных войн*: слишком огромный, чтобы поместиться на экране и в нашем сознании. Научная фантастика глубоко и непосредственно связана с образностью возвышенного. «Искусственное бесконечное» Берка находит отзвук в «Юпитере и по ту сторону бесконечности» из *Космической одиссеи*: в риторических аллюзиях на нерепрезентируемые формы бесконечности.

Поначалу фигуры возвышенной риторики разрабатывались и опознавались в основном в связи с поэтическим языком; соотнесение их с реестром визуальных искусств вызывало подозрение. Однако под непреднамеренным влиянием Бёрка живопись в XIX столетии стала новым средством изображения возвышенного. Слишком конкретные, облеченные в четкую форму образы живописи долго считались недостаточными в сравнении с грандиозными поэтическими абстракциями, но осуществленная Берком категоризация возвышенных эффектов («неотчетливость, самодостаточность, обширность, непрерывность, единообразие, величественность, броскость, внезапность» и т.д.) оказалась легко применимой к художественному изображению природы<sup>15</sup>. Та конкретность, которая ранее считалась признаком ограниченности живописи, стала теперь ее великим преимуществом: «Обширность, удаленность, неотчетливость — качества, дающие волю воображению, — можно с большей легкостью и точностью передать в связи с пейзажем, нежели с религиозными, духовными или отвлеченными идеями»<sup>16</sup>.

Возвышенное пейзажа коренится в деятельности созерцания, в стремлении ухватить то, что в принципе не может быть схвачено. Просторы Природы дают идеал, который приводит в движение познавательные процессы, облагораживающие сознание, захваченное ими. Поэтому те произведения искусства, которые наиболее тесно связаны с возвышенным, зачастую представляют собой тщательное, детальное раскрытие природного величия, откровение — но не столько в миметическом порыве, сколько в поощрении соответствующего зрительского восприятия. Поскольку ландшафтная живопись должна вдохновлять на активное созерцание, ей

<sup>15</sup> Wilton A. Turner and the Sublime. P. 30.

<sup>16</sup> Ibid.

недостаточно дублировать внешние формы. Многие художники, среди них Тернер и Черч, предлагают своего рода руководство для зрителя, часто изображая мелкие фигуры, застывшие в созерцании тех самых чудес, которыми зачаровывает их художник<sup>17</sup>.

Впечатляющие и величественные элементы, предназначенные для охвата динамичным зрительским взглядом, легко обнаружить среди множества эпизодов со спецэффектами, известных истории кинематографа. Если поэтика возвышенного предвосхитила тематику фантастики, то визуальное возвышенное, разработанное в живописи, подготовило «буйство видимого» в фантастическом кино, особенно ярко заявившее о себе в спецэффектах Дугласа Трамбалла.

Внимательное изучение работ Трамбалла позволяет увидеть удивительную последовательность его эстетических решений. Каждый эпизод Трамбалла — это не столько изображение объекта, сколько конструирование среды. Его не устраивала банальность большинства эпизодов со спецэффектами, которую приходилось замаскировывать быстрым монтажом, чтобы отвлечь внимание зрителей: «Мне нравится придумывать сумасшедшую иллюзию, которая выглядит настолько великолепно, что вы по-настоящему можете задержаться на ней как на кадре какого-нибудь из мастеров эпического пейзажа»<sup>18</sup> («эпический пейзаж» наводит на мысль о близком родстве спецэффектов Трамбалла с величественными полотнами Тернера, Черча, Бирштадта и др.). Работы Трамбалла дают выход ощущению величия окружающего: на широком экране эффект превращается в нечто обволакивающее, как клубящаяся масса облаков, которая предупреждает появление корабля-матки в *Ближких контактах*, как блистательный и чудовищный Лос-Анджелес в *Бегущем по лезвию* или как аморфные и бескрайние внутренности Виджера в *Звездном пути*. В эпизоде «Звездные врата» из *Космической одиссеи* едва ли находится место для каких-нибудь отдельных объектов: вместо них на передний план выносятся непрерывность пространственно-временных превращений.

Упомянув моменты турбулентности в живописи Тёрнера, Эндрю Уилтон воссоздает ощущение сильного зрительского движения: «Виды сквозь аркады, аллеи, проходы в скалах и даже сквозь завихрения пыли или водовороты бури указывают на выход из пространства картины и зачастую не согласуются с более умеренной общей перспективой. Эти искривления заставляют зрителя принять *драматический способ видения*, вынуждая его глаз совершать скачки и нырки, восхождения, *проникнове-*

---

<sup>17</sup> Уилтон утверждает, что в этом состояла расчетливая стратегия Тернера. Он также считает, что существенным достижением серии его морских пейзажей (1801—1810) «является постепенно возрастающая вовлеченность зрителя в изображаемые сцены» (Ibid. P. 46).

<sup>18</sup> Это признание сделано в интервью Дону Шею, записанном на лазерном диске *Ближких контактов третьего вида* (компания Критерион).

ния и прохождения, которые очерчивают для него трехмерное присутствие воспринимаемого ландшафта»<sup>19</sup>.

Такие бурные эпизоды обычно располагаются внутри относительно спокойного изображения более обширного пространства; подобным же образом и кинетические эффекты Трамбалла вставлены в нарративную последовательность фильма. В американской ландшафтной живописи картины Мартина Джонсона Хида также приводят зрителя в движение, на этот раз в акте пространственного проникновения в план картины: «Линии, соединяющие более высокую местность по периметру болота и край самого болота, тоже расширяются, чтобы подчеркнуть и усилить визуальное переживание от броска в глубину. Ни в каких других американских пейзажах углубление в пространство не играет такой значительной роли и не разворачивается с такой филигранной геометрической точностью»<sup>20</sup>. Эффекты Трамбалла также строятся на феноменологически выверенном исследовании пространства<sup>21</sup>.

Трамбалл придает особое значение отношениям зрителя с эффектом и с пространственным окружением. В некоторой степени все спецэффекты вписываются в фильм по следующей схеме: эффект проектируется, чтобы быть увиденным, и часто нарратив делает остановку, чтобы позволить зрителям оценить демонстрируемые технологии (это то, что в другом контексте Лаура Малви называет «эротическим созерцанием»). Однако эпизоды Трамбалла — иного рода. В то время как работа Джона Дикстра в фильмах *Звездные войны* или *Огненный лис* — вся гиперкинез и действие, предполагающее непосредственное участие, творчество Трамбалла по-особому созерцательно. Если он желает создавать спецэффекты, «достаточно хорошие, чтобы смотреть на них в течение долгого времени», то это значит, что они побуждают именно к такого рода активности.

Далее, безотносительно к тому, с каким режиссером работает Трамбалл, его сцены спецэффектов часто включают в себя откровенное и отчетливое присутствие диегетического зрителя: вспомните монтажную врезку застывшего лица астронавта, наблюдателей с отвисшими челюстями из фильма Спилберга, команду космического корабля «Энтерпрайз» или освобожденный от телесной оболочки глаз, в зрачке которого отражается inferнальный город. Многие из этого типично для фантастического кино — жанра, который почти целиком определяется через свою связь с

<sup>19</sup> Wilton A. Turner and the Sublime. P. 79 (выделено мной).

<sup>20</sup> Powel E.A.. Luminism and the American Sublime // American Light: The Luminist Movement. Washington DC: National Gallery of Art, 1980. P. 83.

<sup>21</sup> Концентрация исключительно на фаллических импликациях этого движения-проникновения представляется мне безынтересной и слишком предвзятой (за исключением, пожалуй, случая с фильмом *Звездный путь*): Аннетт Майклсон, например, соединяет этот кинематографический троп с эпистемологическим проектом, который по-разному разрабатывают Кубрик, Майкл Сноу, Клод Ланцманн и другие.

новыми технологиями видения. Но, опять-таки, работа Дикстра над *Звездными войнами* выстроена иначе: первый, немыслимо огромный космический корабль проплывает над головой публики, но внутри диегезиса нет никакого зрителя (то же самое касается кульминационного взрыва Звезды Смерти). Присутствие диегетического зрителя у Трамбалла инсценирует развернувшееся столкновение с возвышенным, подсказывает и (гиперболизирует) реакцию непосредственного зрителя фильма.

В фильме *Звездный путь*, если брать наиболее наглядный пример, зрительскую функцию берет на себя команда военного корабля «Энтерпрайз», которая вызвана из запаса, чтобы противостоять безмерно сильной техно-органической сущности, угрожающей (как это обычно водится) Земле. Визуальным украшением фильма (помимо шумно прославившегося «Энтерпрайза») было таинственное существо Виджер: в действительности старый космолет Вояджер, у которого немного «съехала крыша». Модель Виджера, придуманная Сидом Мидом (который спустя некоторое время будет работать вместе с Трамбаллом над *Бегущим по лезвию*), была 68 футов в длину, усеяна лампами, волокнистой оптикой, увита флуоресцентным шлангом и лазерными огнями; и все это было увеличено в размерах благодаря дополнительным анимационным эффектам и компьютеризованной камере Дикстра. Виджер, по-видимому, служит примером возвышенного объекта в его беспредельности. Команда Трамбалла разработала также Компьютеризованную Многоплановую Систему (Compsy), которая обеспечила сложные движения внутри эфемерного многоуровневого пространства Виджера, а также впечатляющий пролет «Энтерпрайза» сквозь «червоточину» в космосе<sup>22</sup>. И хотя фильм прошел без видимого успеха и играет роль своего рода школьной версии *Космической одиссеи*, работа над спецэффектами оказалась небезынтересной. Развернутое вторжение Виджера помещает человека внутрь и лицом к лицу с чужим ландшафтом. В этих кадрах как ставший трогательно миниатюрным «Энтерпрайз», так и человек выглядят совершенно потерянными, едва видимыми на фоне мрачной громады Виджера. Возможно, здесь есть сходство с крошечными фигурками, которые занимают нижний передний план в южноамериканских картинах Черча и представляют, по словам Барбары Новак, «вкрапления культуры в природу»<sup>23</sup>. Конечно, Виджер — это не сама природа, скорее им владеет свирепая сила, которую принято ассоциировать с природой: к этому уточнению я еще вернусь.

Благодаря преобладанию таких длительных эпизодов со спецэффектами фантастика явно разделяет принципы презентационной модели кинематографического дискурса. Публика может использовать диегети-

---

<sup>22</sup> Finch C. *Special Effects: Creating Movie Magic*. New York: Abbeville Press, 1984. P. 180—181.

<sup>23</sup> Novak B. *Nature and Culture: American Landscape and Painting, 1825—1875*. New York: Oxford University Press, 1995. P. 198.

ческую фигуру наблюдателя как временного проводника по необъятным широтам чужого пространства, но этот персонаж служит не для того, чтобы лишать зрителя собственного феноменологического опыта или, наоборот, закреплять его. Путь сквозь движущиеся огни и бесформенные очертания в эпизоде «Звездные врата» из *Космической одиссеи* ведет прямо к зрителю. Крупные планы астронавта Дэйвида Пула не возвращают нас в художественное (репрезентационное) пространство; они также не выдвигают Дейва в качестве психологического субъекта, назначение которого состоит в том, чтобы управлять зрительской идентификацией. Наблюдатели, смонтированные в эпизоды со спецэффектами, переустанавливают масштаб и дополнительно подчеркивают «инаковость» возвышенного окружения; но они не опосредуют зрительский опыт с помощью психологии персонажей, одинаково застывших в глубокой пассивности. Увеличиваясь в размерах, наблюдатели программируют что-то вроде «необычайной интенсивности» крупного плана, которая была прославлена Жаном Эпштейном. Художественное пространство и пространство кинотеатра приходят в столкновение, в то время как диегетические и реальные зрители, в метафорическом смысле, объединяются. (Майклсон утверждает, что специфика *Космической одиссеи* определяется именно таким смешением между астронавтом и зрительской аудиторией. В других фантастических фильмах эти приемы также часто присутствуют, но не с такой наглядностью.) Присутствие диегетических зрителей, следовательно, усиливает презентационный аспект кинематографа и в то же время вызывает к возвышенному.

В XIX столетии Америка обнаружила свою одержимость отношениями между природой, человеческой властью и человеческой судьбой в прозе, живописи и политике. Риторика прогресса смешалась с ощущением народа, избранного Богом и историей, чтобы заниматься освоением Нового Света, который, казалось, несет еще свежие следы прикосновения своего Создателя. Казалось, что обширные просторы американского Запада испытывают волю новых представителей нации, а появляющиеся технологии индустриального капитализма необычайно подходили для колонизации и эксплуатации этих новых земель. Алан Трахтенберг пишет, что «американские железные дороги, по-видимому, создали новые пространства, новые области понимания и экономических ценностей и в конечном итоге включили доисторическую геологическую территорию в историческое время»<sup>24</sup> (этот внушительный пространственно-временной коллапс нашел отражение в утверждении Бак-Морсс, что движение в пространстве стало аналогией исторического прогресса).

В часто цитируемом разделе «Природы» (1836 г.) Эмерсон — также немного помешанный на железных дорогах — описывает состояние

---

<sup>24</sup> Trachtenberg A. The Incorporation of America: Culture and Society in the Gilded Age. New York: Hill à Wang, 1982. P. 59.

сознания, характеризующее трансцендентальное возвышенное: «Вот я стою на голой земле — голову мне овеивает бодрящий воздух, она поднята высоко в бесконечное пространство — и все низкое себялюбие исчезает. Я становлюсь прозрачным глазным яблоком; я делаюсь ничем; я вижу все; токи Вселенского бытия проходят сквозь меня; я часть Бога или его частица... Среди дикой природы я нахожу нечто более для себя дорогое и родное, чем на городских и сельских улицах. В спокойном пейзаже, а особенно в далекой черте горизонта человек различает нечто столь же прекрасное, как собственная его природа» \*.

В трактовке возвышенного как восторженного подъема и в описании исчезающего эго, которое полностью искупается красотой человеческой природы, заметен долг Эмерсона перед Кантом. Его «прозрачное глазное яблоко» предвосхищает различимых в повествовании, но помещенных в немислимую ситуацию диегетических зрителей, которые присутствуют в эпизодах со спецэффектами у Трамбалла, и дает поразительно точный комментарий к очевидно трансценденталистской предрасположенности последнего.

Американская живопись оказалась «погруженной в природу»<sup>25</sup>. По поводу союза эстетики возвышенного и трансцендентальной философии один критик пишет, что «возвышенный опыт был преобразован в новый вид пейзажной выразительности; традиционные декорации возвышенного были усилены с помощью трансцендентальной возвышенной чувственности, той чувственности, что находит свое основание во внутреннем восприятии времени и пространства»<sup>26</sup>. Эта чувственность нашла свое наиболее яркое выражение в жанре люминистской живописи. В связи с отношением к трансцендентальной философии Барбара Новак определила люминизм как эстетику, которая придает особое значение объективности выражения, горизонтальности, мельчайшим вариациям оттенков, соразмерности, неподвижности и безмолвию. Люминистское произведение характеризует «расчетливый контроль»: порядок, который налагается на видимую реальность. Мазок кисти скрадывается, потому что за ним стоит художник, живопись в качестве медиума, а не прозрачность репрезентации и временная длительность. И, помимо всего, для люминистских произведений характерно особое использование света: холодного, «жесткого», осязаемого света, разлитого по гладкой поверхности. «Линии, ограняющие реальность, туго натянуты, — пишет Новак, — напряжены до крайнего предела»<sup>27</sup>.

---

\* Цитата из Эмерсона дана по изданию: *Эмерсон Р.-У. Природа // Эстетика американского романтизма*. М.: Искусство, 1977. С. 181—182. Перевод А.М. Зверева — *Примеч. пер.*

<sup>25</sup> *American Light*. P. 98.

<sup>26</sup> *Powell E. A. Luminism and American Sublime*. P. 72.

<sup>27</sup> *Novak B. Nature and Culture*. P. 23, 27.

Люминизм был не единственным средством для представления возвышенного, связанного с американским ландшафтом. Монументальная живопись таких художников XIX века, как Копли, Коул, Чёрч, Бирштадт и других, создавала визуальную риторику возвышенного, далекую от одиночества и тишины люминистов, хотя у них было немало точек соприкосновения<sup>28</sup>. «Пейзажист должен изумлять зрителей непосредственностью своих *эффектов*», — пишет Уилтон<sup>29</sup>. И хотя в значительной степени эта непосредственность достигалась через преувеличенную детальность исполнения, предполагалось, что масштаб картин также должен ошеломлять зрителя. Эти изображения экзотических ландшафтов Американского Запада или Южной Америки были слишком большими и слишком подробными, чтобы «охватить» их одним взглядом: нужно было привести в движение взор зрителя, чтобы вобрать, увидеть произведение. Кроме того, этот специфически эксгибиционистский способ репрезентации часто делался спектаклем наподобие ярмарочных аттракционов. Благодаря конструированию динамичного, кинетического взгляда, равно как и способу экспонирования, монументальный пейзаж стоит в одном ряду с такими современными ему «фантазмагориями прогресса», как диорама и представление с помощью волшебного фонаря.

Живопись Фредерика Чёрча особенно подходит для того, чтобы рассматривать ее в одном ряду с эффектами Трамбалла. Изумительные, смелые цветовые эксперименты (спецэффекты), которые применял Чёрч, изображая сумеречное небо или вулканические извержения, были результатом новых технологий в производстве пигмента на основе кадмия. Эти эффекты были поставлены на службу и атмосферным явлениям, и своеобразной космологии: не только небу, но также солнцу, луне, метеорам и северному сиянию. Один критик указывал на обещание *откровения*, которое лежит в основе драматической сценографии и монументального масштаба поздней живописи Чёрча<sup>30</sup>. Другой писал о «Сумерках в дикой местности» (1860), что «картина не попадает под простое определение “люминистского” произведения, хотя не может быть никаких сомнений в том, что ее предметом является буквально американский свет, символизирующий новый мировой Апокалипсис. Это захватывающее произведение искусства включает в себя два аспекта возвышенного: традиционный

---

<sup>28</sup> Эти полотна были действительно широкомасштабными (размеры картины Чёрча «Сердце Анд» (1859) — примерно 66 на 120 дюймов, или 168 на 302,9 см). Барбара Новак замечает, что анализ этих работ должен предполагать «анализ искусства как зрелища». Далее она пишет, что «наследником этого искусства в XX веке стало кино, которое освоило множество разработок XIX века» (Ibid. P. 19).

<sup>29</sup> Wilton J. Turner and the Sublime. P. 39 (выделено мной).

<sup>30</sup> См.: Huntington D.C. Church and Luminism: Light for America's Effect // American Light. P. 155—192.

интерес к природе как объекту и трансцендентальное отношение к природе как опыту, данному через цвет, пространство и тишину»<sup>31</sup>.

Люминизм и величественные картины дают расширенный контекст для эпизода со Звездными вратами. Проход сквозь Звездные врата — это путешествие «по ту сторону бесконечности»: движение за пределы антропоцентричного опыта и понимания. С помощью технологии «слитскан» (slitscan) \* Трамбалл создал ряд образов, представлявших собой не более чем определенные наборы световых решений — саму материю кинематографа. Свет, с присущим ему значением откровения и ослепляющей силы, — это также сама материя возвышенного: «Свет — это... алхимический медиум, благодаря которому художник превращает материю в дух. В американском искусстве именно свет в союзе с водой часто использовался для того, чтобы способствовать спиритуалистическим превращениям, то растворяя формы, как в некоторых больших южноамериканских полотнах Чёрча, то делая их прозрачными, как в работах Лейна. У первого свет более тесно связан с тем, что мы называем атмосферой, и имеет свойство распыленной воздушной взвеси. У последнего свет сам является частью плотной и сияющей материи стекла»<sup>32</sup>. «В больших картинах Чёрча и Бирштадта, — заключает Новак, — свет волнует, поглощает, будоражит и затопляет. Его экстаз почти равняется трансценденции, но его активность препятствует достижению полного единения с божеством». В *Космической одиссее* преобразующая сила света иллюстрирует, воплощает и разыгрывает прямо-таки отмену человека (и его рождение в качестве сверхчеловека, Звездного Дитяти).

*Sturm und Drang* \*\* эпизода «Звездные врата» явно отличается от люминизма Фитца Хью Лейна; но я бы настаивал, что эта серия участвует и в той и в другой тропологии света, переходя от распыленности и изменчивости в первой части к нежно окрашенному, кристальному безмолвию ландшафта в завершении. Свет «волнует, поглощает, будоражит и затопляет», но тем не менее здесь есть также спокойствие, которое подспудно присутствует в последних минутах эпизода. Ландшафт становится более конкретным, но соразмерно с этим и более пустынным; исчезает горизонт, небо и море переходят друг в друга. Проникающие движения камеры все

---

<sup>31</sup> Powell E.A. Luminism and American Sublime. P. 90.

\* «Слитскан» (slitscan), буквально «сканирование через щель», — одна из оптических технологий, усовершенствованная Трамбаллом для создания эпизода «Звездные врата». С помощью этой технологии получены множественные движущиеся разноцветные линии, которые визуализируют проникновение Дэйвида Пула «за пределы бесконечности». Подробное описание технологии «слитскан» можно найти на сайте: <http://www.underview.com/2001/how/slitscan.html>. — Примеч. ред.

<sup>32</sup> Novak B. Nature and Culture. P. 41—42.

\*\* Буря и натиск (нем.). — Примеч. пер.



еще продолжают, но все уже переполнено покоем этих громадных и пустых миров<sup>33</sup>.

К эпизоду «Звездные врата» вполне можно применить то, что Джон Вилмердинг писал о Чёрче: «хотя способ выстраивания композиции и живописная манера Чёрча только частично соприкасаются с люминизмом», тем не менее «чувство безбрежного покоя переходит в надвигающееся крещендо света и звука»<sup>34</sup>. «Надвигающееся крещендо» указывает нам на назначение звука в этом и других эпизодах фильма. В то время как большинство из них сопровождают тревожно громкие звуковые эффекты, язык везде отсутствует. И вновь здесь мы имеем сплав двух тропов, характерных для американского возвышенного в пейзаже: зывание к Апокалипсису («возвышенное поражает с оглушающим ревом») и спокойствие люминизма («зрителя подводят к безмолвному диалогу с природой»)<sup>35</sup>.

Марк Зельцер пронциательно заметил, что «ничто так не характеризует чувство американской идентичности, как любовь к природе (нация природы), за исключением, возможно, любви к технологии (сделанной в Америке)»<sup>36</sup>. К той американской парадигме, которая противопоставляла могущество природы и человеческую волю, американские живописцы, поэты, эссеисты и романисты добавили не так давно высвобожденные силы технологии, с тем чтобы создать «риторику технологического возвышенного», по определению Лео Маркса<sup>37</sup>. Обеспокоенность, сопровождающая новое главенство технологии, привлекала к себе большое внимание со времен индустриальной революции, и репрезентация технологии совсем не ограничивалась пределами научной фантастики.

В Америке XIX столетия озабоченность технологией была преобразована с помощью чувства предназначения (*destiny*). «Помимо всего, эта риторика передает ощущение безграничных возможностей, которое задает масштабы американскому воображению в этот замечательный момент»<sup>38</sup>. Однако эта риторика безграничных возможностей не скрывала некоторой остаточной обеспокоенности. Ее демонстрирует громадное число пейзажей, изображающих прореженные лесные массивы и затянутые дымкой просеки: «новое значение природы и развитие ландшафтной живописи парадоксальным образом совпадает с безжалостным истреб-

---

<sup>33</sup> Верно также и то, что люминизм создавал некоторое чувство дистанции по отношению к аккуратно эстетизированному ландшафту, отличающееся от той погруженности, которую я описываю; тем не менее сходство этих переживаний состоит в их отсроченной темпоральности.

<sup>34</sup> *Wilmerding J.* The Luminist Moment: Some Reflection // *American Light*. P. 121.

<sup>35</sup> *Novak B.* Nature and Culture. P. 37, 29.

<sup>36</sup> *Seltzer M.* Bodies and Machines. New York: Routledge, 1992. P. 3.

<sup>37</sup> *Marx L.* The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America. New York: Oxford University Press, 1964.

<sup>38</sup> *Ibid.* P. 206.

лением дикой местности в начале девятнадцатого века»<sup>39</sup>. Как отмечает Розалинд Уильямс в своей работе о подземельях и подземном строительстве в XIX веке, «технологическая зараза стимулировала технологическую фантазию»<sup>40</sup>. Присутствие возвышенного в глубоко американском жанре научной фантастики предполагает, что наши мечты о превосходстве возникают скорее из нашего двойственного отношения к технологической мощи, нежели к могуществу природы. Могущество технологии, по-видимому собственное наше творение, усмирится через ее внушительную демонстрацию, которая отдает должное обеспокоенности, но держит ее в пределах зрительских полномочий.

То, что Бак-Морсс имела в виду под «фантазмагориями прогресса» (панорамы, Всемирные выставки и т.п.), суть визуальные средства, которые конкретизировали метафоры прогресса, чтобы задать некоторые способы справляться со сложностью того, что Вальтер Беньямин называл «новой природой». Под этим, как утверждает Бак-Морсс, Беньямин подразумевал «не просто индустриальные технологии, но весь материальный мир (включая людей), поскольку он был преобразован этими технологиями». Ибо для Беньямина существовали две эпохи в развитии природы: одна статичная и эволюционная; другая индустриальная и вызывающая стремительные изменения<sup>41</sup>. Возвышенное в этих зрелищах — это идеалистический ответ на значительные перемены, продолжающие происходить в живом опыте. Отсюда постоянное появление возвышенного в массовых развлечениях, созданных на технологической основе. Как тогда, так и теперь язык потребления и разворачивающегося зрелища захватывает зрителя/посетителя и скрывает ужасную правду о том, что созданная нами окружающая среда уже не поддается нашей способности контролировать и постигать ее. Отсюда же и опыт технологии, одновременно чужой и окутывающей, в сериях спецэффектов Трамбалла. Восхищение и страх перед красотой, величием и силой технологии раскрывают ту амбивалентность, которая сопровождает возвышенное, когда оно становится ключевым инструментом в картографии познания.

Технология явилась, чтобы включить в себя окружающую среду, вторую природу «с сопутствующими ей удовольствиями и опасностями»<sup>42</sup>. Технология начинает заменять природу в *Космической одиссее*, *Ближних контактах* и *Молчаливом бегстве*, и полностью эта замена совершается в *Звездном пути* и *Бегущем по лезвию*. Бак-Морсс отмечает, что новаторское пространство Кристал Пэлэс \* — пространство, ставшее возможным

<sup>39</sup> Novak B. Nature and Culture. P. 4.

<sup>40</sup> Williams R. Notes on the Underground: An Essay on Technology, Society and the Imagination. Cambridge, MA: MIT Press, 1990. P. 114.

<sup>41</sup> Buck-Morss. The Dialectics of Seeing. P. 70 (выделено мной).

<sup>42</sup> Williams R. Notes on the Underground. P. 140.

\* Кристал Пэлэс (Crystal Palace), Хрустальный дворец — гигантский выставочный павильон из железа, бетона и стекла, который был возведен в Гайд-парке специально для

благодаря новым технологиям в архитектуре из стекла и металла, — «совместило старую и новую природу: пальмы, насосы и поршни»<sup>43</sup>. Технология позволяет природе размещаться в Кристалл Пэлэсе и под прозрачными куполами в *Молчаливом бегстве* (возможность сада в машине). Но появление природы становится не более чем ностальгией по пасторальному идеалу (машина и есть сад)<sup>44</sup>.

Амбивалентные отношения между технологией и человеческим пониманием заметны в эпизоде с кораблем-маткой в *Ближних контактах*. В начале следует обратить внимание на ночные сцены в фильме — изобилие звезд указывает на бескрайние просторы космоса: как нам известно, «теоретики возвышенного придавали большую важность ассоциативному значению неба и обычно ставили полное звезд ночное небо на первое место в перечне возвышенных явлений»<sup>45</sup>. А пейзажисты, кроме того, не упускали случая изобразить «грозовое облако с его очевидными возвышенными свойствами»<sup>46</sup>, и в *Ближних контактах* появляются невероятно огромные тучи — плотные, но при этом странно текучие и гораздо более живые, чем онемевшие герои фильма.

Полное звезд небо знаменует появление корабля-матки. Согласно замыслу Спилберга, прообразом корабля стал вид нефтеочистительного завода — тем самым возвышенное выстраивается вокруг образа вызывающего беспокойство технологического объекта. Кроме того, мы можем заметить, как природа, в виде Башни Дьявола, подчеркивает крошечные размеры прижимающихся к ней людей, пока материнский корабль, в свою очередь, не уменьшит в размерах саму природу. Сложное отношение между природой и технологией также подчеркивается при первом появлении корабля, который возникает из-за горы, то есть скорее из земли, чем из невероятного звездного неба. Масштабы корабля еще больше подчеркивают подчинение природы силе технологии: Спилберг захотел, чтобы он был настолько большим, что «заслонил бы звезды». Наконец, несмотря на то что корабль залит блестящим и сказочным светом, его можно разглядеть благодаря черным теням, которые поглощают наблюдателей: при всей его красоте, в корабле есть нечто от темной, визуально негативной силы. Бёрк отмечал ту же диалектику света и его отсутствия в изображении Бога у Мильтона: «Темнота от ослепительного света Твоей одежды»\*. После-

---

Первой всемирной выставки, или, как ее называют иначе, Великой лондонской выставки 1851 года, и просуществовал в первоначальном виде до 30 ноября 1936 года, когда был уничтожен пожаром. Кристалл Пэлэс использовался для проведения выставок, концертов, кинопоказов и спортивных мероприятий. — *Примеч. ред.*

<sup>43</sup> *Buck-Morss. The Dialectics of Seeing. P. 83—85.*

<sup>44</sup> Эта тенденция нашла свое полное выражение в киберпространстве романа Уильяма Гибсона «Нейромант».

<sup>45</sup> *Wilton A. Turner and the Sublime. P. 101.*

<sup>46</sup> *Novak B. Nature and Culture. P. 97.*

\* См.: Бёрк Э. Цит. соч. С. 229, 110. — *Примеч. пер.*

дующая коммуникация между людьми и инопланетянами осуществляется с помощью музыки и цвета, продолжая уклоняться от лингвистического рационализма и тем самым надежно пребывая внутри возвышенного опыта. Как правило, в фильмах Трамбалла серии спецэффектов разворачиваются если и не в рефлексивной тишине, то, по меньшей мере, в отсутствие языка. («Глаз — это не единственный орган чувств, через посредство которого может возникнуть аффект возвышенного, — пишет Бёрк. — Звуки имеют большое влияние как на упомянутый, так и на большинство других аффектов. Я имею в виду не слова»<sup>47</sup>.) Напряжение, которое достигается между видимым и сокрытым для взора; взрывы яркого цвета и звука; отказ от языка и нарратива — все это апеллирует к силе чувственного восприятия, хотя даже кажется иногда, что смещает и умаляет человека.

Искусственные бесконечности наполняют фантастику: самовоспроизводящиеся корабли, открытый космос, киберпространства, бескрайние города, космическое время, галактические империи, мистический Монолит из *Космической одиссеи* и бесконечные подземные города *Запретной планеты*. Розалинд Уильямс пишет об увлечении искусственной окружающей средой, о которой мечтали в XIX столетии, и отмечает, что эти индустриальные фантазии благополучно достигли нынешней эпохи, «приняв форму спасения в личной или коллективной среде потребления — например, в искусственном рае торгового центра или медиакомнаты. Это путешествие все дальше вовнутрь, бегство от технологии в технологию же»<sup>48</sup>.

Важное достижение Трамбалла состоит в артикуляции напряжения между обеспокоенностью и идентификацией, которое возникает при наших упрямых попытках усвоить воображаемые бесконечности технологической власти. Примером такого напряжения могут служить эпизоды, с которых начинается *Молчаливое бегство*, когда густой естественный лес медленно появляется внутри свертехнологичных пространств огромного космолета. Природа теперь заключена и переопределяется в технологическом опыте, в то время как «следы ног человеческих» становятся все более и более заметными, пока окончательно не вытаптывают все<sup>49</sup>. Финал еще более сложный: дроны (роботы) остаются в биосфере для того, чтобы вечно смотреть за лесами, дрейфуя вглубь космического пространства. Космолет взрывается с помощью, надо признать, *возвышенного* пиротехнического спецэффекта (второе солнце). В серии кадров внутренних помещений биосферы дроны ухаживают за лесом. Потом дрейфующая куполообразная биосфера показана вся целиком: она медленно исчезает

---

<sup>47</sup> Burke E. On the Sublime and the Beautiful. P. 149—150. См.: Бёрк Э. Цит. соч. С. 112. — *Примеч. пер.*

<sup>48</sup> Williams R. Notes on the Underground. P. 185.

<sup>49</sup> Novak B. Nature and Culture. P. 157.

из поля зрения. Природа (чистый свет взрыва) вытесняет культуру (корабль); затем естественное (лес) помещается внутри технологического (купол), которое, в свою очередь, содержится внутри космологического (космос).

Архетип искусственной окружающей среды — это, конечно, индустриальный город, переосмысленный и гиперболизированный в *Бегущем по лезвию*. Мотив нефтеочистительного завода из *Ближних контактов* теперь стал еще более выразительным, поскольку весь город целиком представлен в качестве тревожащего технологического объекта. Природы больше нет, есть лишь ее симулякры в виде синтетических людей и животных, и нет никакой возможности скрыться из всеохватного технологического ландшафта \*. Уильямс утверждает, что «последние годы двадцатого века наши технологии все менее и менее напоминают инструменты — отдельные объекты, которые можно рассматривать независимо от их окружения, — и все более и более становятся похожи на системы, встроенные в другие, глобальные системы, порой в глобальном масштабе»<sup>50</sup>. В *Бегущем по лезвию*, когда парящая машина скользит поверх города и сквозь него, мы действительно «отправляемся в гордый полет» и приобретаем концептуальную власть над сложной и великолепно синхронизированной урбанистической сценой. Фильм предлагает две точки зрения: на физическую реальность за ветровым стеклом и на дисплей, где в электронном виде отображается движение летательного аппарата по транспортному коридору. Одна точка зрения объясняет другую, поскольку урбанистическое пространство и информационное пространство картографируют друг друга, создавая сложноплетенную глобальную систему.

Фантазмагория прогресса предполагает глубокое погружение внутрь искусственной, технологической среды, что говорит о собственной способности технологии включать в себя то, что обычно из нее исключалось. В том случае, когда исчезновение природы будет казаться следствием расцветающей пышным цветом техносферы, утопические технологии будут включать в себя Аркадию (Кристалл Пэлэс, *Футурама*, *Молчаливое бегство*). Если в технологии увидят дегуманизирующую силу, ведущую к нищете духа, то это значит, что утопические технологии будут способствовать появлению новой духовности и космической общности (Виджер, виртуальная реальность). Можно было бы даже утверждать, что кино есть не что иное, как парадигма искусственной, технологической среды, вобравшей в себя мечты о природе, кинетической силе, духовной истине и человеческой общности.

---

\* Бьюкатман очевидным образом опирается на одну из двух режиссерских версий *Бегущего по лезвию*, которая заканчивается входом Декарда и Рейчел в лифт. — *Примеч. ред.*

<sup>50</sup> Williams R. Notes on the Underground. P. 1.

Спецэффекты Трамбалла — это не единственное место для обнаружения опыта возвышенного в электронной технокультуре, и причины постоянного возвращения этого опыта понять нетрудно. Возвышенное явилось в ответ на растущую секуляризацию и рационализацию современной жизни<sup>51</sup> и позднее стало одним из способов приспособления к мощи индустриальной технологии. Последние годы XX века представляют собой исторически похожее время технологического прогресса и экспансии, поэтому вовсе не удивительно, что эта риторика должна была вернуться, чтобы утвердить понимание явления, нового лишь только по видимости. Так же, как киберпространство Гибсона придает форму нового «ландшафта» систем цифровой информации привычным условиям расплывшегося, но при этом насыщенного американского городского пространства, возвышенное становится способом оглянуться назад, чтобы узнать, что лежит впереди.

Но вместе с тем происходит и нечто другое. Возвышенное не только указывает на историческое прошлое; оно также сулит надежду на самореализацию и технологический прорыв в воображаемом недалеком будущем. В условиях возвышенного технология лишается своих социологических, рационалистических подпорок, чтобы стать технологией без технократии, технологией, выходящей за пределы человеческого контроля. Поскольку есть некоторая неизбежность в факте технологического прогресса, приспособление к нему становится единственным действенным ответом.

В возвышенной риторике противостояния и превосходства слышится фаллоцентрическое предубеждение, и одновременно пристрастие пейзажного возвышенного к «девственным ландшафтам» Южной Америки и американского Северо-Запада недвусмысленно и тесно связывает его с колониалистскими притязаниями, которые именовали себя «очевидным предназначением». Его мистические обертоны больше уже не находят отзвука в секуляризованной культуре, испытывающей глубокое недоверие к духовным ценностям. Однако, несмотря на эти подозрения, многие теоретики и художники предпринимают попытки «спасти» возвышенное, находя в его противоречивой мощи этос изучения и поиска себя самого, который согласуется и с моим пониманием того, как работают спецэффекты Трамбалла.

Патриция Йегер особенно жестко подвергла сомнению маскулинную модальность возвышенной риторики. «Субъект и объект вступают в интересубъективную диалектику грандиозного (*grandeur*), в которой поэт отказывается присваивать чужое, но обнаруживает на короткий поэтиче-

---

<sup>51</sup> О сопротивлении идеологии прогресса см.: *Lears T.J. Jackson. No Place of Grace: Antimodernism and the Transformation of American Culture, 1880—1920.* Chicago: University of Chicago Press, 1994.

ский момент до-эдипальную тоску по *иному* и по экстазу»<sup>52</sup>. То, что она определяет как «женское возвышенное», обращено, таким образом, к ключевой проблеме «создания модели себя, которая позволяет одновременно бережно обращаться с границами эго и исследовать удовольствия интерсубъективности»<sup>53</sup>. В «Агоне» Харольд Блум соединяет возвышенность с характерной для гностической мысли традицией задавать вопросы — с «перформативным знанием», которое может возникать только благодаря опыту. Таким образом, возвышенное зависит от разрыва и последующей перформативной адаптации, которая производит динамическое знание диалектически обоснованной самости. Возможно, Йегер и Блум подходят к возвышенному с совершенно разных позиций, но для них обоих эта фигура предлагает нечто большее, чем утверждение фаллоцентризма.

Если возвращению возвышенного в фантастическом кино можно придать какое-нибудь позитивное значение, то оно касается риторики дестабилизации зрения, создающей новую субъективную позицию в отношении источника страха перед технологией. В отличие от *Звездного пути*, *Космическая одиссея* не «объясняет» цель путешествия «за пределы» и, таким образом, отказывает своим зрителям в твердой почве, которая обеспечивается обычно благодаря определенности познавательной задачи. Я бы сказал, что в *Космической одиссее* Кубрик и Трамбалл подчеркнули и вынесли на первый план феноменологическую нестабильность, которая всегда в большей или меньшей степени присутствует в фантастическом кинематографе. Если научная фантастика слишком часто кажется прикованной (или привязанной) к рационалистическим колодкам, то «перформативное знание», сообщаемое изобретательными спецэффектами, направляет зрителя за пределы рационального, в пространство по ту сторону бесконечности. Несмотря на успокоение и ощущение уверенности, которых призваны добиваться нарративы этих фильмов, нестабильность позиции зрителя и познавательная адаптация остаются основополагающими для нашего опыта восприятия этих произведений.

В истории бывали и другие случаи, когда прогрессивная технология использовалась для (ре)презентации прогрессивной технологии. «Наиболее впечатляющие зрительные контакты с железной дорогой, — пишет Барбара Новак, — были те, что происходили посредством еще одной машины — камеры. Уже приспособив одну машину к пространству своей художественной перспективы, фотограф (и оператор) в значительно меньшей степени, чем живописец, испытывал затруднения с приспособлением к нему еще одной машины»<sup>54</sup>. Современная риторика технологи-

---

<sup>52</sup> *Yaeger P.* Toward a Female Sublime. In: *Gender and Theory: Dialogues on Feminist Criticism*. Oxford: Basil Blackwell, 1989. P. 209.

<sup>53</sup> *Ibid.* P. 205.

<sup>54</sup> *Novak B.* *Nature and Culture*. P. 176.

ческого возвышенного создается технологическими средствами, благодаря «магии» спецэффектов. Кинематографический *аффект* укоренен в кинематографической технологии, но *эффекты* подчеркивают механизмы этой укорененности: если, например, кино основывается на иллюзиях света, то оптические эффекты наделяют свет ошеломляющей реалистичностью. Фантастическое кино использует эффекты высочайшего современного уровня, чтобы «приспособить еще одну» область машинерии. Эффекты приводят машинерию в движение, жертвуя технологией ради динамического созерцания (а в театрах «Райдфилм» запущенная машинерия приводит в движение зрителя, поскольку к зрительному восприятию теперь добавляется телесный опыт).

Следует обратить внимание на периодически повторяющиеся мотивы власти и сексуальности, присутствующие во многих из этих кинематографических текстов. Но их слишком решительное фаллоцентрическое, так сказать, *направление* не должно отвращать нас от действительной потребности вписывать и проецировать себя в беспокойные пространства вначале индустриальной, а теперь и электронной культуры. Познание, стоит надеяться, не предполагает автоматически господства; и хотя фантастические нарративы часто заигрывают с мужскими милитаристскими фантазиями, погруженность зрителя в технологизированную среду широкоэкранных спецэффектов может содержать свое собственное феноменологическое оправдание и значение. Отношения между восприятием, актом познания, знанием и властью не только непросты, но, как я подозреваю, и неоднозначны; и феноменологический статус этих фантазматических прогресса заслуживает более серьезного внимания, чем просто классификация их в качестве маскулинных, колониалистских или консюмеристских зрелищ.

Спецэффекты, присутствующие в кино, а также их продолжение в системах виртуальной реальности — это всего лишь последний элемент в ряду популярных культурных развлечений, которые придают особое значение тому, что Стэн Брэкидж называл «приключением восприятия». Несмотря на совершенное владение зрительским восприятием и повелительный взгляд, эти виды отдыха умело уравнивают чувственное удовольствие и игру познания. Эпизоды со спецэффектами в фантастическом кино показательны в том, что они говорят (равно как и в том, что они не говорят) о нашем запутанном отношении со сложными технологиями в этот рискованный исторический момент. Амбивалентность пронизывает культуру визуальности. Как пишет Мириам Хансен по поводу начала движения кинокамеры, «мобилизация взгляда обещает не что иное, как мобилизацию себя, трансформацию, казалось бы, неизменных позиций социальной идентичности. Эта мобилизация, однако, есть обещание и обман в одно и то же время»<sup>55</sup>.

---

<sup>55</sup> Hansen M. Babel and Babylon. P. 112.



# Брукс Лэндон

## Диегетическое или дигитальное? Сближение фантастической литературы и фантастического кино в гипермедиа

Хотя практически все истории кино в целом и истории фантастического кино в частности считают первым значительным деятелем этого жанра Жоржа Мельеса, а первым значительным произведением — его *Путешествие на Луну* (1902), я готов поспорить, что альтернативные или ревизионистские истории фантастики вполне могли бы отдать эту честь *Механизированной колбасной*\* (1895) братьев Люмьер. Более того, в такой альтернативной истории я предложил бы *все* фильмы, снятые до 1906 года, рассматривать как фантастику. Моя потенциальная ревизионистская история кино исходит из допущения, что фантастический фильм не обязательно должен предлагать нам фантастический сюжет; что визуальная сторона фильма и связанные с ней использование и изображение технологии вполне могут вызывать у зрителя реакцию, сходную с той, что провоцируется фантастическими историями<sup>1</sup>.

В свою очередь, это допущение базируется на широко распространенном признании преимущественно ненарративной природы «примитивного»\*\* кино, которое обычно датируется периодом от первого коммерческого использования кинематографической технологии в 1894 году до примерно 1906 года. Как напоминает нам Кристин Томпсон, «в течение этого периода фильмы старались привлечь аудиторию в основном

---

\* *Механизированная колбасная* — забавная шутка братьев Люмьер, длящаяся, как и все первые фильмы, меньше минуты. Колбасник помещает в гротескное устройство живую свинью, начинает крутить ручку и с противоположной стороны достает готовые сосиски и окорока. Обычно этот и другие трюковые фильмы братьев Люмьер приводятся для развенчания мифа об исключительной «документальности» их чрезвычайно разнопланового творчества. — *Примеч. пер.*

<sup>1</sup> См.: *Landon B. The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic Reproduction.* Westport, CT: Greenwood, 1992.

\*\* Большинство тех, кто сегодня исследует период рождения кинематографа, отказались от устаревшего термина «примитивное кино» из-за его оценочных и содержательно неудачных коннотаций и используют более адекватное понятие «раннее кино». Брукс Лэндон не делает этого не принципиально, а, как можно судить из контекста, автоматически; или, возможно, из-за большей известности старого наименования в кругах неспециалистов. Мы считаем нужным обратить внимание русских читателей на то, что прилагательное «примитивное» в этом случае есть только дань традиции. — *Примеч. пер.*

простыми комедийными или трогательными ситуациями, злободневными сюжетами, видами экзотических мест, трюками и абсолютной новизной движущейся фотографии»<sup>2</sup>. Для кино того времени, когда хроникальные фильмы (actualities), построенные на зрелищности самого движения или на интересе к новым пространствам, превосходили по численности вымышленные истории, и когда трюковое кино задействовало лишь небольшой набор нарративных элементов, Том Ганнинг придумал подходящее название «кино аттракционов». Ганнинг утверждает, что этот период эксгибиционистского кино «понимает кинематограф не столько как средство рассказывания историй, сколько как возможность представлять аудитории серии видов, захватывающих благодаря могуществу иллюзии (все равно — реалистической иллюзии движения, предложенной первым зрителям братьями Люмьер, или магической иллюзии, состряпанной Мельесом) и экзотики»<sup>3</sup>.

С точки зрения Ганнинга, в своей массе фильмы, снятые до 1906 года, включая продукцию Люмьеров и Мельеса, установили совершенно иное исходное отношение к зрительской аудитории, чем то, которое стало характерным для нарративного кино после этого рубежа. Из такого утверждения вытекают увлекательные следствия для истории кинофантастики, поскольку оно открывает возможность увидеть корни жанра в зрелище, а не в нарративе — принципиальное и изначальное отличие от фантастики в литературе. «Кино в сущности своей есть, конечно, спецэффект, — настойчиво напоминает нам Скотт Бьюкатман, — и именно так оно рассматривалось первыми зрителями»: «Иллюзия движения, создающая ощущение временного потока и пространственного объема, оказалась достаточным новшеством даже для зрителей, уже знакомых с широким диапазоном занимательных визуальных новинок. Несмотря на то что производимое кинематографом соединение пространственно-временной цельности (solidity) и текучей изменчивости связывается по преимуществу с нарративной репрезентацией, эти эффекты медиума все равно определяют опыт киновосприятия. Спецэффекты направляют внимание зрителя на визуальные (и звуковые, и даже кинестетические) параметры кино и таким образом заставляют размышлять о законах восприятия. “Кинообразы, — пишет Шавиро, — это не репрезентации, а *события*”»<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Bordwell D., Staiger J., Thompson K. The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985. P. 157.

<sup>3</sup> Gunning T. The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde // Wide Angle. 1986. Vol. 8. № 3/4. P. 64. Этот текст был перепечатан в: Early Cinema: Space — Frame — Narrative. London: British Film Institute, 1990. P. 56—62.

<sup>4</sup> Bukatman St. The Ultimate Trip: Special Effects and Kaleidoscopic Perception // Iris. 1998. № 25. P. 79. Бьюкатман цитирует книгу Шавиро: Shaviro S. The Cinematic Body. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1993. P. 24.

Соответственно, отталкиваясь от понятия «аттракционов» — от характера кинематографических событий, а не от господствующих правил той фантастики, которая существует на письме, я берусь утверждать, что, поскольку «примитивный» кинематограф как технология сам был зрелищем и вызывал у аудитории то же чувство изумления и открытия, что и фантастика в литературе, все фильмы «кино аттракционов» могут считаться фантастическими.

Преимущество, долго отдаваемое в дискуссиях о фантастическом кино нарративу, и соответствующая недооценка спецэффектов есть часть общей склонности кинокритики к нарративному анализу. Ганнинг попытался восполнить эти пробелы, указав на то, что история кино не ограничивается историей совершенствования нарратива. Он напоминает нам, что классический стиль, описанный как система Д. Бордуэллом, Дж. Стейджер и К. Томпсон в книге «Классическое голливудское кино: стиль и способ производства», был не столько развитием «примитивного» кино, усовершенствованием его неловких нарративных потуг, сколько развитием лишь *одного вида* «примитивного» кино. В то время как ненарративный полюс «кино аттракционов» представляет другой вид «примитивного» кино, и традиции этого вида продолжают свое существование даже после установления классического стиля. Что показательно — большинство фильмов, которые мы произвольно считаем первопроходцами в фантастическом жанре, куда точнее соответствуют парадигме «кино аттракционов» по Ганнингу. А такой взгляд на историю фантастического кино, который признает приоритет зрелищности в раннем кинематографе, способен по-другому увидеть и недавние фантастические фильмы, где спецэффекты, или «аттракционы», по большей части цифрового характера, совершенно затмевают оставшиеся нарративные элементы. В самом деле, работа Ганнинга по концептуализации «кино аттракционов» помогает нам оценить по достоинству ненарративную сторону великих примеров зрелищной кинофантастики: *Метрополиса* (1926), *Облика грядущего* (1936), *Космической одиссеи* (1968) и *Бегущего по лезвию* (1982).

Большинство ранних фильмов, ретроспективно получивших наименование фантастических, изначально проходили по разряду «трюкового кино», поскольку применявшиеся в них спецэффекты позволяли предложить зрителям скорее серию, последовательность магических превращений, чем историю. Упомянув произведение, которое обычно считается первым фантастическим фильмом, Ганнинг пишет: «Многие трюковые фильмы на самом деле бессюжетны и представляют собой серии трансформаций, приметанные друг к другу без особой связи и без намека на создание характеров. Но видеть даже в сюжетных трюковых фильмах, таких как *Путешествие на Луну* (1902), всего лишь предшественников позднейших нарративных структур было бы большой ошибкой. Сюжетная

линия здесь просто обеспечивает рамку, в которой разворачивается демонстрация магических возможностей кино»<sup>5</sup>.

Привлекательность таких «примитивных» фильмов, как *Путешествие на Луну*, основывалась в большей степени на эффекте ярмарочного аттракциона или быстрой езды, чем на театральном эффекте, как нетрудно увидеть на примере гиперреального аттракциона «Туры Хэйла» (Hale's Tours), где виды из окна поезда, снятые на киноплёнку, дополнялись другими способами физической имитации поездки на поезде<sup>6</sup>. Еще более существенно для обоснования моего подхода к современной фантастике как медиа напоминовение Тома Ганнинга о том, что сама кинематографическая технология была в те времена разрекламированным аттракционом: «Ранняя публика ходила на выставки, чтобы поглядеть на демонстрацию машин (новейших чудес техники, следовавших за такими широко выставлявшимися чудесами, как рентгеновские аппараты или до этого фонограф), а не посмотреть фильмы. На афишах варьете рекламировались Синематограф, Байограф или Витаскоп, а не *Завтрак младенца* или *Блэк Даймонд Экспресс*»<sup>7</sup>.

Хотя моя ревизионистская история фантастического кино «по Ганнингу и Бьюкатману» вряд ли получит активную поддержку сообщества знатоков фантастики, даже каноническая история, получающая эту поддержку, все равно подтверждает — пусть и неосознанно — идею, что зрелище может быть важнее нарратива. В самом деле, *Путешествие на Луну* представляет собой вольную трактовку событий, описанных в романах Жюль Верна и Герберта Уэллса, так что на уровне нарратива фильм устанавливает связи с произведениями родоначальников фантастического жанра в литературе. Но любой, кто видел фильм, согласится, что он больше похож на карикатуру, чем на экранизацию фантастического произведения. Даже если — особенно *если* — история фантастического кино начинается с Мельеса, она начинается с иллюзиониста, который называл свои трюковые фильмы «мелкой абракадаброй» и явно куда больше интересовался технологическим *трюкачеством* (*trucage*), чем размышлениями; созданием иллюзий больше, чем открытиями. Действительно, Мельес сам признавался, что при производстве фильмов не уделял много внимания повествованию, и заявлял, что он использует сюжет «только как предлог» для трюков и сценических эффектов<sup>8</sup>. И все же, несмотря на то

---

<sup>5</sup> Gunning T. The Cinema of Attractions. P. 65.

<sup>6</sup> См. об этом исследование о «Турах Хэйла», которое связывает этот первый аттракцион типа «райдфильм» с современными технологиями «погружения», такими как «Звездные туры» Диснея и «Секреты Пирамиды Луксора» Дугласа Трамбалла: Rabinovitz L. From Hale's Tours to Star Tour. Virtual Voyages and the Delirium of the Hyper-Real // Iris. 1998. № 25. P. 155—152.

<sup>7</sup> Gunning. The Cinema of Attractions. P. 66.

<sup>8</sup> Ibid. P. 64.

что большинство историков фантастического кино чаще указывают на «аттракционы» или спецэффекты в фильмах Мельеса, чем на нарративные связи этих фильмов с литературной фантастикой, целая — и целиком некритичная — традиция описания фантастического кино определяет его в первую очередь через нарративные аспекты.

С этим очень понятным, но и очень однобоким предпочтением нарратива в отношении фантастического кино я хочу вступить в дискуссию, которую можно начать с попытки пересмотреть феномен фантастического фильма в терминах, специфичных для кино, опираясь скорее на эпистемологические и визуальные критерии, чем на общепринятые источники и основанные на нарративном принципе допущения (так долго определявшие весь ход дискуссий о фантастическом кино). Вопрос, центральный для подобного пересмотра, — могут ли собственно кинематографические аспекты кинопродукции маркировать фильм как фантастический и сами по себе быть достойными рассмотрения? Может ли само зрелище производственных технологий кино (все более и более технологий именно цифровых) привлекать и вознаграждать наше внимание столь же уверенно, как и сюжеты о последствиях технологического воздействия? Не ограничиваясь только фантастическим кино, эту линию рассуждений проблематизировал и придал ей новое направление Скотт Бьюкатман, который анализирует «галлюцинаторный избыток» сцен с применением спецэффектов, где «нарратив уступает место кинетическому опыту зрителя». Он замечает: «Если мы уделим особое внимание спецэффектам, это позволит восстановить нарушенный баланс между идеологической критикой репрезентации (и нарратива), давно одержавшей верх в *cinema studies*, и феноменологическим подходом, для которого, по удачной формулировке Стивена Шавиро, “кино есть одновременно форма восприятия и материя для восприятия; новый способ встречи с реальностью и часть реальности, таким образом открывающейся”»<sup>9</sup>.

Особенно важно подчеркнуть, что, в то время как фантастическая литература всегда оставалась нарративным средством (*medium*), фантастический фильм возник как средство ненарративное и вся его траектория существенно отличалась от письменной версии фантастического. Эти медиа развивались по далеко расходящимся линиям, лишь изредка пересекающимися в каком-нибудь фильме, благосклонно принятом одновременно кинокритиками и критиками фантастической литературы. (Еще одно заметное отличие этих двух траекторий вызвано тем фактом, что фантастическая литература таит в себе ряд телеологических программ, умело замаскированных проблематизацией и/или пропагандой изменений и благовидной целью изучения воздействия научно-технического прогресса на человечество; фантастический фильм никогда особо не разделял эти

---

<sup>9</sup> *Bukatman S. The Ultimate Trip. P. 77.*

«скрытые» планы<sup>10</sup>.) Однако я верю, что мы, аудитория этих на вид различных близнецов — литературной и кинематографической фантастики — близнецов, разлученных при рождении, — имеем все шансы на прибыль от их возможного воссоединения, пусть даже не на практике, а только в критическом дискурсе. Более того, я верю, что развитие технологий изображения и имитации (*simulation*) делает такое воссоединение неизбежным, а наша задача заключается в том, чтобы суметь разглядеть ведущий к этому процесс. Компьютерная анимация, технологии компьютерного контроля кинематографического движения (*Computer Generated Imagery, CGI*), виртуальная реальность и язык ее программирования (*VRML*), виртуальные актеры и новые возможности, которые реализуются в гипермедиальных произведениях на просторах Сети, — все это может привести к увлекательному соединению последних достижений искусства с искусством последних научных достижений в новой сверттехнологичной производственной матрице фантастических медиа. Матрице, которая сама в такой же или даже большей степени, чем созданные с ее помощью повествования, воплощает дух и характер фантастики. В самом деле, есть все основания предрекать, что дальнейшая траектория фантастического кино будет проложена уже с помощью цифровых технологий, изменяющих наше представление об их функциях.

Поразительная ирония кроется в стремлении столь многих критиков из профессиональных «научно-фантастических» кругов хулить фантастические сюжеты в кино как плохую фантастику, игнорируя тот факт, что история фантастического кино сама по себе представляет фантастический сюжет, технологически закрученный на оси удивления и разыгранный с участием режиссеров (в последнее время все чаще компьютерных художников), которые почти в совершенстве воплощают давнюю зачарованность фантастической литературы «эдисонадой» — мифом одинокого волшебника/изобретателя, — а также важную для киберпанка ситуацию техносферы. Не сомневаюсь, что, отказываясь концептуализировать фантастическое кино или связанные с фантастикой медийные технологии, мы упускаем существенную возможность переосмысления того, чем является фантастика во все более фантастическом мире, и того, чем она могла бы быть. Подобно тому как понятие «кино аттракционов», по Ганнингу, позволяет нам переосмыслить «примитивное» кино, понятие «цифрового кино аттракционов» может помочь переосмыслить и «пересмотреть» и прошлое, и будущее фантастического кино.

В другом месте я уже перечислял характеристики цифрового кино аттракционов и анализировал ряд альтернативных способов, при помощи которых образуется «значение» спецэффектов в фантастическом

---

<sup>10</sup> См.: *Landon B. Science Fiction After 1900: From the Steam Man to the Stars*. New York: Twayne, 1997.

кино, а сами спецэффекты «выходят за пределы» фантастической истории, рассказанной в фантастическом фильме, чтобы образовать новую фантастическую историю, которая есть *сам* фантастический фильм<sup>11</sup>. Появление в последние годы таких фильмов, как *Парк юрского периода* (1997), *История игрушек* (1995), *Особь* (1995), *Двенадцать обезьян* (1995), *Контакт* (1997), *Чужой: Воскрешение* (1997), *Солдатики* (1998), *День независимости* (1996), *Пятый элемент* (1997), *Люди в черном* (1997), *Звездный десант* (1997), *Годзилла* (1998), не говоря уже о не фантастическом, но переполненном спецэффектами *Титанике* (1997), практически полностью смещает фокус массового и профессионального обсуждения со спецэффектов «в» фантастическом фильме на то обстоятельство, что фантастический фильм, да и вообще значительная, если не большая часть современного кино, становится *технологией на пути к чему-то еще*. К погружению в виртуальное пространство, к интерактивности или к какому-нибудь смешению этих тенденций в духе многомерной виртуальной реальности (holodeck) \*. Специальные эффекты, включая целый ряд таких «невидимых» эффектов, как костюмы и грим, все более и более стираются на фоне привлекающего внимание электронного феномена «фантастических эффектов» — процесс, который Вивиан Собчак назвала трансформацией «удивительно функционального» в «функционально удивительное»<sup>12</sup>. Технология спецэффектов — определяющая характеристика жанра фантастики — сейчас настолько уходит в тень компьютерной анимации и электронного моделирования виртуальных пространств, что мы, вероятно, приближаемся к новой стадии мышления в фантастике, когда медиа предлагают нам не просто репрезентацию, но реализацию фантастических нарративов.

В случае фантастического кино, как и в других подобных случаях, имеет смысл задуматься над тем, что цифровой аспект может оказаться здесь столь же или даже более существенным, чем аспект диэге-

---

<sup>11</sup> Landon B. The Aesthetics of Ambivalence; особенно части 4 и 7. См. также: Bukatman S. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction. Durham, NC: Duke University Press, 1993.

\* Понятия «голодек» (holodeck) и «голотекст», «голографический роман» (holonovel), встречающиеся в статье Брукса Лэндона, ведут свое происхождение из сериала и фильма *Звездный путь*, а также из разветвленной субкультуры фанатов этого произведения. Оба понятия связаны с процессом «перевода» живого человека в виртуальную реальность в системе цельной трехмерной (отсюда приставка голо-, «полный», «целый» — греч.) симуляции окружающей среды — в специальной комнате, которая называется «голодек», или в процессе игры, где люди могут становиться различными персонажами текстов, разыгрываемых в виртуальном пространстве («голографических романов»). Сегодня оба эти понятия широко употребляются и вне отсылки к *Звездному пути*, тогда, когда необходимо описать комплексные технологии моделирования виртуальной реальности. — *Примеч. пер.*

<sup>12</sup> Sobchack V. Screening Space: The American Science Fiction Film. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1987. P. 285.

тический. Переосмысление фантастического кино в логике особого внимания к спецэффектам подсказывает, что их функционирование многообразно, и оно далеко не всегда подчинено развертыванию нарратива. «В самом деле, — заключает Собчак, — теперь основной знаковой функцией спецэффектов в фантастике определенно представляется передача “радостной напряженности”, “эйфории” и “возвышенного”»<sup>13</sup>. Продолжением логики мышления Собчак, а также Аннетт Майклсон (с ее блестящей статьей о *Космической одиссее* «Тела в космосе: фильм как плотское познание») можно считать недавнее увлекательное исследование *Бегущего по лезвию* Скотта Бьюкатмана, посвященное эйфорическим или утопическим спецэффектам и кинетическим аспектам в той же мере, что и нарративу<sup>14</sup>.

Самое меньшее, что можно сказать, — захватывающие спецэффекты действуют как зрелище, прерывающее или даже разрывающее нарратив: спецэффект может быть настолько поразительным, что он срывает как «коронный номер» (show-stopper) \*. И фанаты, и хулителю карпентеровского ремейка *Нечто* (1982) согласятся, что спецэффекты там именно таковы; и таковы же они во многих сценах *Запретной планеты* (1956), *Космической одиссее*, *Бегущего по лезвию*, *Дюны* (1984), *Терминатор 2: Судный день* (1991) и в сравнительно недавних фильмах, таких как *Парк юрского периода*, *Особь*, *Контакт*, *Чужой: Воскрешение*, *День независимости*, *Люди в черном*. Подробно разбирая, как работает этот феномен прерывания в *Чужом* (1979), Аннетт Кун обращает наше внимание на то, что эпизоды со спецэффектами редко становились объектом интерпретации: «И все же нарративное течение этого фильма периодически, и очень заметно, приостанавливается теми эпизодами, единственная функция которых — приковать к себе взгляд трепещущих зрителей; таковы длинные эпизоды со спецэффектами в начале фильма, когда персонажи постепенно выбираются из корабля-Матери на поверхность чужой планеты»<sup>15</sup>. Если подумать о неизменной привлекательности аналогичных компьютерно обработанных сцен в *Ближних контактах третьего вида*, *Звездных войнах*, *Звездном пути*, *Дне независимости*, *Контакте*, *Пятом элементе*, *Чокнутом профессоре* (1996) и других фантастических фильмах, становится очевидно, что множество по-настоящему важных для этих фильмов эпизодов скорее останавливают нарратив, чем продвигают его.

<sup>13</sup> Sobchack V. Screening Space. P. 285.

<sup>14</sup> Bukatman S. Blade Runner. London: British Film Institute, 1997; «Тела в космосе» А. Майклсон впервые появились в: Artforum. 1969. Vol. 7. № 6. P. 54—65.

\* В театре и в традиции ярмарочных представлений так называется яркий номер, вызывающий бурные аплодисменты публики, порой исполняющийся на бис и, соответственно, приостанавливающий ход всего представления. — *Примеч. пер.*

<sup>15</sup> Kuhn A. Spectators: Introduction // Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema. London: Verso, 1990. P. 148.



(В самом деле, косвенным признанием могущества спецэффектов служит такой важный элемент рекламной кампании фантастического кино, как «документальные» фильмы, превозносящие технологии производства спецэффектов — технологии, ответственные за создание именно этих приостанавливающих нарратив сцен.) Постоянное недовольство противников фантастического кино связано как раз со способностью этих сцен прерывать течение повествования: в них видят «хвост» спецэффектов, виляющий «собакой» нарратива. Меня интересуют, однако, не сама способность эпизодов со спецэффектами прерывать повествование и не то, «хорошо» это или «плохо», но важные самостоятельные функции этих сцен. Предположу, что продуктивно было бы рассматривать эти эпизоды в фантастическом кино как нечто вроде контрнарратива, часто конфликтующего с официальным нарративом, и даже как своеобразный утопический освободительный момент, совершенно не зависящий от утопических моментов, предлагаемых на уровне нарративной репрезентации.

В противовес обвинению спецэффектов фантастического кино в том, что они не вполне подчиняются нарративу, можно конкретизировать некоторые из не-диегетических ролей, выполняемых спецэффектами. Одну из таких важных функций выделяет Гарретт Стюарт, утверждая, что спецэффекты автореферентны, что они прославляют саму технологию кино: спецэффекты приоткрывают и символизируют не идею технологий будущего, а нынешнее состояние технологий кинопроизводства. Стюарт обращает внимание на то, как характерным жестом фантастическое кино «передвигает острие проблемы технологического гения... с космических машин на то, как обеспечивается их репликация в изображаемом или экранном пространстве, с астронавтики на кинематику», и суммирует: «Кино о будущем стремится быть кино о будущем кино»<sup>16</sup>. Возвращаясь к этому тезису в сравнительно недавней работе, Стюарт и обновляет его, анализируя то, что он называет «посткинематографической иконофобией», вызванной распространением цифровых эффектов, и изучает последствия (особенно для нашего понимания человеческого тела) смешения в фильмах электронных эффектов с их фотографическими предшественниками<sup>17</sup>.

Одно очевидное следствие из более раннего тезиса Стюарта заключается в том, что жанр фантастики в кино превратился в витрину, выставку передовых кинематографических технологий, и фантастические спецэффекты все более выступают в качестве *репрезентации* техноло-

---

<sup>16</sup> Stewart G. The «Videology» of Science Fiction. In: *Shadows of the Magic Lamp: Fantasy and Science Fiction in Film*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1985. P. 159—160.

<sup>17</sup> Stewart G. The Photographic Ontology of Science Fiction Film // *Iris*. 1998. № 25. P. 99—132; Stewart G. Body Snatching: Science Fiction's Photographic Trace. In: *Alien Zone II*. L., N.Y.: Verso, 1999.

гически возможного, а не в качестве *имитации* (simulation) технологически невозможного. С другой стороны, в недавних размышлениях о месте цифровых спецэффектов в фантастическом кино Стюарт, похоже, сокрушается по поводу опасности, которую представляет смертельный цифровой вирус электронных фантомов для жизни кино как фотохимической технологии:

«Фантастика — как самый устойчивый из экранных жанров второй половины двадцатого столетия — продолжает, все более и более живо, воображать технологии, которые могли бы ее превзойти и даже прикончить. Однако с приходом цифровой эпохи футуристическое кино впервые, не ограничиваясь лишь указаниями, пустило в дело анахронизирующие его самого улучшения. Медленный “выход на пенсию” ставшего вдруг гибридным медиума, обеспеченный новейшими компьютерными достижениями, оказывается самопровозглашенным устареванием, спланированным изнутри, а не просто предвиденным. Технологическое самоубийство возвращается на уровень сюжета как онтологический тупик»<sup>18</sup>.

Хотя я не разделяю этой ностальгии по кинематографу, не загрязненному электронной имитацией, я предлагаю рассматривать новаторское прочтение Стюартом истории спецэффектов в качестве модели того, что могут обнаружить исследования фантастики, если они откажутся от своей заикленности на нарративе и будут изучать ту историю, в которую превратилось само производство фантастического кино. К примеру, если фантастический фильм стал «жанром самого кино», тогда можно предположить, что фильмы о путешествиях во времени предлагают наиболее саморефлексивную формулу внутри и без того саморефлексивного жанра. По большому счету, спецэффекты, на которых держится весь кинематографический аппарат с его базовой иллюзией движения, позволяют все фантастические фильмы рассматривать как фильмы о путешествии во времени, делают формулу путешествия во времени особенно влиятельной в кино и даже превращают весь наш опыт просмотра фильма, будь то фантастического или нет, в подобие опыта путешествия во времени.

Гарретт Стюарт размышляет о том, в каком смысле один вездесущий спецэффект — экраны и другие визуальные устройства, показываемые в фантастическом кино, — может рассматриваться как выражение сути технологий производства этого медиума. Других исследователей интересует, как спецэффекты выживают в соревновании, или конфликте, с фантастическим нарративом. Дж.П. Телотт описывает этот феномен как конфликт между *технологией производства* фильма и его *воспроизведением технологии*<sup>19</sup>. Например, ряд перерывов на спецэффекты может

<sup>18</sup> Stewart G. The Photographic Ontology. P. 129.

<sup>19</sup> Telotte J.P. Film and/as Technology: An Introduction // Post Script: Essays in Film and the Humanities. 1990. Vol. 10. № 1. P. 4.

рассматриваться как что-то вроде встречного нарратива или альтернативного самодостаточного технонарратива. Знаменитый текст Реймонда Дёрната интерпретирует *Этот остров Земля* (*This Island Earth*, 1955) как серию эпизодов со спецэффектами, маркирующих и крещендо странствований — приключений, и устранение очередных препятствий<sup>20</sup>. А Альберт Ла Вэлли увидел в *Запретной планете* «три различных сюжета на нарративном уровне», которые «сменяются ощущением другого типа дискурсивного путешествия — путешествия к чудесам технологии и ее будущему»; это чувство, в свою очередь, структурируется «четырьмя уровнями чудесного», обеспеченными в фильме спецэффектами<sup>21</sup>. И Дёрнат, и Ла Вэлли анализируют те фильмы, где изобразительный ряд выстраивается в некий технонарратив, существующий параллельно сюжетной линии.

Специалист по теории жанров Стивен Нил предполагает даже, что в фантастическом фильме «функция нарратива — по преимуществу служить мотивировкой для производства спецэффектов, поскольку кульминация обычно совпадает либо с “лучшими” из использованных эффектов (*Близкие контакты третьего вида*), либо с тем местом, где они наиболее сконцентрированы (*Звездные войны*)»<sup>22</sup>. Тогда можно считать, что спецэффекты существуют в фантастике не ради поддержки сюжета или нарратива вообще, но для реализации своего собственного формального ритма и логики — отдельной истории спецэффектов, вокруг которой фильм «на самом деле» выстроен. Недавно, остановившись более детально на одном важном следствии из «формального ритма и логики», Бьюкатман сделал вывод, что мы присутствуем при калейдоскопическом «смещении и дефамильярзации», достигаемой такими сценами, — при буквальном нарушении логики, «бегстве от структур инструментального разума»<sup>23</sup>. Упомянув постоянное изменение угла съемки, зигзаги камеры в *Запретной планете* и *Невероятно уменьшающемся человеке* и соотнося это с аналогичным феноменом в *Космической одиссее*, *Ближних контактах*, *Других ипостасях* (*Altered States*, 1980), *Мозговом шторме*, *Джонни Мнемонике* и *Контакте*, Бьюкатман проводит сравнение с игрой картинок в калейдоскопе: «Но есть и что-то освобождающее в этих движениях, особенно по сравнению с приземленной камерой, которая им предшествует. Если они служат дестабилизации зрения, тогда нужно признать, что мы рады этому эффекту. Нас уносят прочь от приземленного, ординар-

<sup>20</sup> Durgnat R. *Films and Feelings*. Cambridge, MA: MIT Press, 1967.

<sup>21</sup> La Valley A.J. *Traditions of Trickery: The Role of Special Effects in the Science Fiction Film // Shadows of the Magic Lamp*. P. 154.

<sup>22</sup> Neale S. *Genre*. London: British Film Institute, 1980. P. 31. Более подробно Нил разворачивает этот тезис, обсуждая ремейк Нечто (Дж. Карпентер, 1982) в статье: 'You've Got To Be Fucking Kidding!' Knowledge, Belief and Judgement in Science Fiction' // *Alien Zone*. P. 160—168.

<sup>23</sup> *Bukatman*. *The Ultimate Trip*. P. 80—81.

ного — в каком-то смысле прочь от нарратива прямо к удовольствиям зрителя»<sup>24</sup>.

Предположив, что движение, заключенное в эпизодах со спецэффектами в фантастическом кино, фактически «воплощает идею утопии», Бьюкатман уточняет: «Серии спецэффектов в фантастических фильмах утопичны не в буквальном смысле — так же, как они не есть, в буквальном смысле, ненарративны, антирациональны или трансгрессивны. Вместо этого они артикулируют, как воплощенное знание, утопический дискурс возможности — они представляют возможность утопии, не ее реализацию. Они показывают нам, каково это — почувствовать утопию»<sup>25</sup>.

Продуктивное размышление Бьюкатмана о значении спецэффектов переводит наше внимание со способов реализации контрнарратива в конкретных фантастических фильмах к идее, что они могут развивать существенно иную эпистемологию. «Фантастика — жанр, печально знаменитый своим рационализмом», — заключает он, «но в кинетическом исступлении спецэффектов жанр отделяется от бестелесного, не-чувственного знания», чтобы «служить примером *работы нереального* в репрезентациях технологии» и, таким образом, предложить «бегство от технократии через окно технологического погружения»<sup>26</sup>.

Есть и другое важное различие между фантастической литературой и фантастическим кино, почти что чересчур очевидное, но очень существенное. Фантастическая литература в основном пишется отдельными людьми, авторами, в то время как почти все фантастическое кино делается производственными «командами», каждая из которых отвечает за часть или какую-то сторону всего фильма. Однако развитие цифрового кино может фактически изменить эту ситуацию и стереть различие, поскольку цифровые технологии все больше и больше оказываются под контролем одного художника. Джордж Лукас в недавнем интервью упомянул сравнение киносъемки с письмом и сказал, что новые технологии позволяют ему преодолеть пропасть между этими видами деятельности: «Вместо того чтобы уподоблять съемку фильма конвейеру, где один человек делает что-то одно, потом берет это и несет следующему человеку, я превращаю процесс больше в работу художника или же скульптора. Работает немного, потом отходишь назад, смотришь внимательно, потом добавляешь еще штрих, потом отходишь еще раз. Заканчиваешь тогда, когда видишь перед собой готовую вещь. Кинопроизводство методом добавления штрихов означает, что и писать, и режиссировать, и монтировать можно одновременно. Это больше похоже на то, как пишется рассказ»<sup>27</sup>.

---

<sup>24</sup> *Bukatman. The Ultimate Trip.* P. 80.

<sup>25</sup> *Ibid.* P. 92.

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> *Kelly K, Parisi P. Beyond Star Wars // Wired.* 1997. Vol. 5. № 2. P. 2 of II.

Самое удивительное в этом взгляде Лукаса на будущее кинопроизводства с самой верхушки иерархии «нового Голливуда» то, что этот взгляд в точности совпадает с мнениями независимых filmmейкеров «с самого дна», или, если угодно, из периферийных зон этой иерархии. К примеру, Скотт Биллапс, маргинал и мастер цифровых спецэффектов, работающий в неповторимом стиле, тоже привлекает внимание к феномену, отмеченному Лукасом: «Все возвращается в руки одного человека, автора, у которого есть идея и возможность ее реализовать»<sup>28</sup>. В этом отношении все более реальной становится не только съемка фантастического кино способом, схожим со способом производства литературной фантастики. Важно то, что эти начинания могут иметь сходную телеологию. Подобно тому как цифровая технология дает режиссеру фантастики возможность творческого контроля, бывшую ранее привилегией писателя, так эта же цифровая технология все в большем объеме предлагает писателю множественность форм и опций, закрепленных ранее за кинопроизводителями данного жанра.

Одно из возможных будущих фантастического кино, вероятно, столкнет параллельные миры литературной и кинематографической фантастики в «голографическом тексте» виртуальной реальности, о которой пишет Джанет Х. Мюррей. Напоминая об идее «голодека» («симулятора голографической окружающей среды»), ставшей широко популярной благодаря сериалу *Звездный путь: Новое поколение* и его продолжениям, *Глубокий космос Девять* и *Вояджер*, Мюррей обращает наше внимание на одну серию в *Вояджере*. В этой серии капитан Джейнвэй использует голографическую аппаратуру и оказывается в трехмерном виртуальном пространстве, воспроизводящем что-то, напоминающее викторианскую эпоху вообще и «Джен Эйр» Шарлотты Бронте в частности. В этой имитации капитан Джейнвэй «принимает» роль гувернантки Люси Дэвенпорт, и Мюррей просто называет соответствующий «голографический текст» «Люси Дэвенпорт»<sup>29</sup>. Этот «голографический роман», подытоживает Мюррей, «есть универсальная машина для производства фантазий с индивидуальным программированием: компьютер в качестве джинна из бутылки, творящего истории». Начав с воображаемой «виртуальной литературы двадцать четвертого столетия», Мюррей обращается к дискуссиям о реальных «виртуальных литературах» конца столетия двадцатого: о компьютерных играх и гипертекстах, которые она называет «полиморфными повествованиями». Она перечисляет множество недавних примеров — от «Хазарского словаря» Павича до фильма *День сурка*, от таких CD-ROM, как «Мист» (*Myst*) \*, до гипертекстовой беллетристики: «После полудня»

<sup>28</sup> Parisi P. Shot By An Outlaw // Wired. 1996. Vol. 4. № 9. P. 2 of 6.

<sup>29</sup> Murray J. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Free Press, 1997. P. 13—17.

\* Мист (*Myst*) — трехмерная компьютерная игра с фантастическим сюжетом. — Примеч. пер.

Майкла Джойса, «Сад Виктории» Стюарта Моултропа \* — и делает вывод о культурной неизбежности существования полиморфного нарратива:

«Все это многообразие полиморфных повествований позволяет понять, что печатные и кинематографические истории отказываются от линейных форматов не из чистой любви к игре, но стремясь дать выражение характерному для двадцатого столетия восприятию жизни как набора параллельных возможностей. Полиморфный нарратив старается придать этим возможностям синхронную форму, позволить нам одновременно держать в голове множество противоречивых альтернатив. Вне зависимости от того, отражает ли он постэйнштейновскую физику, картину мира секуляризованного общества, преследуемого случайностью жизни, или новый виток изоэтрности нарративного мышления, его альтернативные версии реальности уже стали частью нашего способа мыслить и частью нашего опыта восприятия мира. Быть живым в двадцатом столетии означает быть в курсе альтернативных возможностей “себя”, существования альтернативных возможных миров и безграничного множества пересекающихся историй, образующих действительность»<sup>30</sup>.

То, как Мюррей использует понятие «полиморфного повествования», позволяет оставить в стороне вопрос, чем был бы в действительности — примером фантастической литературы или фантастического кино — «голографический текст», подобный «Люси Дзвенпорт», соединяющий характерные черты обеих традиций.

Конечно, к концу XX столетия ощущения «голодека» нам еще недоступны, но у нас уже есть новое пространство гипермедиа, в котором гипертекстовые нарративы дополняются средствами мультимедиа. Возможно, ближе всего к идеалу «голодека» стоит VRML (язык моделирования виртуальной реальности) Всемирной сети WWW, технология, которая делает возможным глубинное трехмерное моделирование даже в том случае, если оно будет восприниматься только через двухмерный интерфейс экрана компьютера. Один из пионерских VRML-проектов особенно заслуживает внимания: это «Восковая Сеть» (WAXWEB)<sup>31</sup> Дэвида Блэра; назва-

---

\* «После полудня» Майкла Джойса и «Сад Виктории» («Victory Garden») Стюарта Моултропа — наиболее известные гипертекстовые романы. Перевод названия романа Моултропа на русский язык вызывает затруднение, поскольку в названии обыгрываются одновременно название рассказа Борхеса «Сад расходящихся тропок» и имя одного из главных героев романа, Виктора Гарднера («Садовника»). — *Примеч. пер.*

<sup>30</sup> Murray J. Hamlet on the Holodeck... P. 57—58.

<sup>31</sup> Этот продукт гипермедиа произведен при поддержке лаборатории Brown University Graphics Lab и сейчас доступен благодаря институту Institute for Advanced Technology in the Humanities at the University of Virginia; существует в качестве CD-ROM версии, но легче всего познакомиться с ним в двухмерной версии на вебсайте: <http://jefferson.village.virginia.edu/wax/index.html>. (Брукс Лэндон приводит еще несколько интернет-ссылок, относящихся к периоду создания и рекламы проекта WAXWEB, но в настоящее время эти ссылки уже недействительны, и мы их не воспроизводим. — *Примеч. пер.*)

ние проекта перекликается с его кинематографическим вариантом в жанре фантастики: *Воск, или Открытие телевидения среди пчел (WAX, or the Discovery of Television Among the Bees)* того же автора\*.

Премьера фильма *WAX* состоялась на закрытом показе в Музее современного искусства в Нью-Йорке в сентябре 1991 года, а затем этот фильм демонстрировался в элитных кинотеатрах США и Канады как часть программы из семи фильмов под названием «Фестиваль Великих Иллюзий». *WAX* почти идеально репрезентирует идею кино цифровых аттракционов. При этом он не похож на другие фантастические фильмы и вообще не очень похож на какие-либо фильмы. Его называют постмодернистским, посткиберпанковским, постфутуристским, поставангардным и посткино; но, возможно, попытки определить *WAX* через «пост» в принципе ошибочны: эту высокотехнологичную экспериментальную работу гораздо логичнее рассматривать с точки зрения предшествования. Предвестник театра виртуальной реальности, виртуального сюрреализма, кино цифровых изображений (*pre-image processing cinema*)... В самом деле, можно сказать, что, прославляя возможности «электронного кино», этот 85-минутный фильм указывает направление для будущего фантастического кинематографа, если не кинематографа вообще.

Сам фильм *WAX* рассказывает историю, имеющую отношение к разведению пчел и к войне, — историю, которую трудно описать; а его создание иллюстрирует еще одну, в действительности куда более важную, историю, относящуюся к появлению того, что может быть названо «технонарративом»<sup>32</sup>. Как и в ранних фильмах Дэвида Линча или в недавних фильмах Кроненберга, сила *WAX* происходит не из какой бы то ни было рациональной последовательности событий. Его нарратив более-менее линеен, но в то же время он представляет собой коллаж монтажных фраг-

---

\* Интерактивный проект Дэвида Блэра *WAXWEB* по-прежнему размещен в Интернете, а фильм *WAX* (кстати, первый фильм в истории, который транслировался по Интернету) может быть приобретен на различных носителях. Однако с точки зрения стремительно развивающихся современных технологий эти продукты уже тоже выглядят почти как «немое кино». Поэтому описание и анализ Лэндоном работы Блэра нужно воспринимать с поправкой на то, что они написаны в 1999 году, что не мешает им быть показательным примером такого рода анализа. — *Примеч. пер.*

<sup>32</sup> Сам Дэвид Блэр таким образом суммировал сюжет фильма *WAX* в пресс-релизе: «Джейкоб Мейкер делает оружейные системы наведения и разводит пчел. Ухаживая за пчелами, он погружается в мечты и посещает труднопредставимые места, где линейная мысль сражается с искривлениями пространства и времени. Пчелы, доверенные лица упокоившихся душ, вмонтировали ему в голову кристаллическое телевидение. Это телевидение приводит его на планету мертвых, где плоскостные, скелетообразные создания отправляют его в прошлое через сотворение мира до самой зеницы Божественного Ока (а глаз Бога, как выясняется, имеет приблизительное сходство с электронно-лучевой трубкой). Когда же, приняв форму бомбы с теленаведением, он пикирует на иракский танк в пустыне около Басры, ему удастся наконец разобраться со своим прошлым, и будущее его тоже гарантировано».

ментов, и события в нем соответствуют гладкой, но невозможной логике очень реалистичного сна. В результате наиболее сильное впечатление производит все-таки изобразительный ряд фильма и заданная им логика восприятия, а не дискурсивная история. Блэр комбинирует на первый взгляд несочетаемые вещи: найденный материал, поразительно сложную компьютерную анимацию и жутко банальные натурные кадры главного персонажа, Джейкоба Мейкера, всегда одетого в свой белый костюм пчеловода со шлемом и больше напоминающего Дэйва Боумана из *Космической одиссеи* или ликвидаторов последствий радиационного или химического загрязнения, чем пчеловода. Эти изображения смонтированы с помощью самых современных на тот момент технологий компьютерного нелинейного монтажа, предоставляющих возможность небывалого прежде в малобюджетном кино контроля над каждым кадром, последовательностью кадров и сцен. Получившийся в результате галлюцинаторный калейдоскоп интенсивно обработанных изображений напоминает формальную гладкость высокобюджетного музыкального видео, только длящегося 85 минут.

Подхватив одно из направлений коммерческого фантастического кино на его логическом пределе, *WAX* обретает свой нарратив в технологии производства спецэффектов, находя новые образы в электронной обработке старых, и каждая из линий рассказанной им истории диктуется той же электронной технологией. В этом смысле технология производства управляет повествованием, находящимся под влиянием того странно несвязанного, но тем не менее всегда верного эффекта, которого достигает и Уильям Берроуз в письме с помощью «нарезки» и «перекройки» кусков других текстов. Вместо того чтобы подыскать какую-нибудь традиционную историю, которая позволила бы использовать новые спецэффекты, «писатель» — автор *WAX* и *WAXWEB* Дэвид Блэр — попытался вскрыть историю, заложенную в той технологии, с которой он работает. Поэтому его продукт имеет отношение к технологической и онтологической проблематике постмодернистской симуляции и к метарефлексии по поводу аффективного воздействия более ранней кинофантастики. В *WAX* Блэр хотел схватить странный эффект, возникающий при просмотре разрывных, несвязанных повествований, «понятных и слишком сложных в одно и то же время», — в частности, такой трэш-фантастики, как *Оно завоевало мир* (1956) и *Зонтар: нечто с Венеры* (1966). Соответственно, одной из его задач в *WAX* было «смешать нарратив, звук и изображение так, чтобы осязаемо описать виртуальный мир, но в то же время гипнотически вызвать мощное ощущение галлюцинации».

Хотя Блэр утверждает, что он не задумывал *WAX* как фантастический фильм, этот жанр все же представлялся ему единственным достаточно технологически сфокусированным медиумом для его технологического объекта. Законченный продукт он уже воспринимает как



фантастический, с акцентом на гротеске; и рецензии показывают, что Блэру удалось обратить на себя внимание сообщества ценителей фантастики. Более того, деконструировав и собрав *WAX* по-новому в гипермедиаальный *WAXWEB*, Блэр продемонстрировал, насколько нарративы фантастической литературы и технологии гипертекста и мультимедиа могут смешиваться для производства нового интерактивного опыта на CD-ROM или во Всемирной сети.

*WAXWEB* комбинирует нелинейные или мультилинейные ссылки гипертекста с фотографическими изображениями, звуком, видеоклипами и (условно) трехмерной виртуальной средой. Интуитивно понимая структурное сходство между своим первоначальным фильмом и гипертекстом, Блэр принял решение «вынуть» из фильма временную основу и превратить ее в пространственную, в виде шестисот узловых точек, каждая из которых более-менее совпадает с одной фразой в закадровом монологе в фильме. Эта основа была многообразно проиндексирована, включая линейно-хронологический путь через весь фильм, иерархическую структуру действий и сцен, короткие обобщенные карты, связанные с соответствующими картинками, тематические текстуальные линии и произвольный индекс. Или, говоря иначе, по сайту можно передвигаться, следуя по кадрам, на которые разобран фильм, следуя за его сюжетной историей, или за историей более высокого уровня, или за сокращенными описаниями фабулы<sup>33</sup>. Это означает, что *WAXWEB* являет собой мультимедийную среду, доступную для исследования, путешествий или навигации множеством принципиально различных способов. Хотя *WAXWEB* представляет особенный способ воспринимать повествование и спецэффекты в полностью остраняющем новом контексте, это все же пока не «голографический текст», который предвидит Джанет Мюррей. Но на сегодня это один из наиболее многообещающих и интригующих примеров того, как фильм и текст могут комбинироваться в киберпространстве, предполагая для фантастического фильма интерактивное будущее глубокого погружения.

---

<sup>33</sup> Инструкции для использования различных навигационных стратегий доступны на том же сайте.

# Валерий Подорога

## Блокбастер. Поэтика разрушения

Попав после *Титаника* на *Годзиллу* (а потом и на *Столкновение с бездной*), но сначала претерпев *Спасение рядового Райана*, я стал настоящей жертвой прожорливых голливудских блокбастеров. Мыкаясь от просмотра к просмотру, я начал ощущать примерно ту же жуткую, чуть ли не веселящую обреченность, которую мне удалось заметить у себя во время известного июньского урагана в Москве. Пространство зала гроыхает, сверкает, накатывается на тебя по неким неведомым тебе акустическим законам. Звук-волна приходит то со спины, то сбоку, то устремляется вдогонку за изображением, то с ним почти совпадает, то его ждет, спрятавшись в глубинах зала. И ты вдруг чувствуешь, что это и есть настоящая западня (и не оправдание, что тебя привел на просмотр долг, или что это надо посмотреть, и что этот кинофеномен следует изучать, а то как бы чего не вышло...). Ты словно в котле и уже варишься на огне, и бьют со всех сторон молнии и громы, а буря, океанская волна и проливной дождь все сметают, стирают, смешивают, не дают тебе опомниться. Всюду вода и огонь — любимые стихии блокбастеров. Подобная артподготовка напоминает: тебя ожидает чудовищное зрелище, и оно уже началось. Вот сотрясающая город Нью-Йорк поступь *Годзиллы*, ее выразительный след и мощь, шум дыхания, и такие замечательные стихающие удары большого сердца в финале, наконец, ее совсем «человеческий» призывный крик, вокруг которого осаждается мораль фильма. Это зрелище должно потрясти, ибо оно невозможно<sup>1</sup>. Но будет показано, если ты примешь правила игры и смиришься с этим фононасилием, которое продолжает вести свою разрушительную работу (на все просьбы уменьшить звук, увеличить резкость и закрыть дверь в кинозал служитель отвечал кратко: «Не нравится — уходите!»). Но ты не один, а те, что рядом, — разве их не ждет такая же судьба? Массовый зритель — да вот он вокруг, судорожно хватающий воздух, плывущий в ледяной воде, гибнущий, со слезящимися, словно после газовой атаки, глазами, почти слепой и почти оглохший, почти восхищенный «убийственными» каскадами разнообразных трюков и их нескрываемой навязчивостью. Но позже уже явно уставший от того,

---

<sup>1</sup> Мне представляется, что *блокбастер* должен определяться по значению самого слова, а не на основе только экономического эффекта (затрат и последующей прибыли). Blockbuster — это бомба, обладающая большим разрушительным действием, какие американцы сбрасывали на Германию во Вторую мировую войну. В *блокбастере* созданы условия, при которых степень воздействия (эстетического и психофизиологического) на зрителя на порядок выше, чем в обычном жанровом кинематографе.

что казалось в первые минуты невероятным и чудесным, ведь ему так мало надо, чтобы поверить во всякую чушь и привыкнуть к самому откровенному насилию как визуальной норме. Все, что есть в нем индивидуально, изымается в пользу спецэффекта. Омассовляются все чувства и переживания. Возможно, что все эти чисто субъективные «впечатления» могут послужить достаточным поводом для того, чтобы попытаться уловить некоторые закономерности в развитии массового, зрелищного кинематографа. Нет ли в сверхдорогих голливудских киноаттракционах последних лет свидетельств, подсказывающих нам дальнейший путь развития новейшей визуальной антропологии? Не изменяет ли последняя своему традиционному статусу «нейтральной науки» под напором технологически все более изощренных стратегий в мировом производстве образов?

## Радость разрушать

1. Неверно, что эти злополучные блокбастеры не вызывают ничего, кроме скуки и отвращения. Подчас ловишь себя на странной мысли, что и ты такой же, как и все, что и тебе доступно удовольствие от зрелища. И вот приходишь к выводу: оказывается, что наибольшее удовольствие вызывали именно сцены разрушения. *Удовольствие (радость) от разрушения* — не высшее ли это эстетическое чувство?<sup>2</sup> Новые кинематографические объекты становятся эстетически интересными — вообще «замечаются» — лишь в момент их разрушения (деструкции). *Поэтика блокбастеров — поэтика разрушения*. Достаточно упомянуть о лидерах проката 90-х годов, чтобы представить виртуальный размах практикуемых Голливудом фильмов-катастроф: *День независимости* (1996). 1997 год: *Дневной свет*, *Миротворец*, *Без лица*, *Вулкан*, *Пик Данте*; 1998: *Годзилла*, *Армагеддон*, *Столкновение с бездной*; 1999: *Бойцовский клуб*, *Дорога на Арлингтон* и др. Возможно, что мы здесь имеем дело с глубинным архетипическим чувством господства над Миром (Природой), которого всегда домогался человек. Господствовать — значит обладать неуязвимостью постороннего, «пришельца», в то время как наблюдаемый мир оказывается хрупким, исчезающим, легко перестраиваемым и разрушаемым. Господин — это ребенок. Детская страсть превращать нечто устойчивое, казалось, вечное и неизблемое в хаос, беспорядок, груды обломков. Ребенок — дитя хаоса: все, что кажется устойчивым и вечным, подвергается им проверке на крепость; он просто не выносит равновесия, покоя, гар-

---

<sup>2</sup> Первоначальный вариант статьи был написан и опубликован раньше, чем произошли события 11 сентября в США. Поэтому сегодня, как мне кажется, авторская наивность в определенных аспектах приобрела новый смысл. Те же места, что выделены более мелким шрифтом, являются поздними вторжениями в текст (дополнительные пояснения и критика).

монии. Разрушение как важнейшая часть свободной игры. Превращение того, кто разрушает, и разрушение мира совпадают; не быть тем, кто ты есть, все время становиться. Детская игра как раз интересна этими перепадами напряжения между полюсами хаоса и порядка<sup>3</sup>.

2. Что отличает Зрелище от Не-зрелища? Вероятно, *очевидность Невозможного* (странного, чудовищного, ужасающего и несоразмерного и т.д.). Вы «видите» не просто как в грезах или во сне, но *реально*, даже в мельчайших деталях то, что, например, остается недоступным при смене сновидных образов. Конечно, все эти значимые детали специально подобраны, и с дальним прицелом, — они захватывают глаз и жестко ведут его к финальной сцене, оставляя зрителю крайне узкий спектр возможностей для свободного восприятия. А что может быть подлинным Зрелищем? Ну конечно некое событие — Катастрофа! Техногенная катастрофа — вот и сюжет, и достаточная мотивация для фильма как Зрелища. Видеть/слышать/осознать ты вынужден так, как если бы ты был *слишком близко* от места катастрофы, настолько близко, что скорее наше тело знает о том, где мы оказались, нежели мы сами. Шокирующее несовпадение между тем, что «знает» наше тело, и восприятием, которое запаздывает с включением механизма защиты. Ведь воспринимать — это прежде всего защищаться от воспринимаемого. Защищаясь, мы видим. Если восприятие запаздывает, то мы хотя бы на миг оказываемся там, где мы не защищены, «открыты». Однако впоследствии переживаем это запаздывание *актуально*, и оно шокирует. Традиционный авторский кинематограф, не теряя вкус к технологической изощренности процесса показа, всегда сторонился эффектов «прямого воздействия». Режиссер еще остается Мастером (который, кстати, не забывал никогда о своем соперничестве с другими культурными творцами). Убедительность авторского кинематографа скорее покоилась на искусстве режиссера понимать человеческий мир не как зрелище, а как судьбу.

3. В голливудских блокбастерах 1990-х годов придается громадное значение именно технологиям «прямого воздействия». Теперь меновую стоимость получает наряду с «раскрытым, пораженным глазом» и все то, что его окружает до, во время и после сеанса. Экранная «картинка» уже не просто выражает или отражает, она — атакует. Происходит нечто подобное реверсированию потока образов: зритель теперь мишень. Решительная отмена всех «дистанций безопасности» и уж тем более созерцательной позиции зрительского Эго. Начинается, как мы можем ныне

---

<sup>3</sup> Не в силах ничего восстановить, играющий ребенок нуждается в постоянном усилии разрушать как единственно ему доступной форме активности, которая может быть признана. Так он определяет свою ценность и значение в глазах близких.

наблюдать, борьба за *предэкранное (зальное) пространство*. Гигантомания на экране *должна* отражаться в эхолахии зрительного зала. И наоборот. Эти выделенные, упрочивающие силу зрелища абстракции *трансформативны*, то есть указывают на пределы *опространствования* (очень большое и очень малое) или *овременения* (сверхбыстрое и сверхмедленное). Пределы же вполне поддаются расчету по ожидаемой силе и точности воздействия. В *Титанике*, *Годзилле* или *Столкновении с бездной* (и во всех других блокбастерах) внимание зрителя удерживается именно на этих пределах. Психогенным можно назвать искусственно сжатое время, предельно убыстряющее череду событий, которое мы чувствуем не столько изнутри, сколько *слишком близко* от нашего повседневного органического времени, неспособные в эти мгновения дистанцироваться от его сокрушающей магии. Речь идет об *эффекте присутствия*. Я бы сказал даже больше: о возможности многократно усиленного эффекта присутствия. Но зрителю необходимо предоставить шанс: «Обещаем, он будет спасен!» Зритель как единственно выживший свидетель катастрофы (вот к чему все идет, вероятно). Нет, хуже: безличный взгляд камеры — вот что будет визуальным свидетельством Последнего суда.

4. Там, где человек в наибольшей степени является человеком, — это время созерцания. В нынешней некатегориальной эстетике, *эстетике возвышенного*, все строится на поражении восприятия, воздействие должно быть настолько мгновенно, чтобы нельзя было набрать *дистанцию*, хоть как-то замедлить сверхбыстрое (и тем более не пытаться остановить). Это как если бы пережить полную слепоту, чтобы затем в одно чудесное мгновение вдруг стать зрячим. Отсюда — *шок* как высшая инстанция События. Как известно, массовая культура в системе рекламы и подачи информации уже давно использует технологии *прямого действия*. Новизна сменяется новизной, старение объекта (товара) почти мгновенно. Иначе говоря, режим воспроизводства новейшего является опережающим по отношению к возможному способу восприятия. Так мы теряем область отложенного, медленного времени, то есть тот физиологический ресурс, который нам позволял воспринимать мир на дистанции и в безопасности. Нас подавляют игрой ощущений. Отсюда запаздывание, запаздывающая реактивность чувств. Но как возможно восприятие без ресурса отложенного времени? И, с другой стороны, возможно самое опасное, — привыкание к потреблению шоковых событий, что ведет к скуке и апатии.

Свое отношение к событиям 11 сентября 2001 года Штокгаузен, авангардный музыкант, выразил с предельной откровенностью: «Каждый художник мечтал бы создать такое произведение». Собственно, Штокгаузен не сказал ничего такого, чего бы мы не знали в качестве свидетелей. Смысл его высказывания, как мне кажется, таков: форма, в которой прежде произведение искусства являлось, чтобы стать объектом созерцания, просто исчерпала себя. Теперь Произведение — прежде всего *событие*, то есть, свершаясь, оно разру-

шает предшествующие условия восприятия и само себя. Если оно не таково, то оно — не событие и не произведение искусства. Оно взрывается в прямом и переносном смысле у нас на глазах, будто говоря: все, времени больше нет... и само восприятие оказывается снятым в этом взрывном мгновении. Даже самое слабое из современных произведений не скрывает своих претензий на то, чтобы быть выражением мирового События. Мы же, те, кто воспитан на чтении и длительных ритуалах восприятия произведения искусства, лишаемся практик *отложенного* времени. Так откладываешь книгу, чтобы к ней снова вернуться, или вновь и вновь смотришь один и тот же фильм, но как бы с разных временных позиций. В своей экзистенциальной жизни я не могу, чтобы сохранить единство личности, отказать от этой циркуляции и повтора того же самого, где старое возвращается как часть нового и т.п. Возвращение к тому, что кажется иллюзией и выдумкой, тоже все время происходит, и это часть нашей экзистенциальной жизни. Здесь же, в этом новейшем произведенческом акте, дается все разом и одной взрывной волной. Отказ от длительности восприятия — взрыв. Мгновение определяет время существования произведения. Произведение существует ровно столько времени, сколько воспринимается. Сила или *вкус ничто*. Все современное искусство вплоть до актуального — это шоковое искусство, это искусство сверхбыстрое, взрывное, пугающее и ужасное, оно хочет затронуть, оно стремится отрезать нас от привычки к созерцательной практике. Искусство внезапного знака, без значения. События 11 сентября как произведение — бесспорно, та же поэтика *home video*. Есть еще что-то кроме того мира, который мы знаем как *абсолютно* безопасный, и этот мир иногда обнаруживает себя в своем полном безразличии к человеку, мир как Природа.

## Произведение как *Взрыв*

Ощущение шока, которое вызывают произведения новейшего искусства, порождено взрывом ...

Т. Адорно

5. Страсть к игре в разрушение, и особенно к специфической эстетике взрыва, десятилетиями воспитывалась Голливудом. Взрываются люди, машины, животные, любые малые и большие объекты, взрываются города, небоскребы, корабли, планеты. Все подчинено динамике взрыва. С одной стороны, этому пристрастию к «взрывному делу» может быть дано чисто психологическое объяснение: взрыв на экране — в виртуальном пространстве виртуального объекта — достаточно отчужден и не может угрожать зрителю. Можно наслаждаться разрушением, повторять его, усиливать, можно дозировать его силу, локализацию, место, скорость охвата и т.п. Но что остается значимым, так это сам момент взрыва, *превращения порядка в ничто*, даже не в хаос, а именно в Ничто, полное ничтожение, никаких следов живого. Действительно, можно непрерывно разрушать мир, не заботясь о том, что с ним стало, играть с Ничто, полагая его тем самым подручным объектом для желания разрушать. Голливуд, делая ставку на взрыв как наиболее эффектный элемент зрелища, переводит зрелище разрушения в миф о новой войне, войне эксплозивной, «взрывной», только такая война способна рассеять образ *врага*, чудовища-двойника, превратить его в космическую пыль, в чистое Ничто. Но самое лю-

бопытное, что здесь всегда действует принцип ваньки-встаньки: все, что разрушается, легко восстанавливается, оно и разрушается для того, чтобы показать всю мощь реального — неразрушаемость. Некоторые кинематографические объекты становятся эстетически интересными — вообще «замечаются» лишь в момент их разрушения (деструкции), а точнее, тогда именно, когда они взрываются. Голливудские блокбастеры активно используют спецэффекты, особенно технологию *реалистической* демонстрации взрыва (крушений, падения и т.п.). Поэтика *взрыва* — высший пик в технологиях разрушения. Пружина действия боевика разворачивается на основании имплозии (пружины повествования), которая прорывается в эксплозивных, взрывных элементах. Часто эксплозивные элементы совершенно подавляют имплозивные. Типичный блокбастер — голливудский фильм *Скорость*. Городской автобус заминирован убийцей-маньяком; если он остановится, то произойдет взрыв. Угроза взрыва есть условие, при котором непрерывное повышение скорости автобуса становится необходимым, даже единственной возможностью для спасения пассажиров. Так, имеется три скоростных режима: один — это скорость *транспортировки* (должна постоянно расти), другой — это *быстрота остановки*, понимаемая как сверхскорость, на которую способен только человек («человек» как сверхскоростное существо благодаря этой способности *все останавливать*), и третий режим — сам *момент взрыва*, то мгновение Ничто, которое и должно быть остановлено. Взрывник, Пожарник, Стиратель, Солдат — герои взрывной волны, они опережают ее, спасая и собственную, и чужую жизнь.

**Пояснение 1.** Здесь необходимо сказать следующее. Каждое живое существо — это своего рода боевой заряд, готовый взорваться; эволюция живого движется скачками, «случайной игрой сил», от взрыва к взрыву. Жизнь всегда *слишком*, она действительно фейерверк, блистание, биение струй из того центра, который Бергсон назвал жизненным порывом, *elan vitale*. Два вида взрывной активности: *взрыв быстрый*, или *мгновенный*, эксплозия и *взрыв медленный*, «отложенный» или «задержанный», имплозия<sup>4</sup>. В одном случае — наиболее примитивные и простые организмы готовы тут же тратить поступающую энергию, переводя ее в активность жизни; но в другом — мгновенная взрывная трата уже невозможна, появляются все более сложные организмы, которые используют первоначальный *Взрыв*, иначе говоря, задерживают часть энергии для нужд собственного развития. Это уже «отведенная» энергия, организм создает собственную экономию, используя энергию в режиме «медленного взрыва», имплозии. Однако организм не может бесконечно накапливать излишки энергии; если он их и накапливает, то для того, чтобы тратить, ибо сама жизнь представляет собой равновесие трат и накоплений, собственно, жизненный цикл потребления (роста) в этом и заключается. Отсюда неизбежность траты. И всякая попытка ее избежать, отло-

---

<sup>4</sup> «Пригодная для утилизации энергия, которую содержит взрывчатое вещество, конечно, истратится в момент **взрыва**, но она была бы истратчена раньше, если бы тут не оказалось организма, чтобы остановить ее рассеяние, сохранить эту энергию и приложить ее к ней самой» (Бергсон А. Творческая эволюция. М.: Канон-Пресс, 1998. С. 244).

жить или задержать есть нарушение закона Природы, *противо-природное, анти-жизнь*. Так темы необходимой траты энергии, тема организмов—«взрывчатых веществ», «рассеивания» и «перераспределения» переводятся в общую экономию на правах опорных антропологических фактов.

Произведение искусства обладает большими возможностями *косвенного* воздействия, драматически напряженного, более глубокого и длительного, если оно способно создать такую форму, которая смогла бы внутри себя перераспределить потоки избыточной энергии. Истинное произведение — это и есть сдержанный, замедленный или откладываемый взрыв. Так, С. Эйзенштейн исследует «Тюрьмы» Пиранези с точки зрения внутренней динамики образной композиции и приходит к выводу: перед нами импловивная структура, *скрытый взрыв*, вот почему нет ощущения тяжести, перед нами не чудовищная тяжесть тюремных стен, столь невообразимо громадных и мрачных, оков и запоров, но одна легкость — взрывающееся облако перспективных лестничных пролетов, уходящих вдаль. Мы словно в центре взрыва — так динамика конфликтующих между собой пространственных объемов, блоков кладки стены выстраивает себе путь за видимую композицию произведения настолько мощно и с такой интенсивностью, что предположить иного нельзя: конечно, это импловивная волна, все сметающая... и путь перцептивный будет линией нашего изумления ее взрывной силой. Еще более стремителен, я бы сказал — акробатичен, А. Белый, который настойчиво призывает нас услышать в «Петербурге» тиканье бомбы-сардинницы, услышать и сам этот переход во взрыв, мировую катастрофу; непрекращающийся, но сначала ненавязчивый, как приглушенное бормотание, этот невероятный звук, переходящий в глухой, ужасающий вой, как будто всем движением звуков в романе управляет единственный сонорный код: звук Ыыыыы... Все движения и ритмы романа постепенно втягиваются в этот всеразрушающий ритм, во всяком случае, Белый попытался показать взрыв не представляя его, а имманентно, то есть наделил композиционную структуру романа взрывной арматурой. Все вздрагивает, хлещет, скользит, взрывается. Все персонажи перемещаются с необычной скоростью; там, где они видимы и кажутся обладающими телом, мыслями, индивидуальным обликом, — только мертвые маски, пустые футляры, и лишь бесконечно быстрое движение приводит их в чувство, только те движения, о которых объявляет язык, в нем остаются их следы (ожидаемое косноязычие), сами же они практически невидимы, сверхбыстрые существа этого странного мира.

Все более становится ясно, что сегодняшние технические новинки, которые находят свое выражение в сценарной идеологии фильма и прислуживают основному спецэффекту, оказывают решающее воздействие на предэкранное пространство. Собственно, зрительный зал стано-



вится местом проявления самого спецэффекта, ибо в новых звуковых системах появляется возможность суперсонического воздействия (сверхзвукового): когда можно опережающе посылать звуковой удар непосредственно через «слуховое тело» зрителя, тем самым проявляя изображение в качестве цели (готовность глаза следовать за звуком). «Картинка» подчас и рождается из этого звукового объемлющего экрана. Понятно, что изображение быстро утрачивает внезапную силу, и поэтому атака должна строиться на основе тщательно продуманной системы ловушек (*dolby-surround-systems*). Не история рассказывается, «как она была на самом деле», а ищутся возможности уничтожить *дистанционность* восприятия (которая, кстати, гарантировала нам безопасность, то есть позволяла наделять смыслом, придавать или не придавать значение тому, что мы видим, да и, наконец, просто не принимать «слишком грубые» средства воздействия на зрителя). Потом вам расскажут «историю». Ведь последняя и должна сыграть роль психогенной замазки, которая свяжет между собой технологически отработанные фрагменты виртуальных образов и так называемую сюжетную линию. Иначе говоря, глубина (или переживание глубины) теперь не располагается там, куда устремляется наш взгляд, — мы уже в глубине. Подлинная глубина *предэкранна*, она не в самом экране, хочу повторить, а *перед* ним. Мы видим *из* глубины, а не видим глубину (даль, дымку туманных горизонтов, действие перспективных планов, смещаемых по воле режиссера-оператора). Как бы мы ни относились к голливудским блокбастерам, нам, вероятно, нужно признать: их фильмическая ценность определяется силой массового шока (воздействия), и ради достижения этой цели и идет захват предэкранного пространства (зрительного зала). Громадное значение приобретает взаимодействие по цепочке *ухо—тело—образ*, а прежняя, визуальная, — *глаз—(видящее тело)—образ* — оказывается вспомогательной: вижу, потому что слышу (и не просто слышу, а насильственно ввергаюсь звуком-волной в видимое). Видимое не может себя проявить, если оно не производится заранее и с должной кинетической мощью в звуковой волне, проходящей сквозь кинозал. Ведь давно известно, что взгляд может быть произвольным (блуждающим) или, точнее, произвольно проективным; зритель опознает видимое на экране в качестве Реальности, когда ему позволяют *подсматривать*, следить или выслеживать (чужая история жизни всегда интересна). Глаз избирательно активен, поэтому относительно свободен. Другое дело — кинематограф сильного воздействия. Здесь главную роль начинает играть кинетическая мощь образа, который атакует экран, и тот словно подвергается бомбардировке нашими взглядами, причем точность попадания зрительских взглядов канализуется суперсоническими устройствами. Получается так, что, например, звук-волна все время опережает изображение на экране; их же синхронизация — проблема не столько техническая, сколько проблема учета естественной смешанности чело-

веческого восприятия. В таком случае не лучше ли признать изображение производным, поскольку оно существует сначала как звуковой объект, обладающий почти реальной мощностью воздействия, в то время как изображение, сам экран, оказывается лишь местом визуальной фиксации постоянно меняющегося в своих пространственно-временных и энергетических характеристиках сонорного объекта. Мы же, зрители, невольно поддаемся под действие этой звуковой волны и, захваченные ею, бьемся вместе с ней об экранную поверхность. Чем более сильна мощность удара, тем больший по своей массе и размерам объект попадает в сферу экранной визуализации. Физиологическая «открытость» слуха (ведь глаз можно закрыть веками) предоставляет возможность застать нас врасплох, так как производимые звуки и шумы (природные и искусственные) обладают способностью опережать восприятие, пассивируют, если так можно выразиться, наше чувство Реальности. И вместе с тем именно звуки имеют наибольшую нагрузку от тех материальных тел и событий, которые их вызывают. То, что мы слышим, мы слышим сразу и без остатка; то, что мы видим, видим только фрагментарно, «кусочками», и благодаря нашему визуальному произволу образуем идею целого. Сказанного вполне достаточно, чтобы представить себе динамическое соотношение между объемным окружающим предэкранном пространством и плоскими визуальными образами, которые возобновляются в своей мнимой глубине благодаря той силе воздействия, которой обладают сонорные объекты, рожденные в предэкранном пространстве.

## Спецэффект как Событие

6. Монтаж аттракционов сменяется монтажом спецэффектов. Одно и то же. Да, можно сказать, что Голливуд объявил *войну образам* и как-то «по-своему» пытается вернуться к утопии 20-х годов «кинематографа как насилия» (С. Эйзенштейн). Насилие всегда — вот первая заповедь; вторая заповедь — насилие не применяют, его лишь дозируют; третья — насилие *нейтрально*, оно не против кого; и, наконец, четвертая — без насилия нет образа. Собственно, о каком насилии идет речь? Вопрос не праздный. Настоящее насилие не может быть показано. Это факт. Сцены насилия организуются вокруг точек, где монтируются *special effects*, образуя зрительское поле ожидания-видения-предвосхищения, то есть такое аудиовизуальное пространство (или среду), которое ирреализирует сходство с реальным насилием. Привычно мелькающие всплески огня и дыма, удары, треск, скрежет, вопли или стоны не требовали для себя пластического завершения, они не были акцентированы — предполагались, но не выделялись в особые эстетические объекты. Сегодня — другая

стратегия. Эстетическим объектом становится сам *способ* передачи изображения — избранная технология носителя, передающего визуальную информацию. Стоит ли напоминать здесь об известной формуле Маршала Маклюэна: *the medium is the message*. Технопроцесс изготовления объекта замещает сам объект, фрагментирует его существование в качестве объекта, и это оказывается, пожалуй, самым увлекательным — погружаться в исследование объекта, следить за его рождением, ибо в нем самом есть причина, почему он становится именно *этим* объектом. Объект имитирует **поглощение События**. *Объект* должен быть противопоставлен *образу*. В отличие от последнего объект есть нечто искусственное, тем не менее неразложимое по произволу потребителя образов, им управляют, его направляют, он обеспечивает функциональное взаимодействие системы образов, но не имеет никакого наличного («чувственного») бытия. Он — схема, план, код, вариация абстрактных линий, по которым распределяются образы, но не «вещь». Визуальный образ, например, возникает на основе траекторий сонорного объекта, но в *сознании* этого образа его вызвавший объект не дан. Мы не в силах осознать объектную сторону образа, она как бы образует визуальное бессознательное, но в качестве чистой и простой формы, заполняя которую «первая материя» (чувственная) и обретает вид образа. Доминирующие объекты теперь те, которые ранее могли быть лишь случайными знаками насилия: взрыв, удар, выстрел (движение пули), — так сказать, пределы виртуальной быстроты; тела же, которые подвергаются насилию, суть лишь мишени, уже не люди и даже не трупы, и уж тем более не убитые. Драматизм смерти выведен из игры, поскольку насилие не имеет к нему какого-либо отношения; изобразить смерть — разве это может быть целью? Нет, конечно, ведь изображается возможный предел разрушения живых и неживых объектов, который всегда виртуален, то есть не предполагает соотнесения факта разрушения с фрагментом мира реального.

## **Быть пулей. Элементы психокинеза**

7. Блокбастеры, превращая кинематограф в орудие чистого Зрелища, обнаруживают его давно «забытую» природу (достаточно зловещую при всей своей наивности и «детскости») — *быть орудием психокинеза*. Можно ли увидеть летящую пулю? Нет! Но современный кинематограф часто использует некоторые специальные эффекты разложения сверхбыстрого времени и делает нас очевидцами события, которого в пределах обыденного человеческого восприятия не существует. Выстрел в его замедленной кинематике, видимая траектория пули, настигающей тело жертвы, удар, вхождение и выход пули, разрыв живой плоти, падение, смеще-

ние оптического прицела с магической красной точкой и прочее<sup>5</sup>. В этом медленном разглядывании мы становимся свидетелями того, что может быть развернуто в ментальном плане: физико-механико-геометрическая проекция полета пули. Сверхточность, движение и быстрота — вот и достигнуто искомое эстетическое удовольствие, вызванное смертоносным полетом пули. Ни тот, кто стреляет, ни тот, кто гибнет, не вызывают никакого сочувствия и поддержки. Пуля — киногерой. Конечно, можно говорить вместе с Полем Вирилио о том, что именно функция *наблюдающего глаза* (следающего) сформировала новые милитаристские стратегии и что, собственно, кинематограф и рождается как некая потребность в бесконечном расширении функции слежения/наблюдения/контроля: «...the eye`s function being the function of a weapon»<sup>6</sup>. Иначе говоря, становление кинематографа вписывается в становление все более технологически разнообразной сети мировых коммуникативных процессов. Если вы хотите войну, то она не за горами, она уже началась: великая мировая битва образов. Бесспорно, что американские блокбастеры не лишены милитаристского колорита: картинка, подобная электронным средствам наведения на цель, появляется после звука, и, собственно, эту картинку мы не разглядываем, мы ее поражаем. Появившиеся после Второй мировой войны сканирующие устройства ввели новые правила выхода на поражение цели: цель теперь включена в систему слежения за целью, то есть она стала *объектом*, с которым необходимо поддерживать обратную связь. Цель перестала быть чем-то, что находится вне систем слежения. В идеале интерактивный зритель может быть уподоблен пилоту сверхзвукового бомбардировщика (типа Ф-16 или СУ-37). Почему нет? Почему действительно кинематограф не может пойти по этому пути к новым видам зрелищности? Когда наконец-то он станет чем-то вроде усложненной и широкомасштабной виртуальной игры. А потребитель образов научится манипулировать всеми технологическими объектами (орудиями и инструментами), необходимыми для создания его собственного индивидуального зрелища.

8. Действие кинематографического насилия располагается в виртуальном промежутке; к нему нельзя подобраться и по другой причине: оно решительно отделено от обыденности. Другими словами, кинетическая мощь насильственного акта вне идеологии. Кинонасилие не мотивировано обыденным, случайным сцеплением причин, и поэтому оно и не

---

<sup>5</sup> Образец, например, фильмы *Снайпер*, *Спасение рядового Райана*, *Черный ястреб* — поражение плоти, уже не тела, а именно плоти, то есть тела, открытого к ране, словно ожидающего и готового принять будущее разрушение. Никакой боли, только поражение, и только само место поражения, и только всплески, выбросы, разбросы крови с живым мясом...

<sup>6</sup> См.: Virilio P. *War and Cinema. The Logistics of Perception*. L.; N.Y., 1989. P. 2—4.

насилие, а спецэффект, который необходим, которого ожидают и просто требуют; оно — вне моральной оценки. Спецэффект — чистый фокус: и само разрушение, и то, с помощью чего разрушают. Подлинное насилие, дублируя в себе момент физической смерти, всегда случайно, и поэтому действительно ужасно, ибо в нем нет никакой необходимости. Кинематограф поддерживает мотивированный интерес не к насилию, а к его двойнику, более инертному и пассивному: массовым технологиям разрушения, копирования и воспроизводства образов. Само по себе реальное насилие неэстетично, но вот игра в разрушение явно обладает своей эстетикой. Важно, *как* убивать (как много «жертв», в каких сценах, с применением спецэффектов или нет, какое оружие использовать и т.п.). Насилие стало игрой в разрушение — вот стратегия, которую с успехом осуществляет кинематограф-зрелище, не откликаясь на случайность повседневного насилия и тем самым обрекая себя на выигрыш.

## Копирование. Порог виртуализации

9. Чем в большей степени кинематографическое искусство теряет чувство формы, тем больше оно стремится препоручить заботу о ней механическим (виртуальным) средствам *копирования*. Чувствовать форму — это уметь подражать, но само по себе подражание неэффективно, ибо нарушает принцип безопасности, статус произвольно отстраненного созерцательного взгляда (которым просто обязан быть «одарен» зритель). Подражать — еще не видеть, но и созерцать — еще не переживать. При фабрикации объектов копирования необходима полная чувственная пассивность будущего потребителя визуальной информации — зрителя, а это значит, что объект конструируется не ради последнего, но ради себя самого и без учета тех, кто его видит или воображает, что видит. В этом отношении в фильме *Титаник* (образце голливудской гигантомахии) полностью ирреализован подражательный (или психомиметический) слой чувственности. Так и должно быть, ибо пределы копирования уже антропоморфно неограничены («виртуальный порог»). Воля к идеальной Копии — воля к возврату времени Прошлого. Копируется не только некий корабль, затонувший почти сто лет тому назад, но копируется все, что может быть скопировано в качестве фрагмента, «сколка» прошлого, окружающего время катастрофы. Стратегия идеального копирования вводит запрет на подражание (психотелесно проектирующего, сопричастно переживающего видимые образы зрителя больше не существует, в нем нет нужды). Я хочу сказать, что подобные фильмы, которые венчают собой технологический рубеж развития голливудской киноиндустрии почти за полвека, эволюционируют в сторону глобального виртуального проекта Зрелища. Теперь речь идет о *тотальном копировании* Времени, не о ча-

стном или фрагментарном, а именно *in toto*, то есть опространствлении времени Воспоминания и тем самым о ликвидации исторической Памяти как времени прошедших и невозстановимых событий. Копия становится Оригиналом<sup>7</sup>. Искусство «частного» воспоминания усиливается виртуальными возможностями копирования, и думается, будет отменено. Так как, мне кажется, вновь начинает укрепляться миф о восстановлении Прошлого и прогностике Будущего. Гетерохронный порядок взаимодействия этих двух времен, составляющих мнимые фрагменты времени текущего (или того времени, что называют Настоящим), устраняется, поскольку копирование создает возможности для полной универсализации временных процессов (как бы исключает само сознание времени из человеческого опыта). Понятно, что прошлое невозстановимо и что в своих материальных остатках оно демонстрирует нам разрушительную силу времени, прошлого как бы нет вообще, оно дано нам лишь в неясных образах вспоминательных представлений. Однако, если мы создаем иллюзию восстановления (физического) прошлого (что частично возможно), то мы не можем вспомнить. Восстановленный «Титаник» никто не сможет вспомнить. Следовательно, виртуальные объекты по мере появления стремятся захватить собой текущий опыт времени (настоящее протекание момента) и тем самым управлять им, а значит, замещать. Не отсюда ли, с этих микрочастиц виртуальной диффузии образов, и начинается освобождение от Реальности?

10. Следует обдумать этот, в сущности, постоянно отодвигаемый современной техникой *порог виртуализации*: ведь предел смещается в силу того, что Копия становится все больше эндогенным фактором восприятия, то есть она — не следствие копирования, а причина. Самоценность копии на фоне полной утраты интереса к оригиналу. Фактически получается так, что мы можем владеть собственным восприятием настолько, насколько способны управлять своими сновидениями, фантазиями или

---

<sup>7</sup> В любопытном материале Эльвиры Горюхиной «Встречающие Titanic» (Новая газета. 1998. № 17. 4—10 мая) представлены отклики учеников 10—11 лет на фильм *Титаник*. Поражает во всех этих «художественно» выписанных детьми высказываниях прежде всего именно *школьность*, я бы даже сказал, заказанность впечатлений. Они думают и тем более записывают свои впечатления от фильма как взрослые, их словами и их мыслями. Тем не менее я не собираюсь, конечно, ставить под сомнение искренность их переживания. И эта искренность выражается в естественности переживания ими всей истории как реальной, происходящей здесь и сейчас. Они исполнены глубокого доверия к экрану и действительно смотрят фильм так, как этого желал Дж. Камерон. Вот поистине благодарное зрительское сознание, вот кому адресован этот набор киноштампов, стереотипов, псевдообразов, создающих псевдокатастрофы и псевдотрагедии... Рассказываемая история, все время отсылая к реальной, заранее оправдывает себя как зрелище. Кинематограф голливудских блокбастеров, рассказывая истории, превращает их в зрелище (а последнее строится ныне совершенно иначе, чем рассказываемая история, которую-то и нельзя рассказать).

грезами, насколько в силах заместить ими Реальность (воспитываемая привычка к ирреализации Реального). Дело не просто в управлении определенными технологическими механизмами визуализации в целом, но в том, что это управление смещается *внутрь*, настигается на внутренний экран сознания, а это значит, что наше желание увидеть, как все было на самом деле, становится кинематографически все более доступным. Желание *технологично*, оно встроено в систему визуальных эффектов, и именно оно порождает сознание, которое в силах копировать любой из собственных образов в любой момент времени. Желание — приводной ремень в кинематике образа. Кинематограф переходит на совершенно иной уровень технологии: ре-цептивность замещает пер-цептивность (универсальная стандартизация чувственности). Но это не все, так как существует еще и первоначальный уровень пер-цепции, который возбуждается микротехнологиями образов желания. Важно понять весь цикл от пер-цепции I через ре-цепцию к пер-цепции II. Теперь все образы, которые мы якобы наблюдаем на экране, *уже сфабрикованы внутри*. Действительно, сон бывает почти реальным, совершенно неотличимым от реальности с точки зрения самого сновидца. Так и в настоящем случае я, например, просто не представляю себе, где реальность замещается квазиреальностью и где квазиреальность вновь уступает место реальному. Стираются различия, ибо мы уже не владеем пер-цепцией как установкой на мир, ибо перцепция есть чувственная основа образа, привносимого в нас массовыми медиальными технологиями.

11. Заметим, что виртуальный эффект несет основную нагрузку в реконструкции Прошлого, набор чувственно выделенных «достоверных» деталей позволяет усилить ауру присутствия. Виртуальное не продолжает реальное (и не просто смешивается с ним), оно производит его. Разрозненная и распавшаяся предметность прошлого нуждается в представленности посредством виртуального. Тогда *виртуальное* можно определить как время Прошлого, которое сбывается вопреки тому, что оно невозможно как Настоящее. Виртуальный мост технологии перекидывается над пропастью невозможного времени — над тем, что отсутствует в памяти (вероятном архиве катастрофы) и никогда не может быть восстановлено. Итак, обходное взаимодействие между двумя позициями во времени: точкой Прошлого и точкой Настоящего. Виртуальная реконструкция Прошлого позволяет восстановить любую из «точек» Прошлого в любой из «точек» Настоящего. Не просто копирование, но размещение в точке зрительской позиции ряда образов, которые никому не принадлежат. Никто из выживших свидетелей катастрофы не владеет *этой* точкой, совмещающей в себе момент Настоящего и момент Прошлого. Виртуальный мост и позволяет прошлому (фрагменты, остатки, документы, объекты, «вещи») перейти в Настоящее и тем самым дать возможность Настоящему предста-

вить Прошное, минуя проблему его реальной невосстановимости. Прошное — лишь имя для копирующего себя Настоящего.

12. Виртуальная реконструкция всегда идет в обход невосстановимого времени Прошлого. Допустим, тот же «Титаник», который наблюдается двумя российскими батискафами Мир-1 и Мир-2 (использованными при глубинных съемках), представляет собой и «гробницу-усыпальницу», и «свидетельство» морской катастрофы (произошедшей тогда-то), а также является одним из археологических (выставочно-музейных) объектов, доступ к которому затруднен. Но ни в чем из этого мы не найдем присутствие времени События. Всякая интерпретация (визуальная) в какой-то мере пытается ответить на вопрос, который интересовал и продолжает интересовать многих: *что произошло на самом деле?* Восстановление разрушенной памяти. Глаз камеры исследует, но не видит время... И вот решающий «наплыв», мы вдруг проскальзываем в иное, ушедшее время, и оно раскрывается перед нами сквозь чудесный занавес Копии. «Огромное впечатление на всех нас произвела видеозапись, сделанная внутри “Титаника” с помощью телеуправляемого модуля. Фантастическое зрелище! Колонна красного дерева сохранила первозданный вид — ни разрушений, ни обрастаний! На одной из переборок — круглое пятно. “Здесь должны быть часы”, — говорит Камерон, рассматривая фотографии интерьеров “Титаника”. Тем временем на экране появляется огромная хрустальная люстра: висит на своем месте, как новенькая. Будто и не было никакой трагедии...»<sup>8</sup> Идут в кинотеатр скорее для того, чтобы увидеть, «как это было на самом деле», но о будущей катастрофе мы уже знаем. Более того, что может быть удачней, чем застать момент наступления драматического события из удобного зрительского места, быть готовым к нему, словно оно результат нашего «смотрения». Предвкушение зрелища играет свою роль: чем более ужасна катастрофа, тем более она несправедлива *сначала*, но справедлива в конце *потом*. Превращая гибель «Титаника» в мировую природную катастрофу — что-то подобное землетрясению, наводнению, извержению вулкана или цунами и пр., мы волей-неволей снимаем с себя ответственность за сопереживание с гибнущими людьми. Здесь смерть настолько выравнивает свое отношение к единичным жизням, что становится бессмысленным обсуждать ее экзистенциально-религиозные и этические аспекты. На самом же деле не та смерть, которую выбирают, является смертью, а та, которая ниспосылается случаем. Кинематограф блокбастеров, эксплуатируя предвидение Случая (Катастрофы), пытается создать механизм виртуального копирования события для всей массы вовлеченных в него «живых», искусственных и природных объектов прошлого. Вот таким элементом, выравнивающим

---

<sup>8</sup> Гео. Непознанный мир: Земля. 1998. № 3, май. С. 75.



весь ход катастрофы и придающим ей характер предсказуемости, выступает *вода*<sup>9</sup>. Водная стихия — уже не образ, а сложный технообъект, и за ним реальный механизм катастрофизма. Отсюда и восхищающая нас искусность режиссера: добиться наибольшего эффекта тем, что якобы остается на заднем плане, — управлением большими массами воды, ибо эта печальная и трогательная история любви так бы и не состоялась, точнее, не была бы принята зрителем, если бы он на протяжении 160 минут не был захвачен нарастающим могуществом коварной стихии. И медленно разрушаемые водой последние жизненные пространства обитателей «Титаника», заметьте, при всей «остроте» переживания гибели людской массы, не перестают тем не менее взывать и к нашему прадревнему «океаническому чувству». Что может быть надежней и прекрасней, чем смерть в глубинах вод!

13. Мы сталкиваемся с чем-то очень знакомым: разработкой идеи современного мифа. Гибель «Титаника» (так же как гибель Земли, Годзиллы и т.п.) — сколок первоначального мирового События, которое время от времени повторяется, варьируя свое присутствие в человеческом бессознательном и множеством иных локальных событий, отличимых друг от друга лишь степенью реальности. Чем более всеохватывающа катастрофа, тем менее она реальна, она — уже миф, о ней постоянно рассказывает мировая литература. Подлинны катастрофы *случайны* и не имеют мифогенной природы. Универсально значимыми оказываются лишь те, которые реализуют план первоначального всемирного События (миф о всемирном потопе, например). Подлинное (мифогенное) Событие не происходит и не завершается, и тем самым оно постоянно свидетельствует о самом себе своим подобием. Гибель «Титаника» — одно из подобий события, которое неизменно переживается и будет переживаться массовым бессознательным, неустанно воссоздающим поэтику смерти человечества в бесконечно повторяющемся повествовании, «историях». Смерть может наступить, если хоть на мгновение прервется нить рассказа о ней. Так она перестает быть тупиком, становится актом исхода, «спасением» и началом мифа. Не одна, а тысячи историй!.. Да, тысячи нерассказанных историй жизни! Рассказывается всегда только одна, та, которая может позволить событию вновь повториться в своей правдоподобной, но ирреальной копии.

## Размер имеет значение

14. Несоразмерность — вот что сразу же приходит на ум. Несоразмерность истинного зрелища тому, кто оказывается его «невольным»

---

<sup>9</sup> Тема *воды* и текучих вод: Г. Башляр.

свидетелем. Прежде всего наиболее мощное воздействие оказывает наше переживание *далекого—близкого*, затем разрыв между *большим* (громадным)—*малым* (мельчайшим), далее — между *глубинным—поверхностным*, и по той же линии — между *сверхбыстрым—сверхмедленным* (эти серии оппозиций можно продолжить как внутри их отдельного ряда, так и в других, ему смежных). Важно лишь указать на то, что эти оппозиции строятся всегда на *пределе виртуализации*. Вот почему, как бы подхватывая основные перцептивные оппозиции, голливудский кинематограф разворачивает все свои основные жанровые формы. Если это большое, то тогда его величина такова, что на нее у нас нет соразмерного кинестетического (телесного) ответа, а если он и возможен, то, во всяком случае, уже на уровне аффекта (телесного распада), а не элементарного перцептивного восприятия... Таким образом, зритель оказывается по другую сторону от каждого члена оппозиции: или отбрасывается к предельно малой размерности, или, наоборот, к предельно большой. Если удивительно малое и удивительно большое нас так поражает, то именно потому, что нет никакой шкалы сводимости или размерности видимого (ощущаемого), и мы оказываемся заложниками «спецэффекта». Мы уже не воспринимаем мир из соотношения с собственным опытом, но лишь посредством виртуальных образов, взаимодействующих и соотносящихся друг с другом. Мы лишаемся доступа к реальности, которая организуется ради нас и которую мы как будто должны признать сегодня единственной Реальностью. Вот здесь мы и сталкиваемся с некоторого рода катарсисом, очищением естественного чувства, собственно с *Возвышенным*.

**Пояснение 2.** Блокбастер должен пробуждать «чувства возвышенные, патриотические, истинно человеческие...»; в этом его катартическое действие. Техногенные катастрофы, природные аномалии и патологии, вся монструозная фауна голливудского кинематографа не порывает с «чувством Возвышенного», ведь только оно может быть оправданием этого невероятно удачного бизнес-плана. По Канту, возвышенным можно назвать лишь то, что «безусловно велико». Что же поражает в явлениях Природы? *Несоразмерность* человеческой возможности созерцания. Ну, конечно, их огромность, мощь, безмерность, легко преодолевающая какую-либо допустимую меру конципирующего («схватывающего») созерцания, то есть «схватывания» явления в связанной целостности его элементов. Удовольствие от созерцания природно-возвышенного приходит от величины количества. Естественно, что если мы называем нечто великим, причем настолько великим, что не можем ограничить его нашим представлением, то спрашивается, как же мы способны воспринять его (если само восприятие ставится под сомнение)? «Когда же мы называем что-нибудь не только большим, но большим безотносительно, абсолютно и во всех отношениях (помимо всякого сравнения), т.е. возвышенным, то легко заметить, что для него мы позволяем себе искать соразмерное ему мерило не вне его, а только в нем. Это есть величина, которая равна только себе самой»<sup>10</sup>. Природа — это проявление силы и мощи, несоизмеримой и бесконечной. Обрета-  
тая чувство безопасности по отношению к тому, что может быть или остается опас-

<sup>10</sup> Кант И. Критика способности суждения. С. 256.

ным, мы получаем позицию *над-перед-вместе*, мы созерцаем. Другими словами, Кант предполагает возможную защиту от природного события тем, что неотъемлемо от человека, и это *разум*. Созерцание вступает в права, как только найдена дистанция, и тогда удовольствие от созерцания достижимо. Кант тем не менее избегает задавать себе вопрос о силе воздействия, ибо для него очевидно, что возвышенное обретает смысл только в преодолении «*потрясения*», само же потрясение *неэстетично* и относится к грубо материальным формам чувственной реактивности. Какая бы сила природы ни была проявлена, она (и ее последствия) должны быть преодолены. Преодолевать — это испытывать удовольствие. Но вот здесь-то пункт разлада внутри процесса восприятия. Кант замечает этот «разлад»: ведь потрясение «порождается чувством мгновенного торможения жизненных сил и тотчас же следующего за этим еще более сильного проявления их»<sup>11</sup>. Негативный момент возвышенного здесь объективируется, но он, как мы видим, не сводится Кантом к страху. Чувство удовольствия сохраняет свое значение и в переживании образов возвышенного. Более того, именно аффективная структура *притяжение/отталкивание* дает возможность испытать преодоление природы: ее силе противопоставить другую. Сила преодоления и есть удовольствие, эта сила могущества (власти) над природой. Возвышенное — властное чувство, оно воспитывается на основе чувства морального превосходства над природой и предполагает как обязательное развитие прагматику умелого пользования им.

## Глубина

15. Я бы отметил, пожалуй, один базовый момент общей стратегии, характерной для современной американской технологии кинообраза: фактор *нейтрализации* глубины. Другими словами, глубина толкуется в своей неустранимой амбивалентности: она и присутствует как неизвестное, невозможное, наконец, как *бездна* или *дыра* бытия (как Ничто), и отсутствует, поскольку кинообраз по своей природе просто не в силах ее захватить, тем более удержать. Современный американский кинематограф осознанно паразитирует на этой двусмысленной активности образов глубины в нашем сознании. Отсюда и задача: нейтрализовать негативные аспекты неявленного присутствия глубины в опыте обыденной жизни. Нейтрализовать — это, в сущности, значит захватить, заставить проявить себя и то, в чем эффект глубины проявился, сделать объектом манипуляции. В области научного и философского опыта глубина (одна из форм Бесконечного) — стимул познания, в то время как в массовой культуре она всегда воспринимается негативно: как то, что должно быть постоянно ограничиваемо, преодолимо, отвергаемо. Массовая культура образа тяготеет к Поверхности.

16. В литературе (философской и искусствоведческой) не перестает обсуждаться вопрос о *пространстве* и *глубине*, которые, как полагают многие исследователи, следует считать сферой действия одного

<sup>11</sup> Там же. С. 250.

феномена: *чувства глубины* (пространства). Речь идет не о синтезе двух измерений в одном или о равном их участии в создании самого эффекта глубины. Напротив, чем более мы начинаем понимать, что такое глубина, тем в большей степени начинаем ее определять в чисто психомиметических терминах, *телесно*, но не *визуально*. Глубина — не третье, между двух других, измерение, это субстанциональное качество пространственности, само пространство. Там, где мы просто созерцаем (если угодно, наблюдаем), там мы имеем дело лишь с поверхностями близкими или далекими, временно отсутствующими, и мы не видим глубины. Видеть глубину невозможно, ибо она представляет собой *всегда отсутствующую* поверхность. Известно, чтобы лучше видеть, необходимо уплощать видимое. В сущности, глубина есть *аффект* (т.е. нарушение) психотелесной трансформации наблюдателя, или, иначе, нашей возможности быть в мире, а быть *в* — это значит получать от окружающей среды информацию о положении нашего тела (постоянно меняющуюся). И вот тогда, когда происходит сбой в этой информации и мы не можем ориентироваться в ближайшем мире по своему телу (дефицит чувственных индикаторов), мы склонны предположить наличие особого качества пространства, которое и называем глубиной. Нарушенная телесная трансформация не может быть описана на языке чисто оптических эффектов, она действительно глубинна, ибо предполагает удвоение нашего телесного присутствия в мире.

17. Экран («картинка») сам по себе (без нас, зрителей) не имеет глубины, поскольку наша позиция в точке фокального схода (механика перспективы) не позволяет нам видоизменять телесную точку (транспозицию) и преодолевать границу между двумя пространствами, нашим собственным и экранным. Изменение же позиции всегда сопровождается множеством кинестетических эффектов, иннерваций, смещений, разворотов. Мы можем сказать, что в «картинке» нет места для размещения непосредственно телесно переживаемого пространства. В силу этого глубинный план в кинематографе страдает от замкнутых на себя, механических образов пространства. Пространство кинематографическое, как уже не раз было установлено, не обладает глубиной и не может обладать ею по определению (именно в силу своей выраженной проекционности, плоскостности). А это значит, что кинематограф вводит понятие внешнего нам пространства или псевдопространства; между нами и экраном всегда есть нечто невозстановимое, наш живой телесный опыт, именно он уплотняет время настоящего. Мы свободны от экрана, а зависимы от него лишь в силу принятой конвенции, которой подчиняемся, чтобы получить определенное визуальное или в целом эстетическое удовольствие. Не более того. В то время как привычное *n*-мерное пространство окружает нас повседневно, мы в нем и, следовательно, не можем произвольно выйти из него.

Это пространство динамическое, скорее *круговое, ауто- и моноцентричное*, в то время как кинематографическое — *фрагментировано, поли- и эксцентричное*, и подчиняется специальной перспективной фотомеханике, но не принципам живого движения.

## Чужая Природа

18. В течение последнего ряда лет (уже десятилетия) известные голливудские режиссеры, прежде всего такие как С. Спилберг, Дж. Кэмерон, Р. Эммерих и др., только и заняты этим виртуальным *клонированием* разного рода глубинных объектов Реальности. Достаточно немного перечислить эту уже нескончаемую серию новейшей фильмотеки: *Челюсти I, II, III, Терминатор I, II, Хищник I, II, Парк юрского периода I, II, Нечто...* Это, как их иногда удачно называют, визуально расширенные, «непомерно раздутые» фантазмы прежних литературных и мифических героев. Все повторимо, конечно, но все неповторимо, если повторимость обретает технологические возможности воспроизводиться на тех уровнях, которые ранее были недоступны. Тотальная визуализация опыта расширяет предел виртуализации объектов реальности.

19. Мы знаем о нашем присутствии в мире благодаря тому, что извлекаем из самых его потаенных глубин образ нашего Двойника. Мы удвоены нашим страхом перед тем, что стало образом ГЛУБИНЫ. Не отсюда ли ведут свое происхождение все эти удивительные монстры глубины: все эти *чужие, годзиллы, кинг-конги, динозавры, гигантские акулы, терминаторы, киберкопы, вампиры, полтергейсты, киллеры, маньяки и газонокосильщики*? Они повсюду, но приходят в мир с его краев: из ада, с океанского дна, из подземных и горных пещер, пропастей и ледников, из глубокого космоса, сельского захолустья и городских окраин, из ниоткуда; они наделяются бесконечными качествами существования, ибо они — боги Ужаса. Ими страх объективируется (или, как говорят обычно, *де-потенцируется*), чтобы быть на время отмененным вплоть до рождения следующего монстра. Глубина — измерение квазипространственное, там мы делимся на множество двойников (наиболее причудливые из них воспроизводятся в системе голливудских кинообразов). Двойник своим появлением сообщает нам о трансформациях глубины, и следовательно, о том, что происходит с нами самими, с теми, кто не имеет пока иного выбора, как только пытаться копировать своих собственных виртуальных двойников, так как те признаются героями, преодолевшими страх перед Глубиной. Идолократия — вот ответ на тот взгляд, который нас видит, но который мы не видим. Как вывернуться из-под этого взгляда и обрести живую, подвижную, трансформируемую точку зрения, как нейтрализовать

этот страх перед Глубиной, нас непрерывно сковывающий, превращающий в камень? Для этого необходимо усилить процесс удвоения и тем самым создать возможности для материализации (почти в спиритуальном смысле) тех наиболее опасных Двойников (или тех, которые нам представляются наиболее опасными), что якобы, по легенде и мифу, держат на себе весь груз непостижимости Глубины. Завершить трансформацию страха перед глубиной, ибо наши виртуальные Двойники пребывают не в одном с нами времени. Сверхбыстрое время удвоения наших телесных трансформаций не может быть размещено в прошлом, настоящем или будущем, оно ни в каком и всегда опережает любое человеческое время.







# Вернон Шетли, Алиса Фергюсон-Филипс Отражения в серебристом оке: линза и зеркало в фильме *Бегущий по лезвию*

Объектив камеры — линза или зеркало? Действительно ли фильм открывает доступ к реальности, давая возможность увидеть и ощутить вкус иных пространственно-временных измерений, или же он отражает технику собственного производства, предлагая нам образ искусственного, сконструированного мира? Вся история кинематографа пронизана этим фундаментальным противопоставлением фильма как квинтэссенции реализма, его примечательной способности запечатлеть то, что Теодор Адорно назвал «непреднамеренностью жизни как таковой» (Adorno 1997, 154), и фильма как средства фантазии, позволяющего реализовать субъективные, внутренние образы. Эту оппозицию субъективного выражения и объективного реализма превосходно сформулировал Андре Базен, поделив режиссеров на «тех... кто исповедует образ, и тех, кто исповедует реальность» (Bazin 1967, 24). Возможность этого противопоставления появляется уже на заре кинематографа. Жорж Мельес возводил фантастические декорации и пользовался резким монтажом для создания визуальных иллюзий\* — стратегии, усовершенствованные впоследствии немецкими экспрессионистами и русскими конструктивистами. С другой стороны, братья Люмьер снимали обыденные события, часто под открытым небом и «на натуре»; с их фильмов началась традиция, вобравшая документальные ленты Флаэрти, фильмы Жана Ренуара и Орсона Уэллса. Здесь — монтаж, там — долгий непрерывный кадр; в одном случае соплагаются отдельные образы, в другом представлено сложное многоуровневое пространство: выбор между этими решениями можно свести к коренному для кинематографа противопоставлению субъективного и объективного, фантастического и реалистического.

---

\* Жорж Мельес, разумеется, не пользовался монтажом в современном смысле этого слова — монтажом как средством трансформации экранного времени и пространства. Вероятнее всего, авторы текста имеют в виду так называемый трюковый монтаж Мельеса. Сравнительно недавно исследователи раннего кино обнаружили, что Мельес не только останавливал камеру во время съемки, чтобы произвести перемещения предметов и создать у зрителя эффект волшебных превращений «прямо на его глазах», но и многократно разрезал и склеивал для этого киноплёнку. Однако эта первая в истории кино концепция монтажа служила не повествованию, а, как верно замечают Шетли и Фергюсон-Филипс, «созданию визуальных иллюзий». — *Примеч. ред.*

Как отмечает Скотт Бьюкатман, «*Бегающий по лезвию* — фильм преимущественно о видении» (Bukatman 1997, 7), а фильм о видении по необходимости является фильмом о кинематографическом восприятии — специфическом видении, возможном лишь при наличии кинематографического аппарата. Уже в самом начале фильма объектив оказывается противопоставлен зеркалу. Первые кадры представляют нам искореженный ландшафт Лос-Анджелеса 2019 года, затем экран заполняет гигантское око, в котором виден город и сполохи пламени. Глаз выступает как аналог камеры, которой только что был заснят городской пейзаж. Если бы мы могли ее видеть, она показалась бы нам подобием ока: выпуклая, полупрозрачная поверхность с отверстием диафрагмы внутри. Кинематографическая конвенция побуждает нас предположить, что изображение ока — обратный кадр (reverse shot) и что оно принадлежит кому-то, кто смотрит на только что показанный нам пейзаж; однако фильм не предлагает окончательной идентификации его обладателя. Поэтому не очевиден и статус спроецированных на него образов. Есть ли они то, что видит один из героев? Или это скорее репрезентация внутреннего мира какого-то персонажа (заметим, что языки пламени не претерпевают искажения, которое должно было бы присутствовать, если бы кадр фиксировал действительное отражение на выпуклой поверхности глаза). Иначе говоря, перед нами зеркало, обращенное вовне и улавливающее зримое, или линза, приоткрывающая внутренний опыт (по старой поговорке «глаза — окна души»)?

Глаза и связанные с ними образы неоднократно возникают в *Бегающем по лезвию*, что, помимо навязчивой разработки темы видения, говорит о глобальной саморефлексивности фильма, его интересе к природе кинематографа как такового. Однако для начала сосредоточим внимание на сцене, где решающая роль принадлежит зеркалу — на знаменитом эпизоде с «машиной Эспера», где ключевой проблемой оказывается сама природа кинематографического видения. Главный герой фильма Рик Декард (Харрисон Форд) выслеживает группу отступников-репликантов; он пользуется неким высокотехнологичным аппаратом (обозначенным в рабочей экспликации фильма как «машина Эспера»), позволяющим проанализировать снимок, оставленный одним из репликантов в номере отеля. Согласно все той же рабочей экспликации, машина Эспера обладает «мощной способностью к трехмерному разрешению» и может «анализировать и увеличивать фотографии, позволяя следователям обыскивать комнату, физически в ней не находясь» (Sammon 1996, 146). Виртуальное исследование снимка в итоге фокусируется на отражении в выпуклом зеркале, оказавшемся почти в центре фотографии; именно в нем Декард находит подсказку, благодаря которой ему удается выследить одну из репликанток. Зеркало это в высшей степени примечательно и богатством информации, которая скрыта в отражении, и своей неуместностью. Гостиничный

номер репликанта — скудно меблированный угол, где обычно обитают преступники и чужаки из «фильмов нуар». Маловероятно, чтобы там имелся столь хрупкий, изысканный и совершенно бесполезный предмет обстановки.

Как нам кажется, присутствие зеркала обусловлено соображениями не столько повествовательного правдоподобия, сколько символического резонанса и игры аллюзий. В первую очередь оно напоминает знаменитую «Чету Арнольфини» (1434) Якоба Ван Эйка, где оптическим центром полотна оказывается выпуклое зеркало, похожее на то, в котором Декард, запустив машину Эспера, обнаруживает отражение спящей Зоры, одной из репликанток. Эта картина, скорей всего, была хорошо известна Скотту, когда-то учившемуся в Лондонском королевском колледже искусств. Она выставлена в Национальной галерее в Лондоне. Однако в случае *Бегущего по лезвию* сама аллюзия не так важна, как параллельная разработка темы отражения, как соотношение между механическим и творческим воспроизведением, которое исследуется в фильме.

В «Чете Арнольфини» зеркало являет собой чудо миниатюрности и детализированности. Как и окна, зеркала — частый компонент живописной композиции. Нередко они функционируют как *mise-en-abîme* \*, обнажая саму природу живописного искусства; не менее часто их положение позволяет нам увидеть пространства, недоступные прямому взгляду: можно привести многочисленные примеры полотен, на которых женщина повернута к нам спиной, а ее лицо отражается в зеркале. Обе эти функции сочетает в себе зеркало с портрета Арнольфини. Ясность и точность мазка Ван Эйка, тщательная вырисовка всех материальных, пусть самых незначительных и на первый взгляд тривиальных, подробностей изображаемой сцены как будто соперничает с точностью зеркала, отражающего все, что находится перед ним, меж тем как его выпуклая поверхность напоминает зрителю о чуде живописи, превращающей трехмерный мир в двухмерное пространство холста. Находясь в точке схода перспективы, зеркало Ван Эйка отражает нашу позицию — позицию зрителей изображенной сцены, а выпуклая форма позволяет ему вместить в себе почти все видимое пространство картины. Пристально приглядевшись к зеркалу, зритель различает две фигуры, которые стоят перед изображенной на полотне парой: именно с их точки зрения мы смотрим на картину;

---

\* Буквально «погружение в пропасть» (фр.). Это выражение, часто используемое в теории искусства и в семиотическом анализе «текста в тексте», Михаил Ямпольский переводит как «геральдическая конструкция»: оно «позаимствовано из геральдики и обозначает повторение внутри герба точно такого же герба в уменьшенном виде. ... Впервые этот геральдический термин был перенесен на строение текстов Андре Жидом, который именно так окрестил живописные полотна, внутри которых помещено зеркало, сцену “мышеловки” в “Гамлете” или “марионеточного театра” в “Вильгельме Мейстере”» (Ямпольский М. Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф. М.: РИК «Культура», 1993. С. 71). — Примеч. ред.

зеркало дает художнику парадоксальную возможность совместить на одном полотне зрителя и предмет его созерцания<sup>1</sup>.

Обе эти функции присущи и зеркалу, запечатленному на фотографии Леона. Как и в случае с зеркалом Ван Эйка, благодаря ему зритель получает доступ к недоступной иначе информации; и кроме того, оно обозначает присутствие автора в произведении. Зора появляется не под прямым взглядом камеры, а лишь в отражении: машина Эспера не могла бы ее обнаружить, если бы не выпуклое зеркало, позволившее Декарду заглянуть за стену в недостижимое для невооруженного взгляда пространство. Его выпуклая форма напоминает поверхность глаза, что указывает на связь сфотографированного зеркала с этим неоднократно повторяющимся в фильме образом, в особенности с оком из первых кадров. В «Чете Арнольфини» зеркало — аналог глаза, оно расположено в точке схода перспективы и прямо встречает предполагаемый взгляд зрителя; в нем, хотя и в перевернутом виде, содержится почти все, что зритель видит на картине. В *Бегущем по лезвию* оно аналогично пронизательному (в буквальном смысле) взгляду детектива; это скрытый в комнате «соглядатай», с чьей помощью Декард заглядывает за двери и стены. Но это также аналог взгляда автора фильма, исследующего тайные глубины огромного и таинственного города<sup>2</sup>.

В «Чете Арнольфини» зеркало — средоточие удивительной полноты смысла. Его форма повторяет округлость живота беременной жены Арнольфини Джанны Ченами, тем самым утверждая сродство живописного и человеческого воспроизводства. Бессмертие, даруемое картиной художника, сравнивается с бессмертием, которое обеспечивается наличием потомства; могущество его искусства прославляется как чудо воспроизведения плоти. По сути, оба случая являются копированием, в результате которого на свет появляется нечто совершенно новое<sup>3</sup>. Выпуклое зерка-

---

<sup>1</sup> Сходный случай зеркального эффекта в другом шедевре реалистичной живописи разобран Мишелем Фуко в книге «Слова и вещи», где речь идет о «Менихах» (1656) Диего Веласкеса (см.: Фуко 1994); см. также эссе Стейнберга, исправляющее ряд ошибок Фуко, и статью Алперс, где предложена хорошо продуманная альтернатива интерпретации Фуко.

<sup>2</sup> О присутствующих в фильме связях между зрением и пространством см.: Bukatman 1993, 136.

<sup>3</sup> Эдвин Холл не поддерживает идею беременности героини картины, приводя в пример многочисленные полотна XV века, изображающие «святых девственниц, которые, очевидно образом, не могут быть беременны, однако таковыми кажутся»; при этом он отмечает, что опровергаемое им «ошибочное предположение» «зафиксировано уже... в 1700 году» и «по-прежнему приходит на ум современному зрителю, в первый раз видящему картину» (Hall 1994, 105). В своей книге о «Чете Арнольфини» Линда Сейдель (Seidel 1995) соотносит ее с изображениями свадьбы Девы Марии, на которых та представлена беременной. Незадолго до выхода в свет работ Холла и Сейделя, Маргарит Кэрролл предположила, что «на портрете Ван Эйк изобразил уже женатую пару» (Carroll 1993, 99), что, естественно, не исключает возможной беременности героини. Для нас существенно то, что на протяжении веков искушенные любители живописи, к которым, несомненно, можно от-

ло в *Бегущем по лезвию* также можно счесть подобием утробы, заключающей в себе отражение Зоры: вероятно, это призвано напоминать, что воображаемое будущее *Бегущего по лезвию* объединяет художественное и телесное воспроизводство в процессе искусственного воспроизведения, результатом которого являются репликаныты.

Но тут возникает вопрос: что представляют собой продукты этой новой формы воспроизводства, уникальны ли они и индивидуальны, как дети и картины, или же, как в фотографии, речь идет о размножении идентичных объектов, не могущих претендовать на отдельное, уникальное бытие, которое является частью нашего представления о том, что значит быть человеком. Босс Декарда называет репликантку Прис «стандартной моделью для удовольствий», то есть в его глазах она — не более чем одно из многих производимых удобств. Тревога, пробужденная в *Бегущем по лезвию* образами новой технической формы человеческого (или квазичеловеческого) воспроизведения лишь возросла за годы, прошедшие после выпуска фильма; этому способствовало появление новых технологий оплодотворения и возможностей клонирования человека, снова заставивших нас вопрошать (как это сформулировано в заглавии статьи из одного научно-популярного журнала), что значит быть «человеком в эпоху его технической воспроизводимости» (Wright 1998).

Название статьи, разумеется, отсылает к знаменитому эссе Вальтера Беньямина «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», а проблемы, связанные с технологически произведенными гуманоидами из *Бегущего по лезвию*, любопытным образом параллельны тем, что побудили Беньямина исследовать онтологический статус массово воспроизводимого искусства. Ключевым термином для Беньямина является «аура» — наше переживание предмета, включающее «его уникальное бытие в том месте, где он находится» (Беньямин 2000, 125). Когда нам известно, что предмет уникален, материально неповторим и имеет собственную историю, это способствует его своеобразной гуманизации; как пишет Беньямин в связи с поэзией Бодлера, «копыт ауры опирается на перенос формы реакции, распространенной в человеческом обществе, на отношение неживого или природы к человеку» (Беньямин 2000, 204). А «в эпоху технической воспроизводимости произведение искусства лишается своей ауры», поскольку репродукционная техника «заменяет уникальное явление массовым» (Беньямин 2000, 126). В *Бегущем по лезвию* как раз показан мир, в котором новые технологии человеческого воспроизводства заменяют уникальное массовым. И подобно тому как техническое воспроизведение объекта искусства разрушает

---

нести Ридли Скотта, считали, что женщина на портрете изображена беременной и что ко времени создания фильма литература по истории искусств не стремилась разубедить в этом зрителя.

ощущение его подлинности и уникальности — необходимые условия существования ауры, — технологическое воспроизводство репликантов грозит разрушить чувство индивидуальности, на котором основаны наши представления о человеке. Однако, хотя идеи Скотта по поводу технической воспроизводимости и ее влияния на представления о человеческом во многом совпадают с тем, как Беньямин видит воздействие технического репродуцирования на статус произведения искусства, точка зрения Скотта на эти возможности менее безмятежна, нежели взгляд Беньямина, который в «Произведении искусства...» приветствует освободительные аспекты разрушения ауры.

Присущая статусу репликантов — объектов индустриального производства — онтологическая двусмысленность переживается в фильме и ими самими. Так, особо чувствительной темой для них является фигура матери. Когда во время теста Войта-Кампффа Леона просят вспомнить свою мать, он нападает на проводящего тестирование; а Рэйчел считает доказательством собственной человеческой природы свою (как она убеждена) детскую фотографию с матерью. Ван Эйк уподобляет свое искусство человеческой способности к воспроизводству, тем самым прославляя его. Размышления Скотта по поводу возможностей технической воспроизводимости — и, таким образом, по поводу возможностей кино — более тревожны. Технология, благодаря которой машина Эспера может, исходя из имеющейся в фотографии информации, создать новое, искусственное пространство, аналогична той, что создает из искусственно произведенных деталей человеческие тела и личности. Не исключено, что и кинематограф — еще одна форма технического воспроизведения — омрачен тревогой, которую мы не можем не испытывать перед воплощенным в репликантах новым способом воспроизводства.

Начать фиксировать это тревожное чувство можно с указания на сходство между анализом Эспера и тестом Войта-Кампффа. Если детективы получают нужную информацию, пристально вглядываясь в глаза репликантов, то машина Эспера позволяет Декарду проникнуть внутрь зеркала; когда он проверяет Рэйчел по тесту Войта-Кампффа и анализирует фотографию при помощи машины Эспера, цель у него одна — распознать репликанта. Тест Войта-Кампффа позволяет отделить обманчивую видимость от реальности, отличить людей от тех, кто только кажется человеком, меж тем как машина Эспера представляет собой инструмент, который, по-видимому, дает возможность проникнуть в реальность запечатленной сцены.

Однако более внимательное изучение этой части фильма убеждает, что Декард совсем необязательно получает доступ к «реальности» запечатленного на снимке времени/места; трансформация фотографии Леона из плоского двухмерного объекта в трехмерное пространство, которое можно обыскать, происходит в результате ловкого кинематографического трюка. Когда Декард изучает отражение в выпуклом зеркале, он обнару-

живает блестящую струю серебра — как мы поздней понимаем, змею Зоры — и саму Зору, спящую в углу комнаты. Но как он ее находит? Сперва обзор заслоняет столик со змеей, мы видим лишь ее руку, но не лицо. Затем точка зрения смещается, и мы видим Зору уже не частично, а целиком. Такое изменение взаимного расположения предметов путем перемены точки зрения называется параллаксом и, естественно, возможно только в трехмерном пространстве, не в двухмерной фотографии. Этот сдвиг параллакса показывает, что пространство, в которое мы попадаем при исследовании фотографии, нельзя считать действительным состоянием комнаты в момент съемки; на самом деле это реконструкция, дополненная, как это часто бывает с цифровыми изображениями, информацией, не содержащейся в зафиксированных данных, но полученной на их основе. Любопытно, что Зора, которую мы видим на распечатке, сделанной Декардом с машины Эспера, — отнюдь не исполнительница этой роли Джоанна Кэссиди, а ее дублер (Sampon 1996, 146). Эта подмена еще раз свидетельствует о том, что машина Эспера не позволяет проникнуть в «настоящее» пространство, запечатленное на фотографии, а лишь дает его приближительную реконструкцию.

Машина Эспера разбивает целостное изображение на фрагменты, выделяет и увеличивает важные элементы, тем самым разнимая образ на серии деталей. Как отмечает Скотт Бьюкатман, по ходу этого процесса «двухмерное пространство фотографии в полной мере становится трехмерным пространством кино» (Vukatman 1997, 59). Однако здесь стоит уточнить, что созданное машиной Эспера трехмерное пространство — пространство не кинематографа как такового, а лишь одного из его видов, монтажного кино. Во время монтажа сцена разбивается на части, а затем монтируется заново. То есть целью монтажного кино является не фиксация (по выражению Андре Базена) «реальности драматического пространства» (Bazin 1967, 24), а создание нового, исключительно кинематографического измерения, где каждая деталь насыщена значением. В монтажном кино взгляд автора доминирует над миром, преобразуя его в соответствии с собственным видением. И фотография Леона, когда она попадает в машину Эспера, представляет собой не отображение момента реального времени, но запас информации, из которой можно сконструировать новое фантомное пространство для испытующего взгляда детектива. Иначе говоря, машина Эспера — в большей мере зеркало, нежели линза; она не дает доступа к эмпирической реальности сфотографированной сцены, а отражает стремления Декарда и «хищническую» природу его взгляда<sup>4</sup>.

Эпизод с машиной Эспера можно рассматривать как воплощение того, что после известной статьи Лауры Малви стали именовать «мужским

---

<sup>4</sup> Связи между Декардом и технологией обсуждаются в статье Джудит Керман (Kerman 1997).

взглядом» («male gaze») — способ видения, базовый для кинематографического мейнстрима. Грубо говоря, Малви идентифицировала удовольствие от кино с вуайеристским удовольствием, настаивая при этом на гендерном характере взгляда (активность отождествляется с мужским, а пассивность — с женским началом). Эпизод с машиной Эспера предлагает почти идеальную иллюстрацию проблемы, которая, согласно Малви, стоит перед классическим повествовательным кинематографом. Роль женщины — быть зрелищем, пассивно открывающимся взгляду и угрожающим «прервать ход действия моментом эротического разглядывания», а потому заключающим в себе сопротивление повествовательной силе, которая идентифицируется с главным героем (Mulvey 1989, 19). В эпизоде с машиной Эспера как раз фигурирует женщина, представленная в качестве пассивного статического объекта наблюдения, и мужчина, который «запускает» действие, причем в данном случае действительно посредством рассматривания. Аналогичная динамика взгляда появляется тогда, когда удача изменяет Декарду, в решающей сцене его столкновения с Роем Батти. Теперь детектив превращается в объект преследования и объект чужого взгляда: теперь сам Декард проходит проверку, а Батти бросает ему вызов: «Покажи-ка, из какого теста ты сделан».

В свете критики Малви нельзя не задаться вопросом: предлагает ли фильм альтернативу тому способу видения, который воплощает машина Эспера, есть ли в нем взгляд, противоположный отстраненному и доминирующему взгляду детектива? Или, вслед за Бьюкатманом (Bukatman 1993, 135—137), нам стоит отождествить визуальные стратегии эпизода с машиной Эспера и фильма в целом? На первый взгляд, в фильме почти нет места иному видению, отличному от этого испытующего и экспансионистского разглядывания, как почти нет иного пространства за пределами изображенного там урбанистического некрополя. Однако есть один, пусть мимолетный — он возникает незадолго перед эпизодом с машиной Эспера, — но от этого не менее важный намек на существование альтернативы. Пытаясь доказать, что она не может быть репликантом, Рэйчел приносит Декарду свою детскую фотографию с матерью. Декард, перечислив ей ее собственные воспоминания, доказывает обратное; она в слезах уходит, отбросив прочь снимок. Декард поднимает его с пола, и пока он смотрит на него, на какие-то полсекунды фотография оживает: тени колеблются, фигуры приходят в движение, слышится детский смех, как будто нам внезапно открывается реальность того далекого дня, когда была сделана фотография. Иначе говоря, на мгновение фотография становится кинематографией.

Эффект этот необычайно выразителен, если успеть его заметить, но столь мимолетен, что, скорее всего, многие зрители его пропускают или считают, что им почудилось, — и этот эффект напоминает нам об истоке кинематографа, об иллюзии движения, возникающей при соположении



статических изображений: кино как оживление неподвижных образов. Кроме того, это отсылает нас к еще одному из аспектов раннего кинематографа, к стремлению запечатлеть реальность, заурядные события и обычных людей. Так, предположительно, устанавливается аналогия между воображаемым погружением Декарда в пережитый опыт Рэйчел и способностью кинематографа открывать доступ к недостижимому иначе миру. Ключевым моментом в обоих случаях оказывается сопереживание. Декард смотрит на Рэйчел уже не отстраненно, не как на предмет, а как на личность, чей жизненный опыт ему хочется представить. Именно так, подсказывает фильм, мы должны смотреть на его персонажей, даже если они, в соответствии с законами кино, имеют столь же искусственную природу, что и репликанты.

Зора лежит с закрытыми глазами, отвернувшись от камеры; она не может вернуть взгляд разглядывающего фотографию детектива, как и в сцене, когда мы ее видим лежащей мертвой в торговой галерее. Беньямин сравнивает опыт ауры с возвращенным взглядом: «Испытать ауру явления означает наделить ее способностью вернуть взгляд» (Беньямин 2000, 205—205 \*). Заметим, что это определение взято из его статьи «О некоторых мотивах у Бодлера», где разрушение ауры расценивается не так однозначно, как в известном эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости». Если ранняя работа приветствует дегуманизацию восприятия — следствие появления средств технической воспроизводимости, — то более поздняя, говоря о современности Бодлера, описавшего опыт упадка ауры, признает проблемный характер этого исчезновения. В обоих случаях средоточием проблемы ауры оказывается фотографическое изображение. Можно сказать, что и Скотт использует фотографические образы в духе Беньямина, как бы комментируя природу самой фотографии, при этом придерживаясь его более поздней, амбивалентной точки зрения.

Итак, эсперовское отражение Зоры предстает перед нами с закрытыми глазами, в то время как девочка с фотографии Рэйчел смотрит прямо в камеру. Когда снимок на мгновение оживает, то кажется, что ей внезапно дарована возможность вернуть взгляд Декарда. Это впечатление усиливает избранный Скоттом угол съемки. Кадры с Декардом, отдающим команды машине Эспера, сняты сбоку, так что на протяжении всей сцены мы видим его почти в профиль. А вот когда он рассматривает фотографию Рэйчел, камера смотрит ему в лицо, чуть снизу, как бы с точки зрения фотографии, которую он держит в руках. В конце фильма Декард возвращается к себе, чтобы бежать из города вместе с Рэйчел; он находит ее спящей, как Зора на снимке Леона. Сперва может показаться, что она мертва — она покрыта простыней и не отвечает Декарду, — пока он не будит ее поцелу-

---

\* Перевод исправлен. — *Примеч. ред.*

ем. Вся сцена смутно напоминает сказку о Спящей царевне: героиня остается в плену чар, пока ее не разбудит поцелуй. Но есть здесь и сходство с фотографией Рэйчел, которая оживает в руках Декарда, благодаря его чувству сопереживания. Декард убивает Зору, но дарит жизнь Рэйчел, освобождая от чар, державших ее в неподвижности. Он способен наделить ее жизнью и одушевленностью, поскольку у него есть представление о ее внутренней жизни и он сам является частью ее опыта.

По-видимому, разработка темы сопереживания — точка наибольшего удаления фильма от книги, а также причина напряженных отношений между Филипом К. Диком и Ридли Скоттом, возникших, когда писатель понял, до какой степени представление режиссера о репликантах мало совместимо с его собственным. В январе 1982 года, еще до выхода фильма на экран, Дик в интервью Полу Сеймону противопоставил свое мнение точке зрения Скотта:

По-моему, репликанты подлежат осуждению. Они жестоки, холодны и бессердечны. У них отсутствует чувство сопереживания, на этом их поддавливает тест Войта-Кампффа, им все равно, что будет с другими созданиями. По сути, это недочеловеки.

Ридли же заявил, что видит в них суперменов, которые разве что не летают. Он говорит, что они умней, сильнее людей и обладают более быстрой реакцией. На это я мог только сказать «Ну и ну!». Отношение к ним Ридли не соответствовало моей исходной точке зрения, поскольку моя книга о том, как, выслеживая андроидов, Декард утрачивает человечность (Sammon 1996, 285).

Но если Дик и Скотт расходятся в вопросе локализации сопереживания, они сходятся в том, что обладание им — определяющая характеристика «человеческого» статуса. Как говорит в романе Декард, «андроиду плевать, что происходит с другим андроидом. Это одна из черт, по которой мы их выслеживаем» (Dick 1982, 89). В фильме Скотта репликантов, напротив, глубоко волнует, что происходит с другими репликантами, и их солидарность резко контрастирует с антагонизмом и скрытой угрозой, нередко чувствующейся в отношениях между людьми. Сочувствие репликантов друг другу побуждает публику им симпатизировать; в романе андроиды не имеют реальных шансов вызвать у нас больше симпатии, чем Декард.

Однако траектория развития Декарда в фильме не столь кардинально расходится с основной линией романа «Снятся ли андроидам электроовцы?», как это может показаться по высказываниям Дика. И там, и там есть опасность, что Декарду придется отказаться от человечности во имя необходимого для его работы эффекта отстранения. В романе Дика дегуманизирующие последствия охоты на «хищников» показаны на примере Фила Реша. Его безэмоциональное отношение к андроидам, которых он «выводит из строя», сперва даже заставляет Декарда предположить, что он сам андроид; Реш — тот, кем может стать Декард, если слишком войдет в диктуемую работой роль. Андроиды не вполне люди как раз пото-

му, что им безразличны окружающие; поэтому симптомом все еще сохраняющейся человечности Декарда оказывается то, что, в отличие от Реша, андройды вызывают у него «реакцию сопереживания» (Dick 1982, 124).

Зеркало на фотографии играет роль свидетеля-очевидца, запечатлевшего и навеки закрепившего увиденное. Эта устойчивость фотографического образа обыгрывается в *Бегущем по лезвию* как контраст по отношению к преходящим образам воспоминаний. Умирая, Рой вспоминает все необыкновенное, что ему довелось видеть: «Охваченные пламенем атакующие корабли у плеча Ориона. Блеск лучей си во тьме у Врат Тангейзера. Все эти моменты растворятся во времени... как слезы в каплях дождя». По сути, Рой — машина, продукт технологического воспроизводства, но, когда он умрет, сохраняемые его памятью образы исчезнут, в отличие от фотографий. В конечном счете именно это делает его человеком: в *Бегущем по лезвию* человеческое характеризуется недолговечностью и пониманием всех ее последствий.

Один из девизов рекламной кампании, сопровождавшей выпуск фильма, — «Человек создал себе достойного соперника», — подразумевал, что речь идет о переработке классического сюжета о Франкенштейне: о создании технологии, которая восстает против своего создателя. Однако в фильме репликанты оказываются «достойными соперниками» людей еще и в силу своей недолговечности, столь патетичной из-за исключительной краткости срока их существования. Как комментирует закадровый голос Декарда в первой версии 1982 года, «он искал ответов на те же вопросы, что и все мы: “Откуда я пришел? Куда направляюсь? Сколько у меня времени?”». Это, конечно, еще одна очевидная отсылка к живописи, отзвук названия монументального полотна Поля Гогена «Откуда мы? Кто мы? Куда мы идем?» (1897—1898). Достижимый эффект также близок к гогеновскому, поскольку название его картины отсылает к общечеловеческому состоянию, к преодолению разрыва между верованиями и обычаями жителей Таити, среди которых он жил, и европейским миром, который он покинул. Задавая похожие вопросы, Скотт нивелирует разницу между репликантами и людьми, их создавшими и их же уничтожающими.

Этот особый статус недолговечности позволяет противопоставить фильм фотографии. Фотографические образы неподвижны и постоянны, именно поэтому Декард может проникнуть в пространство фотографии Леона и добыть необходимую для себя информацию. Напротив, фильм мимолетен, он существует только в непрестанно разворачивающемся и исчезающем настоящем; так, снимок Рэйчел оживает лишь на мгновение, почти не давая нам времени уловить его моментальную одушевленность. *Бегущий по лезвию* так насыщен значениями, что его соблазнительно изучать кадр за кадром: к моменту его выхода на экран видеопроекторы некоторых марок как раз начали снабжать свою аудиторию возможностью провести в домашних условиях нечто вроде опыта с машиной

Эспера — возможностью детального изучения кадра в замедленном режиме. Однако такого рода анализ не есть настоящий кинематографический опыт, который возможен только в подчинении естественному потоку времени. Леон и Рэйчел так держатся за свои фотографии, как будто их неизменность и перманентный характер могут служить прочной основой идентичности. Но, как в итоге понимает Рой, на самом деле человечность определяется мучительно скоротечной и преходящей памятью. Фотография предлагает иллюзорную надежду на стабильность и постоянство, тогда как фильм вновь погружает фотографические образы в поток времени, в процесс формирования и стирания воспоминаний. В конечном счете из *Бегущего по лезвию* следует, что кино — более человеческое искусство, но оно делается таковым лишь благодаря вовлеченности зрителя.

Итак, фильм — одновременно и зеркало, и линза. Он может предложить нам отвлеченный, объективный взгляд, подобный взгляду Декарда на снимок Леона, или же дать вживе испытать опыт одного из героев, как это происходит, когда Декард смотрит на фотографию Рэйчел. Исходя из этого, можно предложить еще одно истолкование начальных кадров фильма: гигантское око — это глаз публики, в котором отражается увиденное. Ван Эйк поместил зрителя внутрь своего полотна, в отражение в выпуклом зеркале; Скотт также помещает нас внутрь своего произведения, делает нас очевидцами возвышенного ужаса воображаемого урбанистического будущего. Вовлекая нас туда, Скотт дает понять, что его фильм зависит от воображения зрителя. С одной стороны, фильм предлагает упоение визуальным господством, выраженным в отвлеченной, как бы божественной точке зрения, с которой мы в первых кадрах взираем на Лос-Анджелес 2019 года; с другой — дает возможность сопереживания.

Созданное Скоттом кривое зеркало отражает мир корпоративного капитализма, где человек оказывается расходным материалом, где сцена за сценой, перед нами разворачиваются картины загнивающего некрополя. Но портрет будет неполон, если оставить без внимания возможность — пусть хрупкую — изменения и преобразования, скрытую в наблюдаемых нами жизнях. Эпизод с машиной Эспера откровенно побуждает к визуальному господству, втягивая нас в драму расследования и обнаружения нового вида видения. Но Скотт также намекает на существование связи между этим опытом визуального господства и отстранением, позволяющим Декарду исполнять работу хладнокровного убийцы, — отстранением, которое также имеет отношение к вуайеризму кинематографического взгляда (спящая Зора оказывается объектом разглядывания и не может вернуть взгляд). Сам фильм, как мы попытались показать, возвращает нам взгляд и предлагает мимолетный образ иного способа видения. Когда Рэйчел, спасшая Декарда от Леона, спрашивает героя, не ее ли теперь черед, он отвечает, как и полагается по законам детективного кодекса чести: «Нет... я у тебя в долгу». Однако в конце, «в ее черед», он все же приходит за

Рэйчел, чтобы бежать вместе с ней в сугубо неопределенное для них обоих будущее. По мере развертывания сюжета способность к сопереживанию позволяет Декарду прийти к чему-то вроде человечности, и в этом состоит надежда, которую несет в себе фильм, — надежда на поддержание этой способности в зрителях.

## Цитированные работы:

- Adorno 1997 — *Adorno Theodor*. Aesthetic Theory / Trans. Robert Hullot-Kentor. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997. P. 154.
- Alpers 1983 — *Alpers Svetlana*. Interpretation without Representation, or, The Viewing of Las Meninas // Representations. 1983. № 1.1. P. 30—42.
- Bazin 1967 — *Bazin André*. What is Cinema? / Trans. Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 1967. T. I. P. 24.
- Bukatman 1993 — *Bukatman Scott*. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction. Durham, NC: Duke UP, 1993.
- Bukatman 1997 — *Bukatman Scott*. Blade Runner. London: BFI, 1997. P. 7.
- Carroll 1993 — *Carroll Margaret*. «In the Name of God and Profit»: Jan van Eyck's Arnolfini Portrait // Representations. 1993. № 44. P. 96—132.
- Dick 1982 — *Dick Philip K*. Blade Runner. New York: Ballantine, 1982 (первонач. опубли. в 1968 г. под названием «Снятся ли андроидам электроовцы?») [Do Androids Dream of Electric Sheep?].
- Hall 1994 — *Hall Edwin*. The Arnolfini Betrothal: Medieval Marriage and the Enigma of van Eyck's Double Portrait. Berkeley: University of California Press, 1994.
- Kerman 1997 — *Kerman Judith*. Technology and Politics in the Blade Runner Dystopia // Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's *BLADE RUNNER* and Philip K. Dick's *DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP?* / Ed. Judith Kerman. 2<sup>nd</sup> ed. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press, 1997. P. 16—24.
- Mulvey 1989 — *Mulvey Laura*. Visual Pleasure and Narrative Cinema // Visual and Other Pleasures. Bloomington: Indiana UP, 1989. P. 14—26. (Впервые статья была опубликована в 1975 г.)

- Sammon 1996 — *Sammon Paul M.* Future Noir: The Making of Blade Runner. New York: Harper Collins, 1996. P. 146.
- Seidel 1993 — *Seidel Linda.* Jan van Eyck's Arnolfini Portrait: Stories of an Icon. New York: Cambridge UP, 1993.
- Steinberg 1981 — *Steinberg Leo.* Velazquez's Las Meninas // October. 1981. № 19. P. 45—54.
- Wright 1998 — *Wright Karen.* Human in the Age of Mechanical Reproduction // Discover. 1998. № 19.5. P. 74—81.
- Беньямин 2000 — *Беньямин Вальтер.* Озарения. М., 2000.
- Фуко 1994 — *Фуко Мишель.* Слова и вещи. Археология гуманитарных наук / Пер. с фр. СПб., 1994. С. 41—53.

# Татьяна Дашкова, Борис Степанов

## Фантастическое в фильмах

### Андрея Тарковского

#### *Солярис и Сталкер*

ВОПРОС: А что именно символизирует собой собака, появляющаяся по ходу действия фильма?

А. ТАРКОВСКИЙ: Если в кадре существует собака, она непременно должна обозначать не что иное, как собака!

Я, признаться, не совсем понимаю, кто вас научил воспринимать действительность таким сложным образом...

*Из ответов А. Тарковского  
на вопросы студентов МВТУ им. Баумана<sup>1</sup>*

Приходится признать, что исследования о фильмах Андрея Тарковского отличает поразительный консерватизм. До сих пор Тарковский рассматривается преимущественно как режиссер сложный и элитарный, поэтому предполагается, что необходимо продолжать объяснять зрителям и коллегам по цеху, что же он хотел сказать тем или иным эпизодом или метафорой. Его фильмы нередко определяют как притчи<sup>2</sup>, разговор о них сводится почти исключительно к их идеологической дешифровке. Этим задается и диапазон интерпретаций, которые, впрочем, могут носить самый разный характер: от воспроизведения стандартного набора гуманистических идей (таких как проблемы Любви, Совести, Пути, Выбора, Жертвы)<sup>3</sup> до вычитывания (вчитывания) философских и психоаналитических сюжетов<sup>4</sup>. Отнесение фильмов Тарковского к жанру «притчи» влечет за собой либо переход в плоскость морально-этических комментариев, либо использование их в качестве материала для «больших» концепций или мифолого-символической дешифровки. Разговор о форме часто вообще

<sup>1</sup> Тарковский А. «Мы делаем фильмы...» // Кино. Вильнюс. 1981. № 10. С. 16.

<sup>2</sup> См., напр.: Туровская М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. М., 1991. С. 133; Зоркая Н. История советского кино. М., 2004. С. 420.

<sup>3</sup> Указанный пафос имеет место и в ряде профессиональных киноведческих публикаций. См., напр.: Материалы I Международных чтений, посвященных творчеству Тарковского // Киноведческие записки. 1992. № 14. С. 55—153.

<sup>4</sup> Среди работ, заслуживающих внимания, — книга И.И. Евлампиева, дающая истолкование философскому мировоззрению Тарковского исходя из особенностей языка его фильмов, и статья С. Жижека, рассматривающая фантастические фильмы Тарковского с позиций психоанализа. См.: Евлампиев И. Художественная философия Андрея Тарковского. СПб., 2001; Жижек С. Вещь из внутреннего пространства // Гендерные исследования. № 9 (2003). <http://kcgs.org.ua/RUSSIAN/pub/9pdf/zizek.pdf>

отсутствует или заменяется рассуждениями о «сновидческом» характере кинематографа Тарковского, о его «несказанности» и неподвластности анализу.

Таким образом, при огромном и все увеличивающемся количестве публикаций о фильмах Андрея Тарковского работ, посвященных анализу средств кинематографической выразительности, среди них на сегодняшний день сравнительно немного<sup>5</sup>. Как правило, это исследования, представляющие творчество режиссера как единый текст, то есть как структуру, обнаруживающую определенные закономерности построения: сходство сюжетов, повторяющиеся мотивы, ритуальные корни и пр.<sup>6</sup>. Наша статья ставит себе целью сменить оптику: вместо анализа художественного мира режиссера в его цельности мы сосредоточимся на двух его фильмах — *Солярис* (1972) и *Сталкер* (1979), позволяющих подойти к анализу киноязыка сквозь призму фантастического.

В большинстве существующих трактовок *Соляриса* и *Сталкера* фантастическое рассматривается в качестве заменителя чего-то другого (религиозного, политического, психологического)<sup>7</sup>. Подобная характеристика фантастики как своеобразного «эзопова языка», естественно, побуждает задаваться вопросом о причинах такого «непрямого говорения»<sup>8</sup>. При этом вместо анализа смыслов фантастического имеет место указание на некий необсуждаемый и нерасчленимый жанровый конструкт «фантастического кино», призванный, по мнению исследователей, «затемнить» для цензуры, но при этом «неявно явить» для посвященных зрителей иной скрытый смысл, опять же внеположный фантастическому.

---

<sup>5</sup> Среди них прежде всего хочется отметить книгу М. Туровской, до сегодняшнего дня остающуюся лучшей работой о киноязыке Тарковского. См.: *Туровская М.* Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского.

<sup>6</sup> Кроме вышеуказанной работы М. Туровской, рассматривающей повторяющиеся мотивы, отметим, например, статьи Дм. Салынского о мифологизме и ритуальности фильмов Тарковского. См.: *Салынский Дм.* Режиссер и миф // *Искусство кино.* 1988. № 12. С. 79—91; *Салынский Дм.* Канон Тарковского // *Киноведческие записки.* 2002. № 56. С. 6—40.

<sup>7</sup> Наиболее популярной является, конечно, религиозная трактовка, подтверждением чему служит огромное количество ссылок на Тарковского на религиозных сайтах. К такому прочтению подталкивает не только явная религиозность последних произведений Тарковского, но и ряд высказываний самого режиссера о более ранних фильмах (в частности, о тех, что избраны нами для анализа). См., напр.: *Дневники А. Тарковского* // *Киносценарии.* 2002. № 4. С. 156. *Суркова О.* Хроники Тарковского. *Солярис* // *Искусство кино.* 2002. № 4. С. 101.

<sup>8</sup> Красноречивым примером может служить критика А. Солженицыным фильма *Андрей Рублев* как образчика «советского двоемыслия». Писатель критикует его создателей за то, что они пытаются «излить негодование советской действительностью косвенно (здесь и далее в цитатах курсив наш. — Т.Д., Б.С.), в одеждах русской давней истории или символах из нее». Подробнее об этом см. содержательную статью: *Шемакин А.* Солженицын и Тарковский (К истории одной невстречи) // *Киноведческие записки.* 1992. № 14. С. 161—162; Об эзоповом языке у Тарковского см. также: *Нехорошев Л.* Тесные врата. Свидетельство о «Сталкере» // *Андрей Тарковский: начало... и пути.* М., 1994, С. 72.



Мы хотели бы предложить более содержательную интерпретацию фантастического в фильмах Тарковского, которая позволила бы приблизиться к пониманию того, что же увлекало режиссера в «фантастических» сюжетах<sup>9</sup>. Не будем забывать, что восприятие фильмов Тарковского в перспективе фантастики (прежде всего фильма *Солярис* на момент его выхода на экраны) было чрезвычайно значимым, причем не только для массового зрителя. Вопрос о характере фантастики у Тарковского был в центре внимания и советской кинокритики<sup>10</sup>, и даже западной фестивальной конъюнктуры<sup>11</sup>.

Делая в нашем исследовании акцент на фантастическом, мы не можем не учитывать, что описанному выше доминированию в кинокритике риторики «притчи» в немалой степени способствуют теоретические работы и интервью самого Тарковского, в которых он обращается к философским и морально-этическим аспектам искусства. Комментируя свои фильмы, он часто делает упор на их идеологическом своеобразии<sup>12</sup>. Однако наряду с подобными «идейными» трактовками в теоретических работах Тарковского существует значительный пласт рассуждений о сути кинематографической выразительности, носящий антисимволистский, антиаллегорический характер<sup>13</sup>. Нам представляется, что предлагаемый ниже анализ фильмов Тарковского позволяет увидеть сквозь призму фантастического особенности не столько идейного, сколько собственно кинематографического самоопределения режиссера.

## Фантастическое как проблема

Категоричность оценок, характеризующая полемику о фантастических фильмах Тарковского, представляется симптоматичной. Это означа-

---

<sup>9</sup> О намерении снять продолжение *Сталкера* см.: Дневники А.Тарковского // Киносценарии. 2002. № 4.С. 162.

<sup>10</sup> См.,напр.: Наука, человек, нравственность: Обсуждаем кинофильм «Солярис». [По материалам беседы за «круглым столом» в ред. журн. «Вопр. лит.»] // Вопросы литературы. 1973. № 1. С. 68—106; Урбан А. В человеческом космосе // Искусство кино. 1973. № 5. С. 46—59; Громова А. Бесплодный спор с романом... // Литературная газета. 1973. № 10. 7 марта. С. 8; Туровская М. Нет, в согласии с замыслом фильма // Там же.

<sup>11</sup> Так, на фестивале в Каннах, где был представлен *Солярис*, публику, по свидетельству самого автора, «только одно и волновало: антикубриковская ли это картина?». См.: Суркова О. Хроники Тарковского.

На проблеме отношения фильмов Тарковского к традиции фантастического кино, и в частности к *Космической одиссее* С. Кубрика, мы остановимся ниже.

<sup>12</sup> Такая позиция вполне объяснима: в период появления фильмов Тарковского в советской культуре была очень сильна этическая доминанта, характерная для творчества «шестидесятников».

<sup>13</sup> Существование указанных парадигм интерпретации делает его кинотеорию достаточно неоднородной. Подробнее об этом см.: Филиппов С. Теория и практика А. Тарковского // Киноведческие записки. № 56. С. 41—76.

ет, что на кону здесь — значимые категории восприятия, причем значимые для разных точек зрения — и обывательских, и профессиональных. Более взвешенная оценка требует более дифференцированной интерпретации фантастики и фантастического, а значит, учета различных подходов к характеристике этого феномена.

Фантастическое, по мнению большинства современных исследователей, с трудом поддается однозначному определению. Так, Д. Хартвелл отмечает, что под эгидой фантастики найдется место практически любому способу *остранения реальности*<sup>14</sup>. Тем не менее если говорить об основных направлениях проблематизации фантастического, то таковых можно, по-видимому, выделить два. С одной стороны, фантастика может пониматься как *жанрово-тематическое* (семантико-синтаксическое) *единство*, с другой — как *эффект литературного или кинематографического текста*<sup>15</sup>. В первом случае речь идет об идентификации определенных тем (воздействие «чуждых существ и состояний», возникновение в ходе научно-технического прогресса непредсказуемых изменений в культуре и обществе и т.д.), повествовательных и иконических топосов (иные миры, перемещения во времени, космические путешествия, роботы и пр.). Ограниченность лежащих в этом русле подходов связана не только с не оправданной в ряде случаев претензией на точность жанровой характеристики, но и с неспособностью уловить особенности конкретных текстов и характер происходящих в них смысловых изменений<sup>16</sup>. Во втором случае фантастическое (как эффект) понимается как разрыв в привычном, вызванный вторжением чудесного и сверхъестественного, в результате чего читатель испытывает колебание в отношении реальности происходящего в тексте. Фантастическое как эффект возникает на стыке жанров и вообще привычных способов описания реальности, и, таким образом, эксперименты с реальностью осуществляются здесь не только внутри фабулы. Их объектом становятся также и рамки ее восприятия, то есть модусы литературности и кинематографичности.

Произведенная нами внутренняя дифференциация фантастического представляется необходимым условием превращения «фантастического» в аналитическую категорию. Два описанных выше подхода задают полюса нашего анализа, а движение между ними позволяет, исследуя обращение Тарковского с фантастикой, выйти за рамки оценочной оппозиции массовое/элитарное. Если так называемое массовое фантастическое кино (как и массовая научно-фантастическая литература) предполагает узнавание жанровых составляющих (фантастические сюжеты,

---

<sup>14</sup> Цит. по: *Telotte J.P. Science fiction film*. Cambridge University Press, 2001. P. 2.

<sup>15</sup> Эти основания восходят к работе Ц. Тодорова «Введение в фантастическую литературу». Ср.: *Telotte J.P. Science fiction film*. P. 6; *Зенкин С. Эффект фантастики в кино* (см. в наст. издании); *Дубин Б. Обращенный взгляд // Дубин Б. Слово—письмо—литература. Очерки по социологии современной культуры* М., 2001. С. 41—46;

<sup>16</sup> *Telotte J.P. Science fiction film*. P. 6—9; *Зенкин С. Эффект фантастики в кино*.

проблематика, персонажи и пр.) и вписывание фильма в определенный ряд на основании сходства, то авторское кино стремится к «остранению» жанровых штампов, к сдвигу от привычного к неожиданному. Оно ведет работу по конструированию через различия некоего нового единства, обнаруживающего значимое отсутствие (или неявное присутствие) признаков фантастического жанра, но при этом в корне меняющего всю систему его восприятия. Это означает, что предлагаемый ниже анализ фильмов *Солярис* и *Сталкер* проистекает из вопроса об уровнях и специфике узнавания и остранения фантастического — а также специфики фантастического как остранения (узнавания). Таким образом, в поле нашего внимания оказываются не только сюжетная основа фильмов (включая их отношения с литературными первоисточниками) и компоненты «формульного» антуража (персонажи, технические приспособления, дизайн одежды и интерьеров и пр.), но и определенные кинематографические техники, а также не до конца семантизируемые элементы, определяющие особые свойства фильмического (атмосфера напряженного ожидания, особый звук, свет и т.д.). Нас интересует то, каким образом Тарковский на материале фантастических сюжетов создает произведения, затрагивающие существенные черты кинематографического опыта как такового.

Таким образом, в фильмах Тарковского можно выделить *два уровня фантастического*. Первый — это сюжетные схемы и «футуристические» знаки, опознаваемые нами как фантастические (ситуация полета к планете Солярис, космическая станция, скафандры, приборы, путешествие в Зону инопланетного происхождения в *Сталкере* и пр.). Как правило, эти знаки фантастического работают на конвенциональное (жанровое) узнавание. Это фантастическое назовем *«формульное»*, или *тематическое фантастическое*.

Выделяя другой уровень фантастического, мы предполагаем зафиксировать кинематографический эксперимент, порождающий сдвиг в восприятии, нарушающий интерпретативную инерцию. Эту роль могут играть целые эпизоды, мелькнувшие кадры, музыка и/или шумы, освещение, метаморфозы с вещами и телесностью и др. (Примерами могут служить протяженные эпизоды движения в тоннеле в *Солярисе* и проезда на дрезине в *Сталкере*; звуки на станции, свидетельствующие о близости планеты Солярис; странный желтый свет во время явления Хари и др.) То есть речь идет не об устойчивых знаках жанра (как в первом случае), а об особых *эффектах*, возникающих в процессе *смотрения*.

## Фантастическое и советское

Отправной точкой для намеченного движения будет описание состояния фантастического жанра и некоторых образующих его формул в советской культуре. Для того чтобы задать социологическую перспек-

тиву оценки эксперимента, осуществляемого Тарковским в своих фантастических фильмах, мы попытаемся предельно конспективно реконструировать самые общие тенденции в развитии советской фантастики. Подобный подход к жанру, развитый в работах С. Зонтаг и Б. Дубина, позволяет задать структурный контекст и осмыслить место жанра в отношениях литературы, кино и социальной реальности, представить фантастику в контексте симптомов и «дефицитов» советской культуры.

## <К истории советской фантастики>

В историях советской фантастики отмечается, что 30—50-е годы были временем упадка фантастического жанра. В связи с этим исследователи говорят о судьбе утопического элемента, который является одним из его важнейших атрибутов: в стране победившей утопии не осталось места утопии художественной, смыслом которой является эксперимент с принципами и нормами социального взаимодействия, с определениями социальной реальности, а значит, и с различными вариантами отношения к ней литературы и искусства<sup>17</sup>. Как пишет, ссылаясь на Д. Сувена, Б.В. Дубин, «в 1935 году, после стерилизации, научную фантастику реабилитируют как маргинальный жанр научно-популярной литературы для юношества»<sup>18</sup>. Достоинством произведений, относящихся к этому жанру,

---

<sup>17</sup> Дубин Б. Литература как фантастика: письмо утопии // Дубин Б. Слово—письмо—литература. Очерки по социологии современной культуры. М., 2001. С. 40—41; Геллер Л., Нике М. Утопия в России. СПб., 2003. С. 216—225. Более точно, речь идет об антиутопии: «...антиутопия экспериментирует с фундаментальными ценностями данного общества. Посредством предьявляемого набора семантических деструктивных ситуаций (фиксированной демонстрации ценностных позиций) она предьявляет границы consistency и обязательности альтернативных или конфликтующих базовых ценностей и тем самым указывает нормативные, пороговые пределы реализации этих ценностей. Эти функции сближают ее с элитарной литературой других типов, произведения которой пользуются весьма ограниченным спросом лишь у специализированных групп, легитимность которых обуславливается продуцированием культурных образцов и для которых этот тип мысленного эксперимента является важной конструктивной чертой образа существования» (Гудков Л., Дубин Б. Литература как социальный институт. М., 1994. С. 145).

<sup>18</sup> Дубин Б. Литература как фантастика: письмо утопии. С. 41. Преимущественно в этом же направлении развивалась и кинематографическая фантастика 70-х — начала 80-х годов, когда научно-фантастические фильмы автоматически маркировались как произведения для юношества, как масскульт, «жанровое» и одновременно политически благонадежное кино. См.: Туrowsкая М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. С. 78. Примерами могут служить советские научно-фантастические фильмы для юношества: *Москва — Кассиопея* (1974), *Отроки во Вселенной* (1975), *Через тернии — к звездам* (1981). Ср. приводимое Б. Дубиним свидетельство Г. Альтова о фундаментальном значении чтения фантастики школьниками. См.: Гудков Л., Дубин Б. Литература как социальный институт. С. 146. Вероятно, именно с этим связаны присутствующие в критической литературе попытки адаптации *Соляриса* для юного зрителя: Рыбак Л.А. Прочитано экраном. М., 1975. Вып. 1. Об экранизации литературных произведений. С. 45—48.

признавалась не столько смелость вымысла, сколько достоверность содержащихся в них научных фактов, подача которых осуществлялась преимущественно с использованием внешнего приключенческого мотива. Вопрос о смысле и социальной роли этих фактов не ставился. В конце 1940-х этот жанровый канон закрепляется в так называемой теории «ближнего прицела», создатели которой видели цель фантастики «лишь в изображении достижений науки в недалеком будущем — через несколько лет»<sup>19</sup>. Так, пытаясь удержаться в рамках предствимого, сторонники этого подхода сосредотачивались на подробном описании технических идей, уже обсуждавшихся в исследовательских лабораториях и конструкторских бюро, и отказывались от описания космических полетов как от чего-то сверхъестественного. В кинематографе же фантастический жанр практически отсутствует<sup>20</sup>.

Ситуация меняется вместе с наступлением «оттепели»: фантастический жанр становится одним из важнейших орудий рефлексии по поводу роли науки и техники в развитии социалистического общества. Эта рефлексия, разумеется, выходила далеко за пределы фантастического жанра — упования на преобразующую силу науки и техники, не в последнюю очередь инспирированные успехами в освоении космоса, обнаруживаются и в партийных документах, и в реалистических литературе и искусстве, где одной из центральных становится фигура ученого, «физика»<sup>21</sup>. Происходит это, в частности, и в киноискусстве, где мы наблюдаем характерную эволюцию. Наряду с оптимистически-героическим пафосом изображения научного труда в *Весне* (1947) Г. Александрова или в *Искателях* (1956) Л. Шапиро, возникают и такие фильмы, как *Девять дней одного года* (1962), снятый учителем Тарковского М. Роммом, и *Июльский дождь* (1967) М. Хуциева, в которых социальный и экзистенциальный смысл научного труда, символизирующего идею рационального преоб-

---

<sup>19</sup> Дхингра К. Пути развития научно-фантастического жанра в советской литературе. Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Л., 1968 [http://www.fandom.ru/about\\_fan/dhingra\\_1.htm](http://www.fandom.ru/about_fan/dhingra_1.htm) Ср. также другие публикации на сайте «История Фэндом» — напр.: Харитонов Е. Наука о фантастике вчера и сегодня.

<sup>20</sup> В советском кино 30—50-х годов возникло всего несколько произведений, которые соответствуют современным представлениям о фантастике (в отличие, например, от произведений так называемой «оборонной фантастики», показательных как раз в плане упадка жанра): *Город под ударом* (1933, реж. Ю. Геника, М. Степанов), *Гибель сенсации* (1935, реж. А. Андриевский), *Космический рейс* (1936, реж. В. Журавлев). Особое место в истории советской фантастики занимают фильмы П. Клушанцева, которые, что характерно, представляли собой смесь научно-популярного и научно-фантастического кинематографа..

<sup>21</sup> См.: Брусиловская Л. Б. Культура повседневности в эпоху «оттепели»: метаморфозы стиля М., 2001. С. 123—130; Вайль П., Генис А. 60-е. Мир советского человека. М., 1998. С. 100—112. По-видимому, фигура физика представляет те самые группы, претендующие на производство культурных образцов, альтернативные по отношению к официальным и характеризующиеся экспериментальностью, о которых пишут Л. Гудков и Б. Дубин в приведенной выше характеристике антиутопии.

разования общества, оказывается под вопросом. Сходную эволюцию переживает и фантастика. Возрождение ее как самостоятельного жанра связано с постановкой вопроса о социальной роли науки и рациональности. Прорывом в этом отношении стал роман И. Ефремова «Туманность Андромеды», целостно моделирующий общество будущего и делающий акцент не на технологических достижениях, а на социальных, этических, философских аспектах его существования. Это движение приводит к идеологической дифференциации фантастики: наряду с исполненной технологического оптимизма «литературой крылатой мечты» в пору поздней «оттепели» возникает так называемый «роман-предупреждение». Этим термином советская критика обозначала произведения, в которых поднималась тема ограниченности возможностей человеческого разума, и, таким образом, актуализировалось социально-критическое (анти)утопическое воображение. Образцом такого рода литературы стал роман С. Лема «Солярис», переведенный на русский язык в 1963 году и пользовавшийся особой популярностью даже на фоне появившихся на литературном горизонте произведений других западных классиков жанра — Р. Брэдли, Р. Шекли, К. Саймака, Г. Каттнера<sup>22</sup>.

Признание фантастического жанра привело и к его институционализации: возникновению когорты писателей-фантастов, специализированных изданий, критики. Эта институционализация постепенно начинает затрагивать и «самое важное из искусств»: завершая обсуждение судеб советской кинофантастики на страницах журнала «Советский экран», редакция обращается к чиновникам из Госкино с призывом наладить производство фантастических фильмов<sup>23</sup>. Благодаря падению «железного занавеса» на советские экраны выходят различные произведения западной кинофантастики. Среди них не только привычная жанровая фантастика, но и появившиеся в 60-е годы необычные опыты *авторского* фантастического кино, задающие новые стандарты и меняющие жанровый канон<sup>24</sup>.

---

<sup>22</sup> См.: Геллер Л., Нике М. Утопия в России. СПб., 2003. С. 225. Характерно, что экранизации Лема Тарковским предшествовала двухсерийная телеэкранизация романа: *Солярис* (1968, реж. Б. Ниренбург).

<sup>23</sup> См.: Кинофантастика: вчера, сегодня, завтра // Советский экран. 1967. № 8. С. 9.

<sup>24</sup> Имеются в виду фильмы С. Крамера *На берегу* (1959), Ж.-Л. Годара *Альфавиль* (1965), Ф. Трюффо *451 градус по Фаренгейту* (1966) и особенно С. Кубрика *2001: Космическая одиссея* (1968). См.: Кагарлицкий Ю. Фантастика, сцена, экран // Театр. 1975. № 2. С. 72—80. Описывая процесс внутренней дифференциации жанра, Ю.М. Ханютин упоминает, в частности, о показе на Московском кинофестивале двух фантастических фильмов. Первый из них — *Первые люди на Луне* (Н. Жюра, 1964) — исследователь характеризует как фильм «докосмической эры», в котором фантастический антураж был лишь внешним оформлением некой приключенческой фабулы, тогда как вторым фильмом была *Космическая одиссея* С. Кубрика, сделавшая сам космос переживаемым и осязаемым. См.: Ханютин Ю. Реальность фантастического мира. М., 1977, С. 124.

На этом фоне фильмы Тарковского оказываются вызывающе экспериментальными и последовательно антиутопическими. Автономные пространства Соляриса и Зоны, характеризующиеся остановкой действия законов природы и вторжением иррационального чудесного, становятся сценой для антропологического эксперимента, далеко выходящего за рамки круга проблем, связанных с техническим прогрессом. Здесь очевидным образом происходит деконструкция привычных форм представления человека и общества — вторжение/присутствие иного обнаруживает зияние социальности, внешний характер позитивных взаимосвязей, беспокойство памяти и совести<sup>25</sup>.

## Солярис и присвоение жанра

Уже первый из фантастических фильмов Тарковского — *Солярис* — стал предметом острой полемики. Надо сказать, что инвективы в адрес фильма лишь в небольшой мере были чисто идеологическими<sup>26</sup>. Вызывающим оказалось не столько обращение к жанру и возрождение его (анти)утопической составляющей, сколько своеобразная интерпретация жанра. В развернувшейся дискуссии не менее важны (а для нас — более интересны) оценки, апеллирующие к *жанровым канонам*. Среди них одним из наиболее эмоциональных оказался отзыв Станислава Лема, автора романа, послужившего литературной основой фильма Тарковского.

### <Тарковский и Лем>

Как язвительно заметил С. Лем, Тарковский «снял совсем не “Солярис”, а “Преступление и наказание”»<sup>27</sup>. То есть вместо философской (анти)утопии о непредсказуемости путей познания и невозможности познать Другого он сделал фильм о невыносимых нравственных испытаниях, которым, не ведая того, подвергает людей планета Солярис, материализуя

---

<sup>25</sup> См. об этом: Урбан А. В человеческом космосе // Искусство кино. 1973. № 5. С. 46—59; Salvestroni S. The Science-fiction Films of Andrey Tarkovsky // Science-Fiction studies. 1987. Vol. 14. P. 296—297.

<sup>26</sup> Хотя, казалось бы, идеологическая неопределенность фильма была достаточно очевидна, что и было отмечено партийным и кинематографическим начальством, а также некоторыми рецензентами. Претензии касались неясности в изображении мира будущего, в принадлежности Криса к капиталистическому, социалистическому или коммунистическому лагерю, в наличии религиозных аллюзий. См. также: Лондопуло Г. Познание «неизвестного» и «тайна» человека: О фильме А. Тарковского «Солярис» // Московская правда. 1973. 21 февраля. С. 3.

<sup>27</sup> См.: Станислав Лем об экранизации романа «Солярис». <http://tarkovsky.nm.ru/start.htm>. (Цит. по кн.: Beres S. Rozmowy ze Stanislawom Lemem. Kraków, 1987. S. 133.)

подсознание астронавтов, находящихся на ее орбите. История о гигантской мыслящей субстанции, вступающей в мучительный контакт «на своих условиях» с Крисом Кельвином, Снаутом, Сарториусом, Гибаряном, по мнению Лема, оказалась для Тарковского лишь поводом поговорить о Любви, Жене, Матери, Земле<sup>28</sup>. Тогда как Лем, как было справедливо замечено, «написал книгу не о любви, а о Контакте»<sup>29</sup>. Желание Тарковского показать состояние людей, для которых планета материализовала их большую совесть, было воспринято Лемом исключительно как желание режиссера разобраться со своими комплексами и внутрисемейными проблемами. Отсюда знаменитый упрек в том, что Тарковский «населил его Солярис своими родственниками»<sup>30</sup>. И еще — Лема возмутило введение в фильм продолжительных земных эпизодов, пронизывающих весь фильм и закольцовывающих сюжет.

Аргументация Лема не является лишь всплеском авторского самолюбия — она достаточно отчетливо выражает характер полемики в целом. Наиболее емкое определение идейной неадекватности фильма с точки зрения задач фантастики содержится в рецензии Н. Кладо, характеризующей *Солярис* как «фильм, в котором остросовременные проблемы решены не на уровне современности»<sup>31</sup>. Вместо раскрытия драмы познания и изображения человека, стоящего на уровне разнообразных коллизий, возникающих в усложнившихся отношениях общества, техники и природы в будущем, критика — как рафинированная, так и непрофессиональная — обнаруживает в фильме «публицистическую проповедь», демонстрирующую нравственную несостоятельность и разобщенность сообщества, живущего под знаком научно-технического прогресса, перед лицом Иного. Позитивные ценности, воплощенные в сугубо архаических образах семьи, дома, Родины, Земли, подчеркиваются, по ее мнению, демонстрацией человеческого страдания и нагнетанием ужасного<sup>32</sup>.

---

<sup>28</sup> «...А совсем уж ужасным было то, что Тарковский ввел в фильм родителей Кельвина, и даже какую-то его тетю. Но прежде всего — мать, а мать — это Россия, Родина, Земля» (Там же).

<sup>29</sup> Генис А. Три Соляриса. Ненаучная фантастика // Звезда. 2003. № 4 <http://magazines.russ.ru/zvezda/2003/4/gen.html>.

<sup>30</sup> Там же.

<sup>31</sup> Наука, человек, нравственность: Обсуждаем кинофильм «Солярис». [По материалам беседы за «круглым столом» в ред. журн. «Вопросы литературы»] // Вопросы литературы . 1973. № 1. С. 88.

<sup>32</sup> См., напр.: Громова А. Бесплодный спор с романом... // Литературная газета. 1973. № 10. 7 марта. С. 8; Смелков Ю. Нереализованные возможности // Советский экран. 1973. № 5. С. 2—3; Пондопуло Г. Познание «неизвестного» и «тайна» человека: О фильме А. Тарковского «Солярис» // Московская правда. 1973. 21 февраля. С. 3. И.С. Левшина приводит в своем тексте резкие отзывы рядовых зрителей: «Вместо ожидаемого рассказа об отважных космонавтах, о захватывающе интересных встречах с жителями других планет — кошмарная психологическая драма, никакого отношения к освоению Космоса не имеющая... А герой разве похож на ученого? Вечно небрит... Женщину здесь приземлили.



Несоответствие канонам жанра обнаруживалось и на уровне сюжетной конструкции. Фантастическая ситуация, описанная в романе, оказывалась ненужной для разворачивания тех проблем, которые интересуют режиссера. Критики фильма неоднократно указывают на жанровую нефункциональность его построения, приводя примеры немотивированности тех или иных сюжетных ходов. Одним из проявлений немотивированности развития сюжета в фильме становится, с точки зрения критиков, нецелестремленность и бездействие главного героя фильма. Особое недовольство у них (как и у С. Лема) предсказуемо вызывало введение в сюжет земных эпизодов, наиболее ярко воплощавших как архаический пафос, так и своеволие Тарковского-режиссера<sup>33</sup>. Обманутыми оказались и ожидания критиков относительно красочных панорам Соляриса и других эффектных воплощений фантастического. Таким образом, в дискуссии, спровоцированной *Солярисом*, возникает проблема жанровых конвенций, которые определяются через противопоставление кинематографа и литературы<sup>34</sup>. По мнению адептов фантастики, фильм одновременно не дотягивает до глубоких проблем «высокой» философской, а точнее *литературной*, фантастики и не может выполнять и социализирующую функцию фантастики формульной.

Придирчивость рецензентов и накал полемики по поводу *Соляриса* понятны: фильм становится одним из первых опытов в традиции советского фантастического кино<sup>35</sup>. Попытки ответить на эту критику и оправдать Тарковского мы находим как в самых ранних отзывах на *Солярис*, так и в более поздних исследованиях. В некоторых из них явно просматривается стремление отстоять не только право режиссера на собственную интерпретацию, но и специфику кинематографа по отношению к литературе. Однако парадоксальность того способа, которым Тарковский работает с фантастикой, не получила до сих пор более или менее адекватной интерпретации. Понять этот способ, как нам кажется,

---

Зачем понадобилось многократно раздевать героиню и отправлять в постель к мужчине? Для пикантности?.. Мы не хотим, чтобы наши дети смотрели фильмы ужасов, чтобы их запугивали бредовыми измышлениями, отравляли им сознание сомнительными идеями, травмировали их психику натуралистическими сценами ужасной смерти и не менее ужасных «воскрешений». Даже... если этот бред преподнесен в высокопоэтической форме...» (см.: Левшина И.С. «Солярис» и планета «Кино» // Левшина И.С. Любите ли вы кино? М., 1978. С. 141—145).

<sup>33</sup> О критике консервативной идеологии фантастического жанра в западной кинокритике см. в наст. изд.: Самутина Н. Фантастическое кино и проблема *иногo*.

<sup>34</sup> Тема отношения фильма к литературному первоисточнику, столь важная для поклонников фантастики, весьма популярна и по сей день — см., напр., обсуждение творчества Лема, Тарковского и Стругацких в «тупичке Гоблина» <http://www.oper.ru/news/read.php?t=981708249>

<sup>35</sup> Среди заметных кинопроизведений, созданных ранее, только *Аэлита* (1924, реж. Я. Протазанов), *Человек-амфибия* (1961, реж. Г. Казанский, В. Чеботарев), *Туманность Андромеды* (1967, реж. Е. Шерстобитов).

можно, исходя из высказанных выше соображений об утопическом в советской культуре.

Возрождение фантастического жанра в 60—70-е годы, частью которого стало развитие кинофантастики, компенсирует вполне определенные культурные дефициты, открывая средства эстетической рефлексии в отношении технологических и, что более важно, социальных проектов. Тарковский же использует фантастическую ситуацию для утверждения ценностей *частной жизни*, подавленных в современной ему культуре (симптоматично, что чуть ли не основным местом действия во второй части фильма является постель, что в известный момент Сарториус не преминул поставить в вину Крису). Это утверждение частной жизни как сферы этически осмысленного существования человека и непосредственной заинтересованности в Другом («человеку нужен человек...») становится возможным только в утопическом пространстве станции Солярис. Вынесение действия в космос придает этим ценностям универсальное значение — все другие заданные исходной ситуацией ценности и принципы мира науки и технологии, представляющего собой модель общества, подвергаются разрушению. Обитатели станции переживают отчуждение не только в отношении Океана Соляриса, но и в отношении земных проблем, друг друга и пространства станции, в котором они сами оказываются не столько хозяевами, сколько гостями<sup>36</sup>. В плане воссоздания частной жизни показателен интерьер станции, в котором практически отсутствуют признаки целесообразности и инструментальности. Входящие в него вещи и приборы — воплощение современного дизайна и технологии — или еще не использовались (многие из них покрыты пленкой, создающей впечатление стерильности), или уже были в употреблении, а сейчас поломаны и беспорядочно разбросаны<sup>37</sup>. Обжитой и очеловеченной эта предметная среда становится за счет вещей, так или иначе связанных с повседневностью. Это либо вещи подчеркнута неформально-обиходные (открытая банка консервов), либо вещи, нагруженные культурными смыслами: они могут символизировать и неофициальную культурную традицию (репродукции Троицы, Брейгеля, фотография Эчмиадзина) и ценности приватной жизни (старинные таз и кувшин и пр.).

Средоточием этой репрезентации частной жизни, разумеется, являются первые — земные — эпизоды фильма. В этом смысле весь фильм представляет собой возвратную *ностальгическую конструкцию*: в нем постоянно — вплоть до важнейшего последнего кадра, в котором домик отца Криса предстает в окружении Океана Соляриса, — возникают отсылки к этим первым эпизодам. Именно опыт ностальгии становится выраже-

<sup>36</sup> Ср.: Salvestroni S. The Science-fiction Films of Andrey Tarkovsky. P. 296.

<sup>37</sup> Ср. об этом у М.Туровской: «Главная забота режиссера — чтобы на космической станции... все было так же “б.у.”, как на монастырском подворье одна тысяча четыреста такого-то года» (Туровская М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. С. 86).

нием той драматичности, в устранении которой упрекали Тарковского С. Лем и его единомышленники. Радикализм Тарковского состоял не просто в замене драмы познания драмой любви, а в сложной ностальгической природе самой этой любви, заданной нереальной ситуацией встречи Криса с давно умершей женой. Утопическое пространство планеты Солярис делает невозможное возможным: в ситуации, исключающей не только обычные социальные связи, но и непреложные законы природы, оказывается возможным чудо воскрешения. «Внешнее» событие появления Хари, от которого Крис вначале пытается отгородиться, обретает смысл только в акте его внутреннего приятия — акте, который осуществляется вне доводов здравого смысла и научного знания. Чудо оказывается возможным потому, что он его принимает, для любви не важен химический состав крови любимой. Для Криса это уже не только возрождение прошлого, позволяющее исправить совершенные ошибки, но и надежда, обретенная как непосредственность любви к Хари, к той Хари, которая явилась ниоткуда и которая сейчас рядом с ним. Однако возвращенная чудесным образом Хари несет в себе внутреннее противоречие: она сама сопротивляется своему возвращению в прошлое, отождествлению себя нынешней с умершей женой Криса, которой она, очеловечиваясь, все больше перестает быть. Оставаясь носительницей ее облика, голоса, памяти, она все больше ощущает внутри себя различие, то есть невозможность и нежелание быть той Хари из прошлого. В силу противоестественной ситуации воссоздания прошлого в настоящем, она является воплощением ностальгического разрыва — между ощущением уникальности прошлого и невозможностью его повторения<sup>38</sup>. Необратимость времени вроде бы снимается ситуацией пребывания, но Хари своим отказом от отождествления себя с прошлой Хари возвращает времени необратимость и утверждает *реальную* трагичность ситуации. Фантастическая ситуация встречи с прошлым демонстрирует невозможность повторения любви, обнажает ее сиюминутность, уникальность и немотивированность.

В перспективе ностальгической конструкции показательна и та интерпретация, которую получают появляющиеся в фильме медиа: картины, документальная съемка, видеозаписи, любительская киносъемка, видеотелефон. Все они, будучи средством воскрешения прошлого, лишены характерной для жанра функциональности. В этом смысле Океан Соляриса сам по себе является своего рода сверхмощным медиа (исключение здесь составляет, пожалуй, лишь телепередача о станции Солярис). Эта

---

<sup>38</sup> См. у Ф. Анкерсмита: «...чувство горечи, которое всегда сопровождает ностальгический опыт прошлого... Оно берет начало в беспомощном сознании того, что фактически мы никогда не сможем вернуть или повторно увидеть далекий объект ностальгического желания» (Анкерсмит Ф. История и тропология: взлет и падение метафоры. М., 2003. С. 374). О «спасительной горечи ностальгии» говорит и сам Тарковский (см.: Тарковский А. Зачем прошлое встречается с будущим? // Искусство кино. 1971. № 11. С. 98).

неинструментальность большинства технологических достижений, и в частности различных медиа, имеет принципиальное значение для определения характера кинорефлексии, реализованной в фильме Тарковского<sup>39</sup>. Традиция фантастического кино не имеет для него сколько-нибудь самостоятельного значения. Единственным фантастическим фильмом, с которым он считает возможным себя соотносить, является фильм С. Кубрика 2001: Космическая одиссея (1968)<sup>40</sup>.

## <Тарковский и Кубрик>

*Солярис* открыто полемичен в отношении фильма Кубрика, что неоднократно отмечалось кинокритикой<sup>41</sup>. Желание снимать другую фантастику акцентируется Тарковским в большинстве заметок и интервью о фильме: «Почему-то во всех научно-фантастических фильмах, которые мне приходилось видеть, авторы заставляют зрителя рассматривать детали материальной структуры будущего. Более того, иногда они (как С. Кубрик) называют свои фильмы предвидениями... Мне бы хотелось так снять *Солярис*, чтобы у зрителя не возникало ощущения экзотики, конечно, экзотики технической. Например, если снять посадку пассажиров в трамвай, о котором мы, допустим, ничего не знаем и никогда его не видели, то получится то, что мы видим у Кубрика в эпизоде прилунения космического корабля. Если снять то же самое прилунение как трамвайную остановку в современном фильме, то все станет на свои места»<sup>42</sup>.

В этой цитате показательно не только дистанцирование от рассуждений в духе описанной выше теории «ближнего прицела». Более важным для нас является провозглашаемый режиссером отказ от использования спецэффектов. В то время как критики упрекают режиссера в отсутствии на экране космических пейзажей, Тарковский стремится к редукции «знаков фантастического» и присущей жанру экзотики<sup>43</sup>. Именно

---

<sup>39</sup> Здесь мы можем опереться на рассуждения Г. Стюарта о рефлексивном характере фантастического кино: «Когда мы смотрим фантастический фильм, мы в равной степени смотрим повествование о самом кино: о том, как наши технологии воздействуют на нашу человечность...» (цит. по: *Telotte J.P. Science fiction film*. P. 25).

<sup>40</sup> В рецензиях на *Солярис* в контексте обсуждения состояния фантастического кино неоднократно встречаются также язвительные упоминания о фильме *Туманность Андромеды* (1968, Е. Шерстобитов).

<sup>41</sup> Как отмечала М. Туровская, «...после "Одиссеи" Кубрика, с которой Тарковский открыто спорил, иным показались недостаточно эффектными декорации, космическая станция. Для фильма тайн и ужасов казались медлительными ритмы; иные считали его просто скучным» (*Туровская М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского*. С. 89).

<sup>42</sup> Цит. по: *Туровская М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского*. С. 93.

<sup>43</sup> Ср.: «Для меня нет никакой разницы между фантастическим, историческим и современным фильмом» (*Кинофантастика: вчера, сегодня, завтра // Советский экран*. 1967. № 8. С. 9). В свете сказанного выше о дизайне станции Солярис интересно, что Тарковский

этим можно объяснить предельный лаконизм сцены перелета Криса на станцию Солярис — самого «антикубриковского» эпизода фильма<sup>44</sup>.

Таким образом, самоопределение режиссера в отношении значимых для жанра технических средств оказывается архаизирующим (хотя в других отношениях — например, в обращении к приемам хоррора — фильм может быть, по-видимому, признан новаторским для своего времени). Воздействие фантастического кино не сводится к спецэффектам, эффект фантастики должен создаваться другими средствами.

## Сталкер и проблема фильмического

Снимается общий план, и Брессон командует актеру: «Пройдите без фуражки». Снимает двадцать дублей. «А теперь пройдите в берете!» Еще двадцать дублей. «А теперь пройдите без берета!» «Но ведь это уже было», — возражают ему. «Нет, было без фуражки»...  
Говорят, он такой зануда!..

*Анекдот, рассказанный Андреем Тарковским<sup>45</sup>*

К опытам с фантастикой Тарковский вернулся через пять лет после выхода *Соляриса* на экраны. Второй фантастический фильм Тарковского — *Сталкер* — стал еще более последовательной реализацией экспериментов режиссера с фантастикой — не столько в области идеологии, сколько в плане отношений литературы и кинематографа и поисков специфики кинематографической выразительности.

## <Тарковский и братья Стругацкие>

Несмотря на то что авторами сценария были сами авторы «Пикника на обочине» Аркадий и Борис Стругацкие, фильм в итоге оказался связанным с повестью достаточно опосредованно. И дело тут не только в двух вариантах сценария и загубленном из-за технического брака первом

---

критикует Кубрика также за «стерильную неестественность атмосферы» музея будущего, где «демонстрируются технические достижения» (см.: Тарковский А. Зачем прошлое встречается с будущим? / Беседу ведет и комментирует О. Евгеньева // Искусство кино. 1971. № 11. С. 100). Что же касается темы спецэффектов в фильме Кубрика, то любопытно отметить, что многими из них американский режиссер обязан фильму *Дорога к звездам* (1957) советского режиссера П. Клушанцева. См. об этом: Харитонов Е., Щербак-Жуков А. На экране — чудо: Отечественная фантастика и киносказка (1909—2002). М., 2003. С. 19.

<sup>44</sup> Антикубриковский пафос можно усмотреть и в общей конструкции фильма, также представляющего своего рода «Одиссею». См. об этом: Ханютин Ю. НТР, человек, кинематограф // Искусство кино. 1975. № 4. С. 85—101.

<sup>45</sup> Цит. по: Суркова О. С Тарковским и о Тарковском. М., 2005. С. 271.

варианте фильма<sup>46</sup>, а в том, что Тарковский изначально хотел снимать «про другое». Аркадий Стругацкий, завершая повесть о тяжелой доле сценариста, удовлетворенно вспоминает об оценке Тарковским плода их сотворчества: «Первый раз в жизни у меня есть мой сценарий»<sup>47</sup>. Как говорил сам режиссер, «наш фильм начинается... с того места, где роман заканчивается»<sup>48</sup>. От почти авантюрной истории о трех очень разных походах сталкера Рэдрика Шухарта в Зону, где исполняются желания, в фильме сохранена «одна-единственная ситуация, развивающаяся в обстоятельствах, только подготовленных всей сюжетной конструкцией романа, как бы во-бравших в себя суть случившегося»<sup>49</sup>. В результате остается только сюжет о пути, силе веры и возможности измениться, отвечающий принципам единства времени, места и действия<sup>50</sup>. Стандартные же фантастические эффекты практически отсутствуют. Более того, *Сталкер* — в отличие от *Соляриса* — антисимволичен, в нем сведены на нет узнаваемые культурные отсылки. Несмотря на все границы и кордоны, мир Зоны и мир вне Зоны едины в своей анонимной цельности.

В отмеченной нами последовательности жанровых нарушений просматривается поиск Тарковским собственного языка кино<sup>51</sup>. Показательно, что этим «жанром» оказывается именно фантастика: работа с принципами жанра оказывается связанной с проблемой перевода литературного (сюжет, мотивации поступков, диалоги и пр.) в кинематографическое (фильмическое)<sup>52</sup>. Трудность перевода, или, точнее, проблема *непереводимости* (в беньяминовском понимании), обусловленной разным характером медиального опыта<sup>53</sup>, была одной из важных тем для теоретической рефлексии Тарковского. Отметим хотя бы намеренно эпатажное

---

<sup>46</sup> Тарковский приступил к первому *Сталкеру* в 1977 году; ко второму — в 1978-м; фильм вышел на экраны лишь в 1980-м. Об этой ситуации см.: Суркова О. С Тарковским и о Тарковском. С. 237—292.

<sup>47</sup> См.: Стругацкий А. Каким я его знал // О Тарковском. М., 1989. С. 259.

<sup>48</sup> Интервью А. Тарковского цит. по: Суркова О. С Тарковским и о Тарковском. С. 239.

<sup>49</sup> Там же.

<sup>50</sup> Стремление к такой конструкции фильма заметно у Тарковского уже в размышлениях о кинофантастике периода создания *Соляриса*: «В идеале представляю себе действие, развернувшееся в одной комнате, чтобы каждый видел свое прошлое — даже непривлекательное — реальностью, а не завалывшимся хламом все приемлющей памяти» (Кинофантастика: вчера, сегодня, завтра // Советский экран. 1967. № 8. С. 9).

<sup>51</sup> В связи с такой постановкой вопроса нельзя не упомянуть замечательный по уровню рефлексии текст И. Левшиной, в котором мы обнаружили аналогичную постановку вопроса. См.: Левшина И. «Солярис» и планета «Кино» // Левшина И. Любите ли вы кино? М., 1978. С. 136—161.

<sup>52</sup> Характерно, что экранизациями, по сути, являются (помимо *Иванова детства*) именно *Солярис* и *Сталкер*, причем в последнем проблема переводимости решалась уже на уровне сценария, о чем свидетельствуют воспоминания А. Стругацкого.

<sup>53</sup> См. об этом: Аронсон О. Экранизация: перевод и опыт // Синий диван. 2003. № 3. С. 128—140.

замечание Тарковского о том, что «кино не имеет никакого отношения к литературе, даже заимствуя у нее диалоги... Литература *переплавляется* в фильм... После завершения работы над фильмом остается монтажный лист, который литературой не назовешь никак... Это, скорее, *пересказ увиденного слепому*»<sup>54</sup>. Кинематографу, по мнению режиссера, необходимо преодолеть искушение иллюстративности в отношении литературных первоисточников. В своих размышлениях о проблеме экранизации Тарковский признает, что в плане возможностей подключить чувственный опыт и воображение воспринимающего кино уступает литературе. Оно, в силу своей наглядности, фиксирует изображаемое буквально, тогда как словесность, будучи принципиально менее определенной и буквальной, предполагает включение работы воображения. Единственный шанс кинематографа — в том, чтобы, не подражая литературе, использовать возможности непосредственного эмоционального контакта автора и зрителя<sup>55</sup>. Таким образом, проблема кинематографического самоопределения подводит нас к другому уровню анализа фантастического. В этом смысле фантастическое не предсуществует в качестве научно-фантастической «истории», которую нужно экранизировать, а формируется как *тип показа* на уровне специфики кино как медиума<sup>56</sup>. Способ показа несет «содержательную» нагрузку, только это «содержание» имеет не повествовательный (литературный), а собственно кинематографический характер.

Тем самым анализ фантастического подводит нас к обсуждению специфики киноповествования в фильмах Тарковского<sup>57</sup>. Если понимать повествование как последовательность событий<sup>58</sup>, то фантастическое, как оно описано выше, можно обозначить как эффект, возникающий в разрывах «традиционной» наррации<sup>59</sup>. Если же попытаться уйти от оксюморон-

<sup>54</sup> Суркова О.Е. Книга сопоставлений. Тарковский — 79. М., 1991. С. 103.

<sup>55</sup> См.: Диалог [Н. Абрамова] с А. Тарковским о научной фантастике на экране // Экран, 1970—1971. М., 1971. С. 163—164. Ср. выше его утверждение о невозможности пересказать кино. Следует отметить, что в нашем пересказе редуцирован ряд двусмысленностей, присущих кинотеории Тарковского, и в частности, его теории экранизации.

<sup>56</sup> Размышления о возможности такой стратегии см.: Самутина Н. Фантастическое кино и проблема *иногo*. Наст. изд.

<sup>57</sup> Проблема повествования у Тарковского — вопрос, давно разрабатываемый кинокритикой: рассмотрены пространственно-временной строй (хронотоп) его фильмов, описана мотивная структура. См.: Туровская М.. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. (Гл. «Пространство и время у Тарковского», «Мотивы Андрея Тарковского»). См. также: Салынский Дм. Режиссер и миф // Искусство кино. 1988. № 12. С. 79—91.

<sup>58</sup> То есть повествование в понимании Ж. Женетта: «*recit* (курсив автора). — Т.Д., Б.С.) обозначает последовательность событий, реальных или вымышленных, которые составляют *объект* данного дискурса, а также совокупность различных характеризующих эти события отношений следования, противопоставления, повторения и т.п.» (Женетт Ж. Повествовательный дискурс // Женетт Ж. Фигуры: В 2 т. М., 1998. Т. 2. С. 63).

<sup>59</sup> Сходный механизм описан М.Ямпольским в связи с распознаванием интертекстуальности. См.: Ямпольский М. Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф. М., 1993. С. 59, 60—61.

ной объяснительной схемы («в разрывах традиционной наррации») и о том же сказать через утверждение, то, возможно, речь должна идти об особой природе *события* в фильмах Тарковского. В таком типе киноповествования событие является по преимуществу не элементом сюжетной структуры («вдруг произошло нечто»), а эффектом, возникающим в результате развития собственно фильмической логики<sup>60</sup>. Последняя включает в себя различные кинематографические средства: от ритмической и звуковой организации кадра, типа съемки, характера монтажа, фактуры предметов, цвета или его отсутствия — до способа актерского существования в кадре и др.<sup>61</sup> Как правило, в качестве события воспринимается сама смена («переключение») режима восприятия: появление/исчезновение цвета, необычный ракурс, сильное удлинение плана и пр. Такой (аудио)визуальный сдвиг возникает обычно помимо (или «поверх») обусловленной жанром фантастической «истории».

Наиболее показательными примерами могут быть шестиминутный проезд по автострате в *Солярисе*<sup>62</sup> и переезд на дрезине в *Сталкере*. Невозможность интерпретировать появление в фильмах этих эпизодов является притчей во языцех для критики 70-х: их ненарративная природа противится представлениям о фантастическом жанре, поэтому их определяли или как ненужное эстетство, или как немотивированные длинноты, тормозящие развитие сюжета. Между тем именно здесь выявляется разрыв между жанровой функциональностью и кинематографической событийностью в описанном выше понимании. На этих эпизодах осуществляется постепенный переход в иную реальность, происходящий не на уровне действия, а на уровне «атмосферы». Такие моменты создаются за счет непосредственно кинематографических (ненарративных) средств, прежде всего движения камеры, звука, света. Изобразительная лаконичность (бесконечный проезд по автострате, визуально организованный как закручивающаяся спираль; медленное фронтальное движение дрезины с постепенным смещением на практически неподвижные крупные планы

---

<sup>60</sup> Ср. рассуждение у О. Аронсона о понимании события в кинотеории А. Базена: «Кинематографическое событие для Базена проявляется тогда, когда мы сталкиваемся с невозможностью редуцировать кино как необходимое условие нашего переживания происходящего на экране» (Аронсон О. Кинематографическое событие. К теории глубинной мизансцены Андре Базена // Аронсон О. Метакино. М., 2003. С. 19).

<sup>61</sup> То, что называют трудноопределяемым словом «атмосфера». Сам Тарковский размышлял о ней следующим образом: «...атмосферу не нужно создавать. Она сопутствует главному, возникая из задачи, которую решает автор... По отношению к этой главной ноте начнут резонировать вещи, пейзаж, актерская интонация. Все станет взаимосвязанным и необходимым. Все будет вторить и перекликаться... А сама по себе атмосфера не создаваемая...» (Суркова О.Е. Книга сопоставлений. Тарковский — 79. С. 171).

<sup>62</sup> Возможно, отсылающий к *Метрополису* (1926) Ф. Ланга. Ср. также цитирование знаменитой панорамы футуристического города из фильма Ланга в *Пятом элементе* Л. Бессона.



персонажей и резкая ее остановка) дополняется звуковой партитурой, сочетающей в себе как естественные шумы, так и их электронную обработку<sup>63</sup>. При этом собственно сюжетный поворот воспринимается как уже случившийся. Так, например, в *Солярисе* смысловой упор перемещения на Солярис делается на эпизоде проезда по автостраде и сцене у костра, где Крис как бы сжигает свое прошлое. Сам же перелет показывается максимально просто и сжато — и мы понимаем, что расставание с Землей уже произошло. Аналогичным образом можно истолковать и переезд в Зону в *Сталкере*, где резкая остановка дрезины и включение цвета показывает, что мы уже в Зоне<sup>64</sup>.

Кроме того, как кинематографическое событие воспринимается «вхождение» в режим «реального» времени: эпизод, смонтированный вслед за планом, в котором время текло значительно быстрее, воспринимается как чрезмерно протяженный, что начинает вызывать ощущение странности. Эпизод (обычно снятый одним планом) внешне строится как продолжение повествования, которое в какой-то момент начинает замедляться и утрачивать свою сюжетную информативность (действие, диалоги); далее могут подключаться дополнительные каналы воздействия (звук, цвет/его отсутствие, фактура внутрикадровых объектов). При таком временном режиме (или — иначе — на стыке задаваемых различным образом темпоральностей) даже незначительным внутрикадровым изменениям мы начинаем придавать особое значение (поворот головы актера, мимические движения, направленность взгляда)<sup>65</sup>; мы более пристально вглядываемся в «рельефы» лиц, фактуру окружающих предметов, пытаемся соотнести их с пейзажем или обстановкой на дальнем плане. Режим «реального» времени ставит нас в ситуацию «проживания» и непосредствен-

---

<sup>63</sup> По воспоминаниям композитора Э. Артемьева, Тарковский формулировал музыкальную концепцию этого эпизода в *Сталкере* так: «Мне нужно ощущение, что из мира реального мы попадаем в нереальный. Сначала я какую-то музыку написал, а потом мне пришла идея: звук рельсов на стыках я обработал на синтезаторе. Постепенно он начинал дробиться, потом возникает еще эхо, а через эхо я вышел на другое, “фантастическое” пространство. Ничего подобного я потом не делал: это же чистый реальный звук рельсов (потом там возникает электронный звук, но далекий, неуловимый). Из конкретного звука создается совершенно иной мир — мне один раз удалось такое». Цит. по: Туровская М.И. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. С. 98—99 (курсив наш. — Т.Д., Б.С.). Вообще в этих эпизодах в создании фантастического огромна роль именно звукового ряда. Как справедливо отмечает М. Туровская, в *Солярисе* «фантастическое не столь наглядно, сколь ощущимо. Не столько созданный в лаборатории Океан, сколько именно звук обозначает его постоянное присутствие на станции» (Туровская М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. С. 81).

<sup>64</sup> Ср. интерпретацию эпизода на автостраде у И.С. Левшиной: Левшина И. «Солярис» и планета «Кино». С. 149—152.

<sup>65</sup> О длинных планах и использовании выразительных возможностей предмета для показа психических состояний у Тарковского и Антониони см.: Филиппов С. Андрей Тарковский и Микеланджело Антониони // <http://kinocenter.rsu.ru/filTark.htm>.

ного переживания происходящего, не поддающегося (по крайней мере, сразу) сюжетной интерпретации. В связи с этим возникает вопрос о характере монтажа. Определяя свою кинематографическую позицию, Тарковский делает опять-таки провокационное заявление о «монтажном кинематографе»: «Я отрицаю монтажные принципы потому, что они не дают фильму продлиться за пределы экрана, т.е. не дают зрителю *подключить свой собственный опыт* к тому, что он видит на пленке. Монтажный кинематограф задает зрителю ребусы и загадки, заставляя... наслаждаться аллегориями, апеллируя к интеллектуальному его опыту»<sup>66</sup>. Тарковский предлагает такой тип монтажа, который позволяет добиться «протекания» времени внутри кадра. Как пояснял сам режиссер, «мне хотелось, чтобы *между монтажными склейками фильма не было временного разрыва*. Я хотел, чтобы время, его текучесть обнаруживались и существовали *внутри* (выделено автором. — Т.Д., Б.С.) кадра, а монтажная склейка означала бы продолжение действия и ничего более, чтобы она не несла с собою временного сбоя, не выполняла функцию отбора и драматургической организации времени»<sup>67</sup>.

В этом же русле лежит и проблематизация способа съемки («видения») как телесного опыта, рассмотрение *телесности как способа показа*. Фактически речь идет об опыте субъекта видения: «познание» телесного происходит через визуальное «проживание» («переживание»)»<sup>68</sup>. Причем (и, возможно, в этом и состоит часть специфики кинематографического «взгляда») телесное воспринимается нами как таковое именно благодаря особому способу съемки, «мимирующему» тактильные ощущения<sup>69</sup>. Таким образом, мы можем «ощущать» не только человека, но и «телесность» предметов, ландшафта и прочего: вспомним яблоки под дождем в *Земле* А.Довженко, домашнюю утварь в *Роднике для жаждущих* Ю. Ильенко, растрескавшуюся землю в *Зное* Л. Шепитько и *Комиссаре* А. Аскольдова.

Сказанное позволяет сделать предположение о том, что в *Солярисе* и *Сталкере* мы имеем дело не с одним, а, по крайней мере, с двумя сосуществующими повествовательными «уровнями»: фантастической «историей», обусловленной жанром, и неким «перцептивным сюжетом», орга-

---

<sup>66</sup> Суркова О. Книга сопоставлений. Тарковский — 79. С. 88.

<sup>67</sup> Там же. С. 170. Реализацией этого подхода можно считать невероятно малое количество кадров в *Сталкере*: в двухсерийном 160-минутном фильме их всего 146 (при том, что норма традиционного нарративного кинематографа составляет 500 кадров для стандартного полуторачасового фильма.)

<sup>68</sup> «...у меня нет иной возможности познать человеческое тело, кроме как *живя им, то есть беря на себя драму, которую оно переживает, смешиваясь с ним*» (Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб., 1999. С. 257—258).

<sup>69</sup> В. Подорога назвал аналогичную ситуацию, только по отношению к литературному тексту, «*психомиметическим событием*». См.: Подорога В. Человек без кожи. Материалы к исследованию Достоевского // Ad Marginem'93. М., 1994. С. 71—115.

низованным как цепь (аудио)визуальных событий, надстраиваемым (или «врезающимся») в жанровое фантастическое повествование. В первом случае происходит апелляция к нашему зрительскому (читательскому) опыту, и в частности, к предзнанию «формул» жанра; во втором — к нашему непосредственному опыту, актуализируемому в момент просмотра. Постоянное балансирование между этими «сюжетами» формирует и поддерживает особый («фантастический») режим восприятия.

## «Точка сборки»

Для того чтобы дать более конкретную характеристику проделанной Тарковским работы по изменению киноизобразительности, обратимся к различиям в способах показа *иного* в *Солярисе* и *Сталкере*. Так, в *Солярисе* *иное* персонифицировано: созданные океаном Соляриса существа являются элементами сюжета и объектами показа. Однако эти воплощения *иного* почти всегда остаются в пределах человеческого или, по крайней мере, аномально человеческого (гость Сарториуса) на визуальном уровне<sup>70</sup>. Это, наряду с установкой Тарковского на редукцию спецэффектов, предполагает другой тип кинематографического «присутствия» *иного*. Колебания в отношении пределов человеческого, обусловленные фантастическими допущениями сюжета, дополняются специфическим способом показа, который не просто позволяет нам видеть *иное*, а формирует иное видение<sup>71</sup>. Вместе с тем характерно, что само узнавание человеческого опосредовано своеобразными воплощениями земного — землей в коробочке из-под шприцев, домом отца и т.д. Такое их восприятие обусловлено опять-таки определенным способом показа, который далее будет обозначен нами как «ностальгический взгляд».

В *Сталкере* же *иное* не персонифицировано, мы не видим в кадре практически ничего сверхъестественного. Отсутствуют и символически нагруженные образы, которые бы недвусмысленно опознавались как воплощения человеческого. Кинематографическое остранение приобретает здесь более тотальный характер, предельно далекий от привычных фантастических приемов.

---

<sup>70</sup> В этом смысле показ максимально деперсонифицированного Океана функционирует как чистая внесюжетная отсылка, задающая предел визуальной репрезентации Иного.

<sup>71</sup> В частности, имеется в виду способ съемки, отличающийся от содержательно нейтральной манеры традиционного нарративного кинематографа, где камера не обнаруживает себя, не является носителем определенной, акцентированной точки зрения, не несет дополнительной (по отношению к рассказываемой/показываемой истории) экспрессивной нагрузки.

Как уже было сказано, ностальгическая конструкция в *Солярисе* строится как взаимодействие основного — космического — сюжета и повествовательной рамки, образуемой земными эпизодами фильма<sup>72</sup>. Повествовательная рамка втягивается в сюжет, отсылки к ней мы находим почти в каждом из эпизодов. Вместе с тем важным принципом развития действия является умножение реальностей, представленное через смену «рамочных конструкций», то есть прием «экран в экране» (в связи с этим важно отметить редкое для того времени расширение медиального опыта, которое производит в своем фильме Тарковский). Включением различных медиафрагментов (мы видим то документальную съемку, то видеозапись, то семейное кино; наш экран совпадает то с киноэкраном «в кадре», то с экраном телевизора, то с монитором видеотелефона) не только вводятся сюжетные линии, важные для развития повествования. Вкупе с эпизодами сна, галлюцинации, бреда, состояния невесомости они создают ситуацию, обусловленную многообразием реальности и сосуществованием различных временных режимов.

Показ снов является достаточно обычной для фантастики кинематографической техникой, однако Тарковский для создания этих эпизодов (например, сон Криса с женой/матерью) использует весьма нетривиальные приемы. Обычно эпизоды снов (бреда, галлюцинаций) призваны прервать течение кинематографического повествования. Этот разрыв наррации намеренно акцентируется и впоследствии «восполняется» за счет интертекстуальных аллюзий: таким образом восстанавливается единство двух миров — реального и сновидческого. То есть мы фактически видим, как один мир отражается в другом. В фильмах же Тарковского эта граница между миром реальным и ирреальным предельно размыта<sup>73</sup>, поэтому переход в другую реальность осуществляется почти незаметно. Таким образом, на протяжении развития действия у зрителя поддерживается состояние колебания в интерпретации.

---

<sup>72</sup> Ср. в связи с этим интерпретацию М. Туровской земных эпизодов, высказанную ею в рецензии на *Солярис*, — она говорит о том, что *фильм начинается до сюжета*. См.: Туровская М. Нет, в согласии с замыслом фильма // Литературная газета. 1973. № 10. 7 марта. С. 8.

<sup>73</sup> Как вспоминает Вяч. Иванов, Тарковский «настаивал на том, что сны или бред героя должны быть даны в кино с такой же ощутимой вещностью, что и другие его впечатления от действительности, они *не должны быть стилистически отделены* от остальных эпизодов» (Иванов Вяч. *Время и вещи* // Мир и фильмы Андрея Тарковского. Размышления. Исследования. Воспоминания. Письма. М., 1991. С. 88—89). Сюжетно это мотивируется также условностью границ между днем и ночью на Солярисе.

## <Тарковский и Содерберг>

Возможно, именно введение С. Содербергом в его *Солярис* четко закрепленной нарративной закономерности вызвало такое возмущение у поклонников фильма Тарковского. Фильм Содерберга является ремейком *Соляриса* Тарковского и имеет к роману Лема еще меньше отношения, чем русский фильм: отметим прежде всего огромное место и пространство (как визуальное, так и смысловое), которое занимают в картине земные эпизоды. Но если у Тарковского зритель испытывает постоянные колебания с идентификацией происходящего (Земля — Солярис, сон — явь, чудесное — обыденное), то у Содерберга имеют место две перемежающиеся истории, каждая из которых последовательно разворачивается во времени. «Земные» эпизоды встречи, любви, ссоры Криса и Хари, закончившиеся ее самоубийством, чередуются с рассказом о пребывании Криса на орбите Соляриса, двух явлениях Хари, ее повторном самоубийстве. Каждая из сюжетных линий имеет закрепленную визуальную маркировку: «земные» фрагменты даны в теплой коричневато-желтой цветовой гамме и сняты ручной камерой; «инопланетные» — в синевато-голубых тонах и сняты камерой на штативе. Плюс, в первом случае, — городские улицы, «земные» костюмы и интерьеры; во втором — панорамы Соляриса, пространство космической станции, скафандры и пр. Таким образом, зритель сориентирован: в любой момент фильма он четко представляет, где происходит действие и на какой стадии одной из последовательно развивающихся историй он находится.

Однако и у Содерберга ближе к концу фильма сюжетная конструкция теряет свою жесткую детерминированность. Мы, уверенные в том, что ничего необычного уже не будет, вдруг начинаем понимать (Крис режет палец, и рана тут же затягивается), что то, что мы изначально приняли за возвращение на Землю, есть лишь искусственная реальность, воссозданная Солярисом. После принесения Крисом жертвы (он решает остаться на корабле, падающем на Солярис), герои воссоединяются «по ту сторону жизни». То есть Содерберг снял историю любви, в которой разумный и богоподобный Океан дает влюбленным чудесную возможность все исправить и в конечном счете победить смерть.

Отличие фильма Содерберга от своего прототипа связано с отсутствием описанного выше «перцептивного сюжета»: у Тарковского колебания между узнаванием и остранением создаются во многом за счет несюжетных средств. Так, можно говорить о взаимодействии двух конструируемых Тарковским типов видения, которые мы условно обозначим как «ностальгический взгляд» и «иной взгляд» (или «взгляд *иного*»).

«Ностальгический взгляд» реализуется главным образом в земных эпизодах — он наделяет увиденное уникальностью, переживаемой в нераздельности любви и утраты. О связи этого взгляда с идеей «запечат-

ленного времени» пишет И.С. Левшина: «Время, отпущенное нам художником на “рассмотрение” пожухлых водорослей, превращает эти водоросли в образ прекрасной единственности, земной неповторимости, который герой унесет с собой на чужую враждебную планету»<sup>74</sup>. В некоторых случаях можно говорить о «телесности» этого взгляда. Примером может служить один из земных эпизодов, когда Крис стоит и не прячется от налетевшего дождя, и мы ощущаем вместе с ним, как медленно намокает его одежда: он как бы пытается запомнить Землю на уровне ощущений, «впитать» в себя тактильную память о дожде. Таким же «телесным» взглядом увидены лежащие под дождем яблоки на столе, старинная чашка с недопитым чаем, в который падают капли, — взглядом долгим и внимательным к деталям.

«Ностальгический взгляд» задает тон земных эпизодов, которые оказываются в основе возвратной конструкции, реализованной на уровне сюжета. Таким образом, они становятся парадигмальными для ситуации узнавания. Один из наиболее показательных в этом отношении — эпизод с картиной Брейгеля, переходящий в сцену невесомости. Хари сидит вполборота на столе в библиотеке и курит, вглядываясь в картину полными слез глазами (существенно, что в интерьере библиотеки, как в дальнейшем в эпизоде бреда Криса, частично воспроизводится интерьер комнаты Криса в доме отца). Мы слышим земные шумы (приглушенные голоса, лай собак), наложенные на «потусторонние» электронные звуки, и видим фрагменты брейгелевских «Охотников на снегу», наплывами сменяющие друг друга. На несколько мгновений в изображение вклинивается эпизод из любительской кино съемки, показанной ранее Крисом для Хари: маленький Крис подбрасывает ветки в костер на снегу. Безусловно, полотно Брейгеля увидено глазами Хари: ее взгляд, не имеющий культурного навыка разглядывания картин, хаотично блуждает, произвольно фрагментируя изображение, смешивая «по сходству» картину и виденную ранее документальную кино съемку Криса (тот же ракурс, деревья, снег...). Она смотрит, пытаясь через этот резонанс видимого на полотне и затерянного в глубинах ее искусственной памяти воссоздать ощущение Земли. «Узнавание», которое переживает Хари, оказывается прелюдией к сцене невесомости, которая становится кульминацией человеческого контакта. Единственное наглядное проявление пребывания в космосе (невесомость) переводится в фильме в плоскость символического: оно представлено как воспарение Хари и Криса, пластически решенное как аллюзия на летающих влюбленных Марка Шагала. Одновременно под музыку Баха медленно проплывают картины Брейгеля, раскрытая книга Сервантеса, старинные вещи. Прелюдия Баха накладывается и на изображение Океана, который

---

<sup>74</sup> Левшина И. «Солярис» и планета «Кино» // Левшина И. Любите ли вы кино? С. 148.

до этого озвучивался только электронными шумами. Космос утрачивает свою чуждость, а человеческий мир предстает в своей космической гармонии, но лишь на несколько мгновений — встык показана сцена самоубийства Хари.

Понятием «иной взгляд» (или «взгляд *иногого*») мы обозначаем различные приемы остранения и поддержания напряжения и неуверенности. Примером такого типа построения могут быть эпизоды первого и особенно второго появления Хари, давно покончившей с собой жены Криса. В них наглядно виден характер выстраивания эффекта: странные электронные шумы, обозначающие присутствие (и активизацию) Океана, желтоватое тонирование кадра, создающее атмосферу беспокойства, необычная «следящая камера» — такое движение камеры характерно для фильмов ужасов<sup>75</sup>, где самим способом съемки репрезентируется «иной взгляд» (или «взгляд *иногого*»). Фрагмент построен как медленное «рассматривание» спящего Криса: вначале дальний план кровати, потом резкое смещение на одеяло с холодноватым атласным блеском простроченных квадратов, далее — медленное движение по одеялу к лицу Криса, которое снимается снизу (а не сверху или сбоку, как при обычном показе спящего), то есть по движению взгляда. Крис резко открывает глаза и оглядывается, чувствуя на себе взгляд (камеры). «Иной взгляд» здесь — это взгляд, фиксирующий произвольно, свободный от привычек «земного» восприятия (данных нам через стереотипы способа съемки); взгляд, как бы не различающий живое и неживое<sup>76</sup>, лицо и пейзаж, одеяло и ландшафт; это скользкий взгляд, не знающий приоритетов и ценностей, возникающий ниоткуда и не получающий «человеческой» идентификации, — в качестве его источника подразумевается Океан Соляриса<sup>77</sup>.

Опосредованным выражением «киного взгляда», подчеркивающим нарушение ожиданий, можно считать показ «гостей» — этим дополняется

---

<sup>75</sup> На такой технике съемки построен «саспенс» появившегося чуть позднее *Чужого* Ридли Скотта. Затем она станет практически общим местом для хорроров (вроде всех изводов *Пятницы*, *13*, *Кошмара на улице Вязов*, *Крика* и пр.). О технике фильма ужасов в связи с *Солярисом* см.: *Туровская М.* Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. С. 87.

<sup>76</sup> См. об этом: *Березовчук Л.Н.* Сверхкрупные планы кожи человека на экране. Феноменологические аспекты фактуры изображения // *Киноведческие записки*. 1995. № 25. С. 174—183.

<sup>77</sup> Проблема конструирования иного видения была важна для Тарковского; так, он упоминает о попытке снять самоубийство Хари и ее последующую регенерацию «*нечеловеческими глазами*» (он считал, что этот эпизод не получился). См.: *Тарковский А.* Лекции по кинорежиссуре // *Андрей Тарковский: Начало... и пути* (воспоминания, интервью, лекции, статьи). М.: ВГИК, 1994. С. 92. Похожая проблема может быть поставлена в связи со знаменитыми эпизодами из *Космической одиссеи* Кубрика, где астронавт сначала увиден с точки зрения бортового компьютера, а затем глазами Других в комнате в стиле ампира. О проблематизации «иного видения» см.: *Самутина Н.* Книга о фильме // *Синий диван*. 2003. № 3. С. 240—251.

странность приема прилетевшего Криса Снаутом и Сарториусом. «Гости», никак не проявляющие себя в отношении Криса, представлены исключительно как указания на присутствие *иного*. Самым загадочным и иноприродным выглядит данное на секунду сверхкрупным планом ухо неизвестного существа (ребенка?), которое Крис видит в каюте Снаута. Такого рода детали очень увлекали Тарковского. Они были использованы им и в эпизодах, связанных с Хари: это и нерасшнуровывающееся платье Хари, и указание на изначальное отсутствие у нее туфель, и акцентирование, после второго появления Хари, «удвоенной» шали<sup>78</sup>, визуализирующей повторение. Несомненным указанием на неземное происхождение Хари является и ее нечеловеческая сила, и ее способность к регенерации. Все это можно было бы рассматривать как достаточно распространенные маркеры жанра, если бы не фиксация зрителей на сильной боли, которую испытывает Хари от полученных ран, не длительный показ ее мук в результате неизбежного «воскрешения»<sup>79</sup>. Здесь мы можем зафиксировать неуверенность (если Хари так больно и тяжело, может, она (почти) человек?), возникающую в результате остранения жанровых канонов — технология «страшного» переводится таким образом в этическую плоскость. Кроме того, сама подробность телесных метаморфоз, их болезненная «осязаемость» заставляют задуматься и над другими способами проблематизации телесности<sup>80</sup>. В *Солярисе* тело можно рассматривать как границу земного и неземного; проблематичность этой границы, ее непредустановленность и подвижность, является важным элементом фантастического.

Средоточием взаимодействия повествовательного и «перцептивного» сюжетов, а также «ностальгического» и «иного» взглядов становится финал фильма. Земная рамка фильма и сюжет, в который она втягивалась на протяжении всего действия, здесь меняются местами. После слов

---

<sup>78</sup> Как отмечает М. Туровская, «кто-то... заметил о вязаной накидке Хари... что она обладает почти магической силой жизни... сначала еще на Земле мелькает мгновенно на любительской фотографии; потом материализуется вместе с Хари в каюте межпланетной станции; остается забытая на спинке кресла, когда Крис избавляется от первого воплощения Хари; и вот уже на спинке кресла — две одинаковые накидки, потому что на место первой явилась "вторая" Хари...» (Туровская М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. С. 239).

<sup>79</sup> Эти сцены, кстати, вызвали наибольшее неприятие у зрителей и критики. См. напр.: Левшина И. «Солярис» и планета «Кино». С. 143.

<sup>80</sup> Метаморфозы тел — в последнее время достаточно распространенный способ представления фантастического в кинематографе. Именно трансформации телесности являются одним из основных маркеров, указывающих на присутствие (внедрение) *иного*: в кинофантастике человеческое тело часто становится «контейнером», оболочкой для инопланетного зла — вспомним всех четырех *Чужих* и *Тварь* (иронический вариант — *Люди в черном*). В качестве примеров другого типа телесных мутаций, построенных на ужасе сращения и проницаемости органического и неорганического, можно отметить фильмы Д. Кроненберга: *Видеодром* (видеокассета, вставляемая в живот, пистолет, срастающийся с рукой), *Муха* (неторопливый показ биологических мутаций), *Экзистенция* (игровой биопорт, подключаемый к позвоночнику играющего) и др.



Снауга о том, что Крису пора возвращаться на Землю, Крис показан у пруда возле дома отца, он долго осматривается, потом медленно идет к дому, заглядывает в окно. Таким образом, построение эпизода дублирует начало фильма: те же ракурсы пруда, деревьев, дома, и мы пребываем в неведении — то ли это сон Криса, то ли он действительно вернулся на Землю. Но постепенно, на уровне тактильных ощущений, начинают проступать различия: на воде нет ряби<sup>81</sup>, деревья неподвижны<sup>82</sup>, сквозь оконное стекло виден отец (хотя еще на Земле было сказано, что он не доживет до возвращения сына, поскольку время на Земле и на Солярисе течет по-разному), и одежда на нем странно курится... И дом, первоначально показанный изнутри во всей его подробности и обжитости (вещи, хранящие «память рук»), теперь показан через стекло, прочитываемое не только как граница земного и неземного, но и как еще одна преграда для тактильного контакта<sup>83</sup>. Странность начинает усиливаться за счет «неестественных» электронных шумов, затем мы видим, что внутри дома идет дождь. «Сюжетные колебания» зрителя (Крис вернулся/не вернулся, сон/явь) делятся также и за счет того, что встреча героя с отцом выстроена как визуальное цитирование «Возвращения блудного сына» Рембрандта. И только когда камера «отлетает» от дома, воспроизводя его все более дальними планами через наплывы облаков, нам дают понять, что все увиденное — это лишь островок Земли, воссозданный планетой Солярис. Важно подчеркнуть, что подобное неоднозначное и вместе с тем чисто визуальное разрешение идейных коллизий фильма подчеркивает его иллюзорность и, таким образом, выводит коллизии за пределы фильма — к зрителю.

## <Тарковский, Спилберг, Бертон>

Финальные кадры *Соляриса* оказались удивительно емкой визуально-семантической метафорой. Свидетельство тому — их двоекратное самоцитирование — в финале *Ностальгии* (родной дом Андрея Горчакова внутри итальянского храма) и в *Жертвоприношении* (воспарение

---

<sup>81</sup> Рябь на воде — важный телесный маркер в «поэтике деформаций» М. Ямпольского: «...деформация воздуха как *отпечаток* воспроизводится в воде лишь благодаря существованию *поверхности* — общей границы между телами» (Ямпольский М. Демон и лабиринт (Диаграммы, деформации, мимесис). М., 1996. С. 4).

<sup>82</sup> Такая остановка, «застывание» пространства, на фоне которого продолжает двигаться персонаж, позднее станет одним из знаковых элементов современного фантастического кино — вспомним многочисленные остановки «картинки» в *Матрице* (и пародиях на нее) как маркеры явления другой, компьютерной реальности.

<sup>83</sup> Конструирование тактильных различий входило в замысел Тарковского. Он отмечал, что у Криса должны быть «шаркающие шаги», а «Хари будет ступать беззвучно, мы не будем озвучивать ее шаги ...». См.: Суркова О. Хроники Тарковского. Солярис // Искусство кино. 2002. № 4. С. 87.

Александра над макетом дома)<sup>84</sup>. Сегодня же «ностальгическая фантастика» Тарковского становится достоянием вполне коммерческого кинематографа. Аллюзии на фильмы Тарковского неожиданно обнаруживаются в картинах такого успешного режиссера, как Стивен Спилберг. Так, в его фантастической мелодраме *Искусственный интеллект* робот-ребенок, запрограммированный на вечную любовь к «земной» маме, получает в качестве воздаяния за тысячелетия поисков и ожиданий один счастливый день, который он проводит вместе с мамой в комнате, воссозданной инопланетянами внутри давно погибшего земного города.

Как цитату из *Соляриса* также можно рассматривать и финал фантастического боевика *Особое мнение*: три экстрасенса, насильственно работавших на тоталитарное государство, предсказывая убийства до их совершения, в результате сложных сюжетных перипетий получают свободу и покой в старомодном уединенном доме, находящемся вдали от достижений техногенной цивилизации. В финале фильма камера отлетает от дома все выше и выше, пока он не начнет казаться стоящим на островке в океане...

Аналогичный финал и у полной синефильских аллюзий фантазматологии Тима Бертона *Чарли и шоколадная фабрика*. После знакомства с мальчиком Чарли, изменившим его жизнь, загадочный владелец шоколадной фабрики помещает старый домик и многочисленную семью Чарли внутрь своего огромного, как мир, предприятия, сохраняя в неприкосновенности этот архаический фрагмент другой жизни. Этот эпизод дан вслед за сценой встречи и примирения главного героя с отцом, с которым он не виделся много лет...

## Сталкер

Как уже было сказано выше, именно фильм *Сталкер* является наиболее последовательным экспериментом с киноизобразительностью. Фильм, где *иное* не явлено прямо, где изжиты все спецэффекты, где последовательно развенчиваются все попытки символической интерпретации происходящего, все-таки продолжает восприниматься именно как фантастический<sup>85</sup>. Возникает закономерный вопрос: как это возможно?

---

<sup>84</sup> Такая бросающаяся в глаза непоследовательность в отношении своих же эстетических принципов смущала и самого Тарковского: «Пожалуй, я могу согласиться с тем, что финальный кадр *Ностальгии* отчасти метафоричен, когда я помещаю русский дом в стены итальянского собора. Этот сконструированный образ грешит налетом литературности» (*Туровская М. Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. С. 171—172*).

<sup>85</sup> В этом смысле весьма показательна невозможность цитировать *Сталкер*: программная установка на десимволизацию, сюжетная невыделенность отдельных сцен, под-

Повествовательная конструкция фильма определяется единством времени, места и действия: за исключением «рамки», показывающей то, что непосредственно предшествовало походу в Зону и следовало после, фильм представляет собой неторопливое наблюдение долгого пути Писателя, Профессора и Сталкера вглубь Зоны в поисках некоей Комнаты, способной осуществить любые желания. Это фантастическое допущение создает ситуацию переоценки привычных мотивов человеческого поведения: желания денег, славы, стремления к истине, красоте и др. Пространство Зоны, хотя и включает в себя узнаваемые следы развала, выглядит как незнакомое и непредсказуемое<sup>86</sup>. Поиск пути осуществляется, как известно, посредством бросания гаек, привязанных к бинтикам (действие, не порождающее никаких ответных знаков), и названия, проговаривания характера пути Сталкером. Осуществляемое таким образом движение сквозь Зону и ложится в основу движения сюжета. Все «ловушки», «мясорубки» и «сухие тоннели», являющиеся основными событийными точками пути, даны преимущественно через речь Сталкера — на экране мы видим канализационные люки, ангары, засыпанные песком, водопады и пр. Ощущение странности и непонимания возникает от несовпадения того, что говорится, и того, что мы видим на экране («сухой тоннель» — канализация, и т.д.). Кроме того, возникают явления неназываемые, но показываемые — странная паутина у Дома, загадочное масляное пятно в колодце, взлетевшая и исчезнувшая птица на пути в Комнату, неизвестно откуда появившаяся собака, звонок телефона... Единственное явление *иного* в Зоне остается неочевидным — оно дано не через показ, а через *говорение*: в момент, когда Писатель уже в нескольких шагах от Дома, некто (некто) неведомый требует от него остановиться. Только через соотнесение (и несовпадение) этого голоса с голосами всех присутствующих приходит жутковатое предположение, что это проявление *иного*. Однако и оно не дает возможности себя интерпретировать. Чудесное же обнаруживает себя вне Зоны — в телекинетических способностях дочери Сталкера.

Колебания в интерпретации, характеризующие фантастическое как эффект, возникают за счет разрыва между вербальным и визуальным. В связи с этим прежде всего нужно сказать об имени, которое дается изображаемому в фильме утопическому пространству. «Зона» предсказуемо вызывала у зрителя 70-х годов вполне понятные ассоциации<sup>87</sup>, а изо-

---

держание особого временного режима препятствуют возникновению интертекстуальных связей.

<sup>86</sup> Эти особенности, по-видимому, отличают *Сталкер* от других фантастических фильмов (*Безумный Макс*, *Джонни-Мнемоник* и пр.), где будущее конструируется при помощи знаков индустриального распада. Ср. также близкий случай в советской кинотрадиции — фильм *Кин-дза-дза* (1986) Г. Данелия.

<sup>87</sup> Столь явно напрашивающиеся аналогии были серьезным препятствием при прохождении фильмом худсовета. Задавались вопросы: «Что такое — “Зона”? Откуда она

бражаемое пространство, полное технологических руин, наталкивало на рассуждения об экологических катастрофах, вплоть до последующего поиска пророчеств о Чернобыле<sup>88</sup>. Между тем, как представляется, воссоздавая пространство Зоны, Тарковский стремился редуцировать все возможные идеологические интерпретации. Символические объекты если и присутствуют в этом пространстве, то скорее свидетельствуют о невозможности смыслопорождения, не дают зрителю никаких опор и ориентиров<sup>89</sup>. Особенно это очевидно при медленном «разглядывании» камерой предметов, лежащих под водой (шприц, монеты, листок календаря). Перед нами предстают вещи, в которых мы обнаруживаем распадение прежних значений, смысловое зияние.

Содержание диалогов фильма, заданное фигурами его участников — Профессора и Писателя, вызывает ассоциации с шестидесятичными спорами физиков и лириков. Однако характерно, что их высказывания имеют предельно обобщенный и неконкретный характер (так же как и сами говорящие, которые так и остаются для нас анонимными). Возникающий в фильме разрыв между визуальным и вербальным подчеркивается опять-таки монологичностью и идеологичностью этих высказываний. Отсутствие взаимопонимания обозначается и визуально: персонажи в кадре практически никогда не смотрят друг на друга. Наиболее распространенная мизансцена — средний план двух или трех героев, смотрящих в разные стороны; таков же и последний кадр путешествия в Зону, где персонажей оставляет камера, отъезжающая в глубину заветной Комнаты. Даже во время диалогов говорящие не даны одним кадром — всегда каждый подающий реплику показан отдельно (особенно это акцентировано в сцене вялого переругивания засыпающих Писателя и Профессора). Точка зрения Сталкера не обладает никаким преимуществом или особым авторитетом по сравнению с другими. Скорее она более уязвима, поскольку принимает более пафосные и субъективно окрашенные формы внутреннего монолога (например, мысли о «мягкости» и «жесткости»), стихотворения («Вот и лето прошло...» Арсения Тарковского), фрагмента об Апокалипсисе (который за него читает его жена).

---

взялась? Огороженная колючей проволокой, с вышкой и пулеметом — не похожа ли она на концентрационный лагерь?» Зачитывалась анонимка, где говорилось, что Зона — это Советский Союз. См. заметки: *Нехорошев Л.* Тесные врата. Свидетельство о «Сталкере» // Андрей Тарковский: Начало... и пути (воспоминания, интервью, лекции, статьи). М.: ВГИК, 1994. С. 73, 78.

<sup>88</sup> См., напр.: *Шитова В.* Путешествие к центру души // Мир и фильмы Андрея Тарковского. М., 1990. С. 142—155. Интересно, что эта интерпретация, связывающая *Сталкер* с Чернобылем, стала достоянием популярной культуры. Например, она положена в основу компьютерной игры S.T.A.L.K.E.R., посвященной приключениям сталкеров в районе аварии. См. <http://stalker.tecostyle.com/stalker-ru.php>

<sup>89</sup> В том числе и в плане различий между прошлым и будущим. О лабиринтном характере этого пространства см.: *Зенкин С.* Эффект фантастики в кино. Наст. изд.

Единство фильма поддерживается также за счет специфического способа съемки, который мы обозначили выше как «иное видение», однако, по сравнению с *Солярисом*, он приобретает здесь несколько другой, более всеобъемлющий характер. Большинство эпизодов в *Сталкере* снято с некой странной «точки зрения»<sup>90</sup>, явно не принадлежащей ни одному из персонажей и при этом не являющейся повествовательно нейтральной (ракурс снизу и со спины, в затылок и др.)<sup>91</sup>. Так, конструирование «нечеловеческого» видения можно наблюдать в эпизоде прохода всех трех персонажей через луг с обломками бронетехники: камера приближается к вросшей в землю ржавой машине; постепенно в пустом проеме ее окна появляются по очереди Сталкер, Профессор, затем Писатель, то есть они показаны дальним планом и через окно. Столь необычный ракурс ощутимо визуализирует для нас присутствие *иного*. Аналогичный прием, связанный со смыслопорождающей функцией «следающей камеры», можно наблюдать и во фрагменте похода Писателя к Комнате по запретному «короткому пути»: чуть подрагивающая ручная камера движется за ним на уровне затылка. Это не может быть точка зрения его спутников — слишком близкий план, да и камера то приближается, то отдаляется. Писатель периодически оглядывается, как бы чувствуя на себе «взгляд Зоны»<sup>92</sup>.

Вообще «следающая камера» является в *Сталкере* наиболее частым приемом для передачи тактильных ощущений: герои, особенно Писатель, как бы ощущают взгляд (камеры) «кожей» — они оглядываются, их передегивает и т. д. «Телесный» характер изображения дополняется тяжелым дыханием персонажей в кадре и за кадром.

---

<sup>90</sup> На эту проблему обратил внимание и болгарский философ А. Райчев. В своих заметках о «потустороннем» в *Сталкере* он упоминает о «специфической точке зрения», «позволяющей вести наблюдение как бы “извне”». Он отмечает, что «наблюдать за потусторонним с интеллектуальной точки зрения — занятие весьма сложное, поскольку в этом и состоит суть потустороннего: оно не дано, оно не здесь, оно не подлежит наблюдению. Тарковский выстроил такую точку зрения, с которой потусторонность становится видимой с точки зрения стороннего... наблюдателя, т. е. наблюдателя извне... Саму... эту потусторонность увидеть нельзя; можно увидеть, как живет в этой потусторонности человек, как он погружается в нее — и в этом заключается ее реальность» (Райчев А. Привилегированные точки зрения. (Лекция VI. Сталкер) [http:// www.raichev.org/russian/lecture6.htm](http://www.raichev.org/russian/lecture6.htm)). Возможно, этот фрагмент точнее всех других работ схватывает специфику конструирования фантастического в *Сталкере*.

<sup>91</sup> Показательно, что в фильме А. Сокурова *Дни затмения* (1988, по мотивам фантастического романа А. и Б. Стругацких «За миллиард лет до конца света») именно способ съемки («следающая» камера, резко взмывающая вверх или резко приземляющаяся камера, «не нейтральные» верхний или нижний ракурс и пр.) можно считать практически единственным маркером фантастического.

<sup>92</sup> «Переворачивание» этого приема можно наблюдать в экспериментальном фильме ужасов *Ведьма из Блэр: Курсовая с того света*: в нем «следающая камера» следит не столько за персонажами (прекрасная имитация любительской видеосъемки), сколько за обступающим их пространством, в котором герои и мы, следящие за происходящим через объектив телекамеры, хотим и боимся обнаружить следы присутствия *иного*.

Как «телесное видение» решена и сцена сна Сталкера: мы вдруг «входим» в нецветной кадр, где течет пузырящаяся маслянистая жидкость, похожая на ртуть; затем панорамируется нечто, напоминающее ландшафт<sup>93</sup>. Этот эффект длительного «всматривания» в неопознаваемую фактуру весьма характерен для конструирования фантастического в этом фильме: только при отъезде камеры мы понимаем, что видели «остраненно» снятую воду с пузырьками и очень крупные планы лица спящего Сталкера.

Аналогичную острающую функцию выполняет и долгое «рассматривание» камерой лиц персонажей. За счет этой пристальности взгляда, постоянной фиксации на практически неподвижных крупных планах мы начинаем видеть телесные проявления постепенных изменений, происходящих с героями в процессе пути вглубь Зоны: Сталкер как бы «обугливается», Писатель «намокает», Ученый «усыхает»<sup>94</sup>.

Кроме того, само пространство, в которое вписаны персонажи, одновременно «телесно» и остраненно — оно организовано таким образом, чтобы при просмотре мы испытывали постоянные колебания в опознании места действия, чтобы «узнавание» было затруднено (что это — фантастическая пещера или вход в канализационный люк?). Когда мы видим «ососяемо» растрескавшийся пол в баре; шершавые стены в комнате Сталкера; истлевающие ангары, поросшие растениями; пейзажи с бронетехникой, напоминающей холмы; тлеющие угли, проступающие над водой; странную колеблющуюся поверхность, по которой носится пыль на том месте, где было озеро; песчаные дюны на подходе к Комнате; воду, плещущую под полом, — все это вызывает торможение интерпретации (что же мы все-таки видим?), связанное в том числе и с «тактильными несоответствиями» (как это возможно?).

Развертывание рефлексии о мотивах человеческого поведения, заданной фантастическими допущениями, лежащими в основе сюжета, приводит героев к отказу от своих первоначальных планов. Они оста-

---

<sup>93</sup> В записях О. Сурковой со съемок *Сталкера* есть следующий фрагмент: «Ассистент художника создает пейзаж, который теперь предстоит снимать. Он сидит и буквально выкладывает пейзаж, который на пленке будет выглядеть так, точно его сняли с самолета: вот озера, затем песок, песок и валуны» (Суркова О. С Тарковским и о Тарковском. М., 2005. С. 264). Аналогичный прием можно увидеть и в *Ностальгии*: залитый водою пол в доме Доменико также снят как пейзаж с самолета.

<sup>94</sup> Как написано в одной из статей о *Сталкере*: «Этот измученный, весь словно бы обугленный человек с лицом Ван Гога...» (*Шитова В.* Путешествие к центру души. С. 143). А Тарковский в своих размышлениях о *Сталкере* подробно говорит об этом физически ощутимом эффекте старения и постепенного «намокания» Писателя в процессе продвижения вглубь Зоны («влияние какое-то специальное Зоны»): «Не хотелось бы мне допустить никакой условности, но работать на каких-то понятных, доступных вещах... понимаешь? “НАМОКАЕТ” (выделено автором книги. — Т.Д., Б.С.) — ну, что тут, казалось бы, такого? А вместе с тем от этого должно быть страшно...» (Суркова О. С Тарковским и о Тарковском. С. 252).

навливаются на пороге Комнаты, оставив злые намерения и не рискуя поверить в чистоту своих сокровенных желаний. Одновременно наступает и развязка логики фильмического остранения. В силу неочевидности чудесного и отсутствия каких-либо символических указаний на него под вопросом оказываются и сами фантастические допущения (автономность Зоны, наличие Комнаты), и роль Сталкера как проводника и одновременно свидетеля и наставника. Это подводит нас к осознанию пределов нашего кинематографического опыта, зыбкости оснований и отсутствия любых естественных гарантий нашей способности понимать происходящее на экране. Итогом путешествия в Зону становится фундаментальное *раз-очарование*. Однако в заключительных сценах фильма Тарковский уже не символическим — как в *Солярисе*, — но сугубо повествовательным образом вводит новую точку зрения — как в идейном, так и визуальном смысле. Ясно сознавая, что Сталкер — «блаженный», его жена говорит о готовности быть с ним, и, таким образом, любые прагматические расчеты оказываются незначимыми перед лицом беспричинной веры в оправданность жизненного выбора. Свой монолог она произносит прямо в камеру, благодаря чему зритель, на протяжении фильма отождествлявшийся с «посторонним» взглядом Зоны, обретает наконец свою точку зрения. Принимая ее, мы в следующей сцене наблюдаем из этой точки зрения телекинетические способности дочери Сталкера — чудо, с очевидностью свидетельствующее о присутствии сверхъестественного в повседневности — без намеков и обещаний, без надежды и сожаления.

Кинематограф Андрея Тарковского неоднократно называли поэтическим. Его религиозная подоплека также неизменно представлялась очевидной. В нашем анализе мы стремились посмотреть на него сквозь призму фантастики и фантастического, которое, как показывал еще Ц. Тодоров, не совпадает ни с аллегорическим, ни с чисто религиозным.

Анализируя фантастические фильмы Тарковского в контексте истории жанра, мы стремились разобраться, с одной стороны, в том, каким образом характерная система условностей используется для разворачивания культурно значимой проблематики субъективности, а с другой стороны, в том, как в рамках жанра осуществлялось самоопределение Тарковского в отношении кинематографической традиции. Попытка уловить существо этого самоопределения, учитывая как особенности фильмического, так и теоретические работы режиссера, подводит нас к выявлению двух пересекающихся проблемных зон. Во-первых, это вопрос связи «реалистического пафоса» Тарковского с его поисками выразительных средств, присущих кинематографу *par excellence*; значения фантастических (утопических) допущений для воплощения этого реалистического пафоса; соотношения реального и сверхъестественного и т.д. Во-вторых, возникает

вопрос о характере узнавания/остранения в фильмах Тарковского, о том, каким образом и на каком уровне в них осуществляется сбой в картине реального, нарушение привычного, каковое можно по праву считать основополагающим эстетическим принципом современности. В наши дни, когда фигура Тарковского окружена ореолом «классического», именно двусмысленная и ускользающая категория «фантастического» позволяет поставить в конечном итоге главный вопрос — вопрос о том, чем его творчество может удивить нас вновь.



# Карл Фридман

## *2001: Космическая одиссея* Кубрика.

### Форма и идеология в фантастическом кино

Если авторитет покойного Стэнли Кубрика до сих пор не сравним с репутацией какого-либо другого англоязычного режиссера, то не в последнюю очередь дело в его уникальном *жанровом* чувстве кино как особой эстетической формы. Суть не только в том, что его талант многогранен, хотя сама по себе способность создавать значительные произведения в широком спектре жанров достойна всяческого уважения. Как правило, фильмы Кубрика (оставляя в стороне его последнюю, любопытную, но разочаровывающую эротическую работу *Широко закрытые глаза*, 1999) способствуют обновлению или переосмыслению тех жанров, в которых они сняты. Разложив на части те или иные кинематографические конвенции и продемонстрировав их формальную и идеологическую сложность, он собирает из них более эффективно работающую модель. Соотношение *Барри Линдона* (1975) с историческим жанром, *Сияния* (1980) с фильмами ужасов, *Цельнометаллического жилета* (1987) с военным кино не есть просто соотношение образца с группой. В каждой из этих картин присутствует критическое осмысление ее жанрового каркаса, обнажаются те возведенные в абсолют допущения, на которых он покоится, — и *одновременно* создается блестящий образец испытываемого жанра. Проект Кубрика подразумевает двойное кинематографическое задание и делает возможным двойной зрительский опыт. К примеру, *Сияние* может доставлять удовольствие просто как в высшей степени технически изощренный фильм ужасов. Но это еще и серьезное теоретическое размышление о недостаточно проблематизированном жанре хоррора как таковом, попытка обозначить его историческую функцию и идеологические пределы, равно как и сложную взаимосвязь с категорией «историзма»<sup>1</sup>. Таким образом, *Сияние* (характернейший образец кинематографических достижений Кубрика в целом) находится с жанром ужасов в отношениях, которые можно описать как *метажанровые*.

Но жанр, с которым Кубрик наиболее любопытно и плодотворно взаимодействует и который он подверг сложнейшему метажанровому

---

<sup>1</sup> Обсуждение этих проблем см. в статье.: Jameson F. Historicism in «The Shining» // Jameson F. Signatures of the Visible. New York: Routledge, 1990. P. 82—98. Русский перевод этого текста см. в: Искусство кино, 1995, № 7, с. 54—61. — *Примеч. ред.*

исследованию, — это, конечно, фантастика. Центральное место здесь принадлежит *Космической одиссее* (1968). Принято считать, что это — величайший из фантастических и вообще один из лучших фильмов на свете<sup>2</sup>. Далее я попытаюсь обозначить его место в истории кинофантастики и показать, как он проблематизирует исходные установки не только этого кинематографического жанра, но и фантастики в целом. Я полагаю, что научную фантастику Кубрик переосмысляет более радикально, нежели какой-либо другой киножанр; в результате у него возникает сомнение в правомерности соединения фантастики и кинематографа и вопрос: а возможен ли вообще подлинно фантастический кинематограф? Парадоксальным образом, именно *2001: Космическая одиссея*, тот фильм, чей непрекращаемый авторитет утвердил положение кинофантастики, испытывает ее на прочность своим скептицизмом, оставаясь лучшим образцом критикуемого жанра. Следует помнить и о том, какой исключительный вес имеет этот скептический взгляд на возможность существования фантастического кинематографа, когда он принадлежит создателю бесспорного шедевра и величайшему из режиссеров этого жанра.

Для начала обозначим место *Космической одиссеи* в истории развития кинофантастики. Приблизительная ровесница самого кинематографа (ее родословная восходит к шестнадцатиминутной ленте Жоржа Мельеса *Путешествие на Луну*, 1902), имевшая в запасе такие ранние достижения, как *Метрополис* (1926) и *Облик грядущего* (1936), фантастическая кинопродукция — в особенности в Америке, на своей основной родине, — знала два ярко выраженных периода подъема: один в 1950-е годы, другой — с конца 1970-х до середины 1980-х годов. Оба они приходятся на две самые социально и политически консервативные эпохи в послевоенной истории Америки. В том, что касается производства фантастических фильмов, между этими эпохами есть как значительное сходство, так и немалые различия. Продукцию 1950-х годов лучше всего представляют такие фильмы, как *Нечто* (1951), *Вторжение похитителей тел* (1956) и *Запретная планета* (1956). В свое время эти и подобные им произведения расценивались исключительно как развлечение для массового зрителя, да и задним числом в них редко отыскивали какие-либо эстетические или интеллектуальные достоинства, — хотя они достаточно часто изучаются как социологические симптомы репрессивных и конформистских идеологий, царивших в Америке времен «холодной войны»<sup>3</sup>. Многие черты этих фильмов воплотились и в наиболее

---

<sup>2</sup> Порой можно встретить и более высокие оценки, например: «грандиознейшая из когда-либо снятых картин» (*Wheat L.F. Kubrick's 2001: A Triple Allegory*. London: Scarecrow Press, 2000. P. 160).

<sup>3</sup> Менее типичным, нежели перечисленные выше, — но, быть может, наиболее интересным и тонким из голливудской фантастики 1950-х годов — является незаслуженно малоизвестный *День, когда остановилась Земля* [The Day the Earth Stood Still] (1951).

репрезентативной кинофантастике конца 1970-х — 1980-х годов: в первую очередь, в оригинальной трилогии Джорджа Лукаса *Звездные войны* (с 1977 по 1983 г.), в *Ближних контактах третьего вида* (1977) и *Инопланетянина* (1982) Стивена Спилберга, в *Терминаторах* с Арнольдом Шварценеггером (с 1984 по 1991 г.), не говоря уж о существующем с 1979 года и по сей день сериале *Звездный путь*. Аналогично продукции предшествующего поколения, эти фильмы афишировали себя как откровенно эскапистский развлекательный товар, что не вызывало возражений ни у широкой аудитории, ни у интеллектуалов. Немногие из серьезных комментаторов заинтересовались ими не только в техническом, но в художественном или концептуальном смысле<sup>4</sup>; и, подобно более ранней кинофантастике, их предпочитали рассматривать как зашифрованную репрезентацию консервативной идеологии, на сей раз эпохи Рейгана. От продукции 1950-х годов их заметнее всего отличали не только большие бюджеты и блестящие технические достижения, но и уровень коммерческого успеха. В 1950-е годы фантастика была признанной частью голливудского репертуара, но не входила в число ведущих кинематографических жанров; ни один фантастический фильм эпохи Эйзенхауэра при прокате не принес более высокой, чем обычно, выручки. Напротив, наиболее популярные из фантастических фильмов более позднего периода стали блокбастерами; они принесли гигантскую прибыль и наполнили американскую (и не только) массовую культуру узнаваемыми образами и крылатыми выражениями.

Период 1970—1980-х годов примечателен также и тем, что помимо фантастики шварценеггеровского и спилбергского типа в этом жанре было снято несколько фильмов, не имевших эквивалента в более ранние эпохи, — фильмов, чья высокая степень художественной и концептуальной сложности стала общепризнанной и требовала анализа в терминах, близких к тем, что используются при разборе лучших литературных образцов научной фантастики (как и при изучении модернистской и постмодернистской литературы в целом). Прежде всего это два шедевра Ридли Скотта *Чужой* (1979) и *Бегущий по лезвию* (1982), породившие беспрецедентное в истории кинематографа число серьезных дискуссий. Посвященные им исследования регулярно появляются на самых взыскательных форумах, порой заполняя собой критические журналы или целые академические издания. Обзор наиболее существенных публикаций убеждает, что эти фильмы послужили предлогом для большего числа умных и тео-

---

Удивительно вдумчивый фильм, учитывая стандарты того времени, и, что поразительно, идеологически направленный против фашизма и против «холодной войны».

<sup>4</sup> Конечно, из этого правила были исключения. Одним из самых любопытных (и неожиданных) можно назвать защиту *Терминатора* (1984) как «критической дистопии», предложенную в статье: Penley C. Time Travel, Primal Scene and the Critical Dystopia // *Camera Obscura*. 1986. № 15. P. 66—85.

ретически изощренных комментариев, нежели вся кинофантастика, вместе взятая<sup>5</sup>. Они же явились предметом ожесточенных споров, которые могли касаться конкретных вещей: к примеру, как соотносится *Чужой* с феминистской проблематикой или *Бегущий по лезвию* — со своей литературной основой, повестью Филипа К. Дика. Однако основным камнем преткновения оставался вопрос, до какой степени эти фильмы (в особенности *Бегущий по лезвию*) поддерживают — как вся кинофантастика — конформистские и консервативные нормы или, напротив, предлагают критический взгляд на установившийся статус-кво и даже в какой-то мере противостоят доминирующим в то время идеологиям, правее которых нет во всей политической истории Америки. Эта способность служить толчком к серьезным критическим дискуссиям и дебатам объясняет канонический статус *Чужого* и *Бегущего по лезвию*, с которым не сопоставим статус других фантастических фильмов и вообще мало каких фильмов в любом жанре<sup>6</sup>.

Когда мы говорим о месте *Космической одиссеи* в истории жанра, то прежде всего следует учесть, что ее создание не приходится ни на один из двух периодов расцвета кинофантастики. Картина вышла в 1968 году, то есть, напротив, в момент *наименьшего* консерватизма в истории послевоенной Америки (или Великобритании). Однако — на это указывает его почти равная хронологическая удаленность от эпохи Эйзенхауэра и эпохи Рейгана — фильм Кубрика занимает ключевую позицию по отношению как к предшественникам, так и к последователям. В этом смысле

---

<sup>5</sup> Для тех, кто хочет познакомиться с лучшими образцами критической литературы об этих фильмах, я рекомендовал бы прочесть о *Чужом*: Newton J. *Feminism and Anxiety in «Alien»* // *Science-Fiction Studies*. 1980. № 7. P. 293—297; Kavanagh J. *«Son of a Bitch»: Feminism, Humanism and Science in «Alien»* // *October*. 1980. № 13. P. 91—100. Что касается *Бегущего по лезвию*, то тут наиболее проницательной работой мне кажется: *Fitting P. Futurecorp: The Neutralization of Revolt in Blade Runner* // *Science-Fiction Studies*. 1987. № 14. P. 340—354.

<sup>6</sup> Среди разнообразных фантастических фильмов, снятых вслед за *Чужим* и *Бегущим по лезвию* и не лишенных творческого и интеллектуального интереса, два заслуживают особого упоминания: *Они живут* (1988) Джона Карпентера и *Вспомнить все* (1990) Пола Верховена. Первый фильм — примечательное размышление о возможностях сопротивления и революции в условиях, которые можно описать как ультрарейгановскую Америку, т.е. ближайшее будущее, где рост числа бездомных и общий экономический упадок общества идет рука об руку с усилением социополитического контроля. Разбор и контекстуализацию ленты Карпентера см. в статье: Landy M., Shostak S. *Postmodernism as Folklore in Contemporary Science Fiction Cinema* // *Rethinking Marxism*, Summer 1993. P. 25—45. Фильм Верховена снят по рассказу Филипа К. Дика «Мы можем вспомнить это для вас оптом» (1966), и, несмотря на присутствие Арнольда Шварценеггера и его стандартный боевой дух, это самая удачная экранизация произведений Дика (в особенности это относится к первой половине фильма): онтологическая спутанность уровней реальности столь же характерна для Дика, как и параноидально-юмористическое представление жизни в условиях позднего капитализма с ее коммодификацией и конспирацией. См. об этом главу *Late Modernity and Paranoia: The Science Fiction of Philip K. Dick* в кн.: *Freedman C. The Incomplete Projects. Marxism, Modernity and the Politics of Culture*. Wesleyan UP, Middletown, 2002.

*Космическая одиссея* соотносится с американской кинофантастикой образца до 1968 года почти так же, как «Гамлет» — с заурядной дошекспировской мелодрамой предательства и мести. Иначе говоря, фильм Кубрика сохраняет многие привычные темы и жанровые конвенции — космические странствия, существование разумных внеземных существ и их отношения с нами, потенциальный конфликт между человеком (мужчиной, но не женщиной) и машиной, эволюция человечества и появление сверхчеловека, — но при этом его содержание, сложность и эстетическая выдержанность явственно превосходят все, что было создано в этом жанре. Не следует забывать или недооценивать качественную природу этого разрыва, очевидную зрителям уже в момент выхода *Космической одиссеи* на экран. Так случилось, что она появилась в тот же богатый событиями год, что и первый фильм *Планеты обезьян* (1968—1973); и контраст между этими лентами тогда бросался в глаза не менее, чем сегодня. Мастеровитая адаптация Франклином Шаффнером неплохой повести Пьера Буля получила широкое признание как фантастический триллер выше среднего уровня с некоторой долей сознательной социополитической рефлексии. А вот фильм Кубрика был воспринят, в особенности (хотя не исключительно) искусственной в литературной фантастике аудиторией, как прорыв на новый творческий уровень. Безусловно, не все зрители были способны сразу разобраться, что именно произошло. Озадаченные лица при выходе из кинотеатров после первого просмотра фильма сами стали известным культурным феноменом; и эта честная ошарашенность нашла не столь честное отражение в ряде филистерских журналистских отзывов (Ренаты Адлер из «Нью-Йорк таймс», Джозефа Моргенстерна из «Ньюсвик», Джудит Крист из «Нью-Йорк» и некоторых других). Для более серьезных наблюдателей, пусть и не всегда разобравшихся в деталях, было тем не менее очевидно, что кинофантастика достигла нового уровня содержательности, и *Космическую одиссею* необходимо признать, как сказано в одном из ранних откликов, «эпохальным достижением для кино» и «техническим шедевром»<sup>7</sup>. Примечательным было и то, что *Космическая одиссея* создавалась Кубриком в сотрудничестве с таким безусловно уважаемым фантастом, как Артур Кларк, а ведь более ранняя американская кинопродукция этого жанра обычно вызывала лишь презрение у представителей данного литературного цеха<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Youngblood G. Expanded Cinema. New York: E.P. Dutton, 1970. P. 139—140.

<sup>8</sup> Кларк вместе с Кубриком работал над сценарием фильма; ему же принадлежит повесть «2001: Космическая одиссея», которая вышла в свет через три месяца после премьеры картины (повесть очевидным образом связана с более ранним классическим рассказом Кларка «Страж», написанным в 1948-м и опубликованным в 1954 году). Отношения между фильмом и повестью необычайно сложны и не могут здесь обсуждаться в деталях. Они не укладываются в хорошо известную схему, когда фильм снимается «по мотивам» уже существующего прозаического произведения, или, что случается реже, когда автор «романизирует» популярное кино. В ряде случаев повесть расходится с фильмом, но чаще сле-

Итак, *Космическая одиссея* в большей мере, нежели ее предшественники, продемонстрировала возможность существования эстетически значимой кинофантастики; в первую очередь это нашло отклик в англоязычном мире, хотя влияние Кубрика затронуло и другие кинематографические традиции (к примеру, воздействие *Космической одиссеи* отчетливо ощущается в *Солярисе* (1972) Андрея Тарковского, особенно в интерьерах исследовательской станции на орбите планеты-океана). Фильм Кубрика стал неизбежным прототекстом для последующей кинофантастики, в особенности для ее части, наделенной художественными амбициями; но ни один из режиссеров не отреагировал на вызов Кубрика сложнее Ридли Скотта. В *Чужом* и в *Бегущем по лезвию* он вступает в оживленный, пускай и имплицитный, диалог с *Космической одиссеей* (хотя это на удивление мало отмечено в соответствующей литературе). Предательство Эшем людей—членов команды «Ностромо» — предательство, в котором важную роль играет бортовой компьютер Мать, — отсылает к бунту машины (компьютера ХЭЛ) против человека, происходящему на борту «Дискавери». В обоих случаях человеческая часть команды оказывается обманута работодателями, которые доверяют важнейшие сведения о предстоящей миссии не людям, а мыслящим машинам. Конечно, в сравнении с *Космической одиссеей* замысел Скотта отчасти пародиен, поскольку этот обман в нем напрямую связан с вполне приземленной капиталистической погоней за наживой — мотивация, неведомая фильму Кубрика. В *Бегущем по лезвию*, следующем фантастическом произведении Скотта, человеческое противостоит нечеловеческому не столько в духе радикально гуманистических размышлений Филипа К. Дика из «Сняты ли андроидом электроовцы?» (1968), сколько в духе более мрачной трехчастной диалектики машина-человек-сверхчеловек из кубриковской *Космической одиссеи*. Дик не ставит под сомнение онтологическую и моральную ценность человеческой сущности, сколь бы ни была сложна герменевтическая задача отделения этой сущности от ее симуляций. А Кубрик и Скотт активно деконструируют саму категорию «человечности» и помещают «под стирание» (как сказал бы Деррида) границы между человеком и его технологическим (а для Кубрика — квазибожественным) Другим. Но и здесь Скотт не во всем

---

дует ему, попутно проясняя его намеки и неясности; отсюда сильное искушение использовать повесть Кларка как ключ к картине Кубрика. Такой подход проблематичен, так как игнорирует художественную автономию фильма, пытаясь решить его как головоломку. При всем том в некоторых случаях может быть вполне уместно рассматривать фильм и повесть совокупно, как совместную художественную продукцию, не равную ни одной из ее частей. Во всяком случае, Кубрик не мог не понимать, что сбитый с толку зритель неизбежно будет обращаться за помощью к повести Кларка (как и к изданному Джеромом Эйджелом собранию документов, рассказывающих о создании фильма: *The Making of Kubrick's 2001* (1968) — и к более позднему сборнику писателя «Потерянные миры 2001» (1972), куда вошли части дневника сценариста, неиспользованные варианты сценария и другие важные материалы).

следует за Кубриком, поднимая чуждую для *Космической одиссеи* проблему корпоративной и государственной власти.

Действительно, интерес Скотта в этих фильмах к проблемам политического и экономического порядка можно интерпретировать не как выражение глубокой и неизменной озабоченности, а как один из способов установить различие между собственной фантастикой и работой великого предшественника. Конечно, это не единственный способ, с помощью которого в *Чужом* и в *Бегущем по лезвию* подчеркивается дистанция, отделяющая их от *Космической одиссеи*. Так, последней свойственна относительная жанровая выдержанность, контрастирующая со стремлением Скотта к гибридизации жанров: многие эффекты *Чужого* заимствованы из фильмов ужасов, а *Бегущий по лезвию* связан с традицией «фильм нуар». Бросается в глаза и очевидное визуальное различие между Кубриком и Скоттом: контраст между гладкими, чистыми, блестящими и четко определенными поверхностями кубриковского будущего и тяготением камеры Скотта ко всему вязкому и грязному, ее увлеченностью образами отбросов, хаоса, распада и увечий.

И все же мне представляется, что наиболее существенный элемент, который картины Скотта вносят в определение, данное Кубриком кинематографической фантастике, связан с иным отношением к визуальному измерению: в конечном счете, несмотря на всю виртуозность зрительного ряда, *Чужой* и *Бегущий по лезвию* все же менее визуальны (и музыкальны) — а потому гораздо более *литературны*, — нежели *Космическая одиссея*. Хотя в обоих фильмах Скотта есть немало собственно кинематографических эффектов, невозможных для других видов искусства, — вспомним знаменитые панорамы Лос-Анджелеса будущего в *Бегущем по лезвию*, — их функции в основном заданы классическими повествовательными и драматическими категориями (сюжет, персонажи, время и место действия), которые как раз были преодолены более *радикально* визуальной *Космической одиссеей*. В качестве удобного индикатора можно использовать то обстоятельство, что прозаический пересказ (или сценарий) *Чужого* и *Бегущего по лезвию* способен, пусть несовершенно, рассказать о фильме, в то время как в случае *Космической одиссеи* пересказ не даст о ней никакого осмысленного представления; кстати, литературный уклон фильмов Скотта отчасти объясняет, почему для их анализа гораздо чаще прибегают к терминам, заимствованным из литературной критики, и почему о них охотно пишут исследователи, специализирующиеся на теории литературы. Литературность, естественно, связана со всей технической прагматикой *действия*, корни которой уходят в драматическую литературу; в этом смысле опять-таки симптоматично, что *Чужой* и *Бегущий по лезвию* помогли Сигурни Уивер и Харрисону Форду стать звездами, тогда как снявшиеся в *Космической одиссее* малоизвестные актеры (Кейр Даллеа, Гэри Локвуд, Уильям Сильвестр) вполне заслуженно тако-

выми остались, несмотря на оглушительный успех фильма у широкой публики и критиков. Как мы увидим, литературное измерение фильмов Скотта тесно связано с их истинным смыслом, с их жестким следованием логике — и в то же время это уменьшает их убедительность в качестве фильмов, доказывающих саму возможность фантастического кино.

Литературность не тяготеет над противоположным ответвлением фантастического кинематографа конца 1970-х — 1980-х годов, представленным невероятно популярными работами Лукаса и Спилберга. При всем том такие картины, как *Звездные войны* (1977) и *Близкие контакты третьего вида*, — тоже преемники *Космической одиссеи 2001*, хотя и в другом смысле. В их случае это влияние оборачивается не художественной или интеллектуальной сложностью, но триумфом спецэффектов: единственная категория, напомним, в которой фильм Кубрика получил Оскара. Однако эта хорошо знакомая категория не столь очевидна и нуждается в существенных пояснениях, перед тем как мы сможем продолжить разговор о *Космической одиссее* и ее преемниках.

Все кинематографические эффекты — «спецэффекты» в том смысле, что их определяет сложная комбинация специфических и зачастую хорошо продуманных эстетических решений, принимаемых в технологически все более изощренном контексте. В истории кинематографа не существует ни единого кадра, просто и непосредственно фиксирующего реальность. Конечно, бывает, что кино — или, точнее, некоторые киножанры, как, например, классический голливудский реализм, — создает такое ощущение прозрачности и правдоподобия, которое не по силам создать другим медиа. Но это чувство, что камера удерживает непосредственную реальность, — или идея, что фильм открывает доступ к тому, как бы выглядел мир, если бы мы не были его частью<sup>9</sup>, — вызвано не прямым процессом эмпирического познания, но бесконечными иллюзионистскими возможностями фильма — выдуманного, выстроенного и искусственного артефакта; для всего кинематографического реализма *ars est celare artem*\*. Эту сущностную искусственность медиума время от времени негативно (или юмористически) актуализируют режиссеры, включая камеры и микрофоны в обычных жилых помещениях и просто оставляя их какое-то время работать; полученные материалы не только невозможно смотреть — они практически не имеют сходства с какой-либо кинопродукцией, и менее всего с голливудским реализмом. Знаменитую максиму Жана-Люка Годара «Мораль — это съемка с движения» («*Le moral, c'est le travelling*») слишком часто истолковывали как циничское уподобление морали в искусстве техническим приемам. Но ее можно понять и как

---

<sup>9</sup> См.: Cavell S. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1979.

\* Искусство состоит в умении скрывать искусство (*лат.*).



утверждение крайней эстетической и *соответственно* моральной незавершенности фильма. Иными словами, эта мысль напоминает концепцию романа раннего (левогегельянца) Лукача<sup>10</sup>. Спектр доступных режиссеру вариантов столь широк и разнообразен, а характер конечного продукта столь непредсказуем, что каждый конкретный случай кинопрактики оказывается ее повторным изобретением и утверждает относительно новую эстетическую структуру. Соответственно приходится одновременно производить огромное количество художественных и этических выборов, которые переплетены в большей мере, нежели это бывает доступно старшим искусствам. В этом смысле любой киноэффект безусловно оказывается особенным, «специальным» эффектом.

Но что в таком случае делает киноэффект «спецеффектом» в более узком и привычном нам смысле слова<sup>11</sup>? Начнем с того, что спецеффектами мы называем моменты *радикально* кинематографического характера, когда упор делается на специфические киноресурсы, отличные от других эстетических форм. В спецеффектах нас восхищает та сила, которую порождает непрерывная смена образов, — сила, ограниченная лишь возможностями кинотехники и, при желании, так спаянная со звуком (в том числе и с музыкой), как это никогда не было доступно для старших искусств. К примеру, в *Космической одиссее* знаменитый переход (подброшенная человекообразным существом кость, опускаясь, внезапно преобразуется в космический корабль, грациознодвигающийся под звуки вальса Йоганна Штрауса) заключает в себе всю историю человечества от изобретения орудий и оружия до космической эры; его невозможно было бы передать никакими другими средствами. Этой сценой Кубрик подчеркивает как гигантский эволюционный прогресс (от использования кости в качестве дубинки до искусственного спутника), *так и* его сущностное единство, причем найденная комбинация силы и экономии средств представляется почти невероятной, пока ее не увидишь. Стоит отметить, что такие спецеффекты — мы будем утверждать, что в первую очередь они свойственны фантастическим фильмам, — решительно отличают кино не только от старших художественных практик (художественной литературы,

---

<sup>10</sup> См.: *Lukacs G. The Theory of the Novel*. Tr. Anna Bostock. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1971. Первое (немецкое) издание книги вышло в Берлине в 1920 году.

<sup>11</sup> Сходный вопрос ставится в статье: *Stern M. Making Culture into Nature: Or Who Put the «Special» Into «Special Effects»?* // *Science-Fiction Studies*. 1980. № 7. P. 263—269. Мой ответ отличен от ответа Стерна, но я многим обязан его анализу. Полезное обсуждение проблемы также можно найти в работах: *La Valley A.J. Traditions of Trickery: The Role of Special Effects in the Science Fiction Film* // *Shadows of the Magic Lamp: Fantasy and Science Fiction in Film*. Ed. George Slusser and Eric Rabkin. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1985. P. 141—158; *Stewart G. The «Videology» of Science Fiction* // *Ibid*. P. 159—207. См. также комментарии Аннетт Кун, рассыпанные по ее антологии: *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London: Verso, 1990 (в особ. P. 6—7, 148—151).

драмы, живописи, скульптуры и даже оперы, которая из домодернистских искусств ближе всего подходит к кинематографу, особенно после вагнеровского нововведения — тушить свет в зале во время представления), но, хотя и не столь очевидно, от его младшего соперника — телевидения. Ибо основная функция спецэффектов — ошеломить зрителя, погрузить его перцептуальный аппарат в «кинематографичность» кино, для чего необходим большой экран и зал, оснащенный высококачественной звуковой системой; это темное помещение обрекает зрителя на пассивное и изолированное потребление предлагаемого эстетического опыта в заданных режиссером жестких временных рамках. Спецэффекты не могут иметь той же силы при телевизионном показе, когда условия и способ просмотра в большой мере контролируются самими зрителями, которые не только оспаривают авторитет экрана (и так уже ослабший из-за уменьшения в размере), разговаривая друг с другом, передвигаясь по комнате, не включая верхний свет и т.п., но и могут задавать любой темп просмотра, благодаря наличию у видеопроекторов функций паузы, перемотки назад и быстрой перемотки вперед<sup>12</sup>. Можно сказать, что кино (как опера) относительно авторитарно, телевидение (как печатная продукция) относительно либерально, а спецэффекты представляют собой моменты максимального усиления авторитарных аспектов кино.

Однако надо подчеркнуть, что радикальная кинематографичность спецэффектов — лишь часть их определения; это необходимое, но недостаточное условие для того, чтобы мы их так именовали. Иначе мы потеряем из поля зрения уже упомянутую сконструированность и непрозрачность реалистического кино. Поскольку и в реализме, без сомнения, есть моменты, опирающиеся исключительно на кинематографический ресурс. Вспомним, к примеру, как в начальных кадрах *Гражданина Кейна* (1941) — сцене смерти героя — Орсон Уэллс использует стеклянный шар со снеж-

---

<sup>12</sup> Обсуждать возможности телевидения особенно трудно в силу того, что видеотехнологии развиваются очень быстро: похоже, что мы являемся свидетелями самого существенного технического и эстетического скачка с момента изобретения телевидения. Тем не менее мне кажется, что изменения будут лишь углублять это различие между кино и телевидением. Не буду спорить, некоторые из них (в особенности поступление в продажу телевизоров все больших габаритов) способствуют укреплению авторитета экрана. Но куда более мощными оказываются противоположные тенденции, поддерживающие то, что можно обозначить как контравторитет зрителя. Движением в этом направлении было появление кабеля, спутниковых тарелок и видеопроекторов. Еще более решающий шаг будет сделан, когда видеокассеты окажутся вытесненными DVD (что уже происходит). По сравнению с видеопроектором DVD позволяет зрителю «программировать» собственный кинопоказ, точно так же как любитель музыки составляет для себя программу концерта при помощи CD-проектора. Обычно работа над фильмом раз и навсегда заканчивается на монтажном столе режиссера, меж тем как видеоискусство допускает постоянные переделки, осуществляемые в гостиной любого зрителя. Нет сомнения, что массированное объединение компьютерных и видеотехнологий, которое мы уже наблюдаем, создаст еще большие интерактивные возможности.

ным пейзажем, или тот способ, которым в *Человеке, который застрелил Либерти Вэланса* (1962) Джон Форд предлагает две противоположные версии последней перестрелки. У Уэллса это — конденсация величия и подспудной тривиальности жизни газетного магната, представленная с краткостью и ясностью, невозможной для более ранних искусств, — и таким же невозможным ранее представляется размышление Форда о соотношении сакральной легенды и секулярной истории. Однако ни один из этих эффектов не назовешь спецэффектом в обычном смысле: спецэффекты вообще не играют существенной роли в биографическом повествовании Уэллса или в вестерне Форда. Важно, что спецэффекты представляют собой не только радикально кинематографические моменты фильма, но, кроме того, — в отличие от приведенных примеров из Уэллса и Форда — моменты, сознательно *актуализирующие* собственную радикальность. Иными словами, спецэффекты не только до предела используют исключительно кинематографические визуальные (и часто музыкальные) возможности, но содержат в себе открытое признание этого факта. В то время как реалистический кинематограф стремится искусно скрыть искусство, спецэффекты намеренно *раскрывают* собственную искусственность, открыто демонстрируя свою технологичность. Можно сказать, что спецэффекты всегда имеют отношение к кино как таковому, отчетливо помогая понять, что производство фильма требует большего, чем направить камеры и микрофоны на произносящих свои роли актеров.

Теперь мы можем в полной мере оценить особую близость между спецэффектами и кинофантастикой. Дело не только в том, что, не будучи скована реализмом, последняя относительно свободна от стремления *celare artem*, надежно блокирующего использование любых спецэффектов. Это так, но это не дает возможности отличить научную фантастику от других нереалистических киножанров, таких как фильм ужасов или фэнтези (оба жанра славятся своими спецэффектами). Спецэффекты — открытый триумф *кинотехнологий*, а кинофантастика (в большей степени, нежели литература) во многом посвятила себя — особенно в последние десятилетия — изображению зарождающихся технологий и технологий будущего. Можно сказать, что спецэффекты *воплощают* в себе чудеса технологии, которые на тематическом уровне разрабатывает среднестатистический фантастический фильм. Таким образом, выведенная нами основная характеристика спецэффекта — актуализация радикально кинематографической природы фильма — дополнительно усиливается, когда речь идет о спецэффектах в фантастической ленте. В этом случае спецэффекты являются не только манифестацией сугубой кинематографичности, но устанавливают связь между фильмом как продуктом *кинотехнологий* и собственно технологическим уклоном данного жанра. Порой, и в особенности это относится к *Космической одиссее*, изображение будущих технологий при помощи спецэффектов порождает любопытный эффект

псевдоправдоподобия, «реалистического» изображения на самом деле не существующих вещей — референтов, фантастичность которых закодирована в самих спецэффектах, использованных для их обрисовки. Кроме того, в кинофантастике взаимная близость технологии и спецэффектов (здесь опять-таки типичным примером будет *Космическая одиссея*) подчеркивает *визуальную* сторону изображения технологии.

В этом и во многом другом *Космическая одиссея* — вышедшая, напомним, в 1968 году, задолго до оглушительного успеха спецэффектов в кинофантастике, — остается парадигмальным примером их использования в этом жанре. Даже незначительные или второстепенные спецэффекты этого фильма устанавливают новые стандарты: возьмем, к примеру, удивительно детализированные обезьяньи костюмы из первых сцен, позволяющие вообразить «зарю человечества» с куда большей визуальной убедительностью, чем это было во всей истории кинематографа (по сравнению с ними хваленые костюмы из *Планеты обезьян* выглядят довольно убого). Музыкальная виртуозность *Космической одиссеи* слишком широко известна, чтобы требовать подробного комментария. Достаточно сказать, что Кубрик не только дал новую жизнь симфонической поэме Рихарда Штрауса «Так говорил Заратустра», наделив ее глубиной, которой ей недоставало в оригинальном оркестровом варианте, но и в целом использование музыкальных лейтмотивов (из Рихарда Штрауса, Йоганна Штрауса и Дьердя Лигети) для точной регистрации основных тематических сдвигов делает фильм одним из самых вагнеровских — *durchkomponiert\** — во всем кинематографе (и в этом смысле одним из наиболее любопытных преемников вагнеровского «Кольца Нибелунгов»). Следует также отметить, что в партитуре фильма не менее важную роль, нежели музыка, играет тишина, чья строгая эстетика уравнивает оперную грандиозность, сохраняя притом научную достоверность звуковой специфики безвоздушного пространства космоса.

Конечно, не подлежит сомнению, что величайшим триумфом спецэффектов в *Космической одиссее* стала преимущественно *визуальная* репрезентация космоса и путешествий человека сквозь него. Еще никогда космический полет не изображался столь подробно и визуально правдоподобно. *Космическая одиссея* поднимает изображение космических приключений и опасностей (в высшей степени характерное для более

---

\* Музыкаловедческий термин. См. энциклопедию «Кругосвет», статью «Музыкальная форма»: «Встречаются произведения, в основе которых лежит принцип непрерывного продолжения: такова “бесконечная мелодия” в музыкальных драмах Вагнера — здесь нельзя провести четкую границу между разделами. К подобным формам прилагается немецкий термин *durchkomponiert* (“основанный на сквозном развитии”). Этот тип организации характерен для произведений, связанных со словом или ориентированных на литературную программу...» <http://www.krugosvet.ru/articles/18/1001856/1001856a1.htm>“1001856-A—101. — *Примеч. ред.*

ранних образцов жанра) на новый уровень; это очевидней всего в сцене, когда ХЭЛ убивает Фрэнка Пула и трех погруженных в анабиоз членов «Дискавери», а затем оказывается побежденным находчивостью (несколько неожиданной) Дейва Боумена. Но еще большее новаторство и сила заключены в том, что космические путешествия изображаются как доведенные до совершенства и ставшие рутинной — благодаря этому драматические эпизоды кризиса производят сильнейшее впечатление. Путешествие Хейвуда Флойда на Луну дает целый набор блестящих визуальных новинок (кто может забыть туалет с нулевой гравитацией?), сохраняя при этом повседневную, заурядную тональность, как будто речь идет о перелете из Нью-Йорка в Лондон. Оставаясь полноценными эстетическими достижениями, такие спецэффекты свидетельствуют также и о решительном обновлении кинотехнологии; в этом смысле фильм Кубрика, появившийся на экранах в героическую эпоху освоения космоса, оказывается глубоко связан с реальными космическими путешествиями. Через год после его выхода Нил Армстронг и Базз Олдрин стали первыми людьми, ступившими на Луну; между кубриковским изображением космических и лунных путешествий и настоящей видеохроникой, снятой во время миссий «Аполлона», существует подлинная связь, хотя, конечно, работа Кубрика куда более отшлифована и, как это ни парадоксально, кажется более «реалистичной»<sup>13</sup>. Таким образом, спецэффекты *Космической одиссеи* оказываются не только художественным, но и технологическим *tour de force* — отсылкой к реальной космической технологии, ее рекламой и в каком-то смысле превосходящим соперником. Более кардинально, нежели какой-либо другой фильм, *Космическая одиссея* высвечивает исключительную связь между технологией, спецэффектами и кинофантастикой; а ее спецэффекты способствуют определению (и переопределению) матрицы всего фантастического кинематографа. Когда Артур Кларк решил, что из всех отзывов на их с Кубриком фильм самыми ценными являются слова советского космонавта Алексея Леонова: «У меня такое чувство, что теперь я побывал в космосе *дважды*»<sup>14</sup>, то в каком-то смысле он сохранял верность духу *Космической одиссеи*.

Но до какой степени это центральное положение спецэффектов в фильме Кубрика препятствует непосредственному *концептуальному*

---

<sup>13</sup> Существует ряд конкретных переключек между фильмом Кубрика и американской космической программой, причем некоторые из них предполагают имитацию жизнью искусства. Командный модуль миссии «Аполлон 13» был назван «Одиссея»; находясь в нем, астронавт Джек Свигерт во время связи с Землей поставил музыкальную тему «Так говорил Заратустра», один из лейтмотивов *Космической одиссеи*; вскоре после этого он передал: «Хьюстон, у нас проблема», очевидно сознательно имитируя реплику ХЭЛа: «Извините, что приходится прерывать праздник, но у нас проблема».

<sup>14</sup> Clarke A.C. 1984: Spring — A Choice of Futures. New York: Ballantine Books, 1984. P. 111.

осмыслению космических технологий и других поднимаемых научной фантастикой вопросов? В случае *Космической одиссеи* определить это невероятно сложно, однако все становится проще, если мы обратимся к последователям Кубрика по части освоения фантастических спецэффектов. *Звездные войны*, к примеру, обязаны Кубрику больше, чем принято считать. Это влияние лучше всего просматривается в точных и визуально изощренных образах космических полетов. Но его также можно обнаружить в общей вагнерианской грандиозности — заметим, что Лукас действительно позаимствовал ряд повествовательных ходов из «Кольца Нибелунгов», а общую оперную торжественность — как из *Космической одиссеи*, так и из тетралогии Вагнера (хотя музыкальная партитура Джона Уильямса невзрачна по сравнению с Вагнером или с музыкальными источниками фильма Кубрика). *Звездные войны* в долгу перед Кубриком даже в таких мелочах, как удивительное разнообразие инопланетян, толкущихся в Кantine, лукасовской межзвездной таверне: благодаря превосходным костюмам, это одна из самых впечатляющих сцен фильма, возможно, лучшая в своем роде после «Зари человечества» Кубрика с ее обезьяноподобными существами. Еще более глубоко с *Космической одиссеей* связаны *Близкие контакты третьего вида* — вероятно, один из самых визуально поразительных фантастических фильмов, снятых после Кубрика. Спилберговский материнский корабль — лучший из всех космических кораблей со времен *Космической одиссеи*, а использованные в финале фильма музыкальные звуки, с помощью которых устанавливается контакт между людьми и инопланетянами, создают своеобразный неокубриковский эффект, который можно описать как оперно-атональный. В ход также идет световая игра, практически «световое шоу», что отсылает к знаменитому визуальному эффекту *Космической одиссеи* — изощренной игре многоцветных огней и узоров, когда Боумен, единственный выживший член команды «Дискавери», летит через Звездные врата в отдаленную часть вселенной. Далее стоит отметить, что визуальная виртуозность *Ближних контактов* проявляется не только в фантастических спецэффектах, но и в контрастном выделении обыденных черт, в стратегии спилберговской камеры, когда она выхватывает то банку пива «Будвайзер», то оставленный включенным телевизор и делает их эмблемами повседневной американской нормы, отвергнутой теми, кто ищет материнский корабль. Этот выход за пределы обычного — согласно фильму, одновременно духовный и технологический — задан спецэффектами, а финальная атмосфера квазирелигиозного благоговения напоминает окончание *Космической одиссеи*.

Не последней примечательной характеристикой этого примечательного фильма является редко (почти никогда не) достигающий такой степени разрыв между визуальной виртуозностью и концептуальной пустотой. Меж тем это вещи взаимосвязанные. Точнее, непомерно подчерки-

вая визуальную сторону — в основном при помощи фантастических спецэффектов, — Спилберг не только вытесняет диалог и повествование, но препятствует возникновению критической логики, которая могла бы концептуально организовать фильм. В результате мы имеем поразительную визуальную точность, платой за которую оказывается интеллектуальная мешанина и пустота. К примеру, остается неясно, что побуждает Роя со товарищи к поискам материнского корабля, их порыв никак не конкретизируется и не выходит за рамки расхожих банальностей популярного оккультизма и уфомании (иначе говоря, идеи, что существуют внеземные сверхчеловеческие существа без каких-либо отчетливых характеристик помимо смутного желания проявлять к нам интерес); эта философская скудость фильма сравнима лишь с крайней слабостью его сюжетной линии. Так, предполагается, что путь Роя отмечен жертвенным пылом и имеет глубокое, почти религиозное значение; но в последнее трудно поверить, учитывая, что, к примеру, разрушение семьи Роя предстает в фильме не как жертва, не как итог непростого внутреннего развития, а как тривиальное стремление к переменам. Скорей всего, Спилберг намеревался выразить свое отношение к относительной банальности обыденного существования среднего класса Америки. Но общая оккультистская пустота фильма приводит к тому, что ему не дано по-настоящему выразить *идею* банальности, равно как и никакую другую осмысленную идею. Поэтому там не может быть и правдоподобного выхода за пределы обыденности; в конечном счете эта пресловутая банальность оборачивается банальностью самого Спилберга: несмотря на визуальное великолепие, материнский корабль не тянет на воплощение истинного превосходства.

Аналогичная банальность портит и замечательные спецэффекты *Звездных войн*. Все эти высокотехнологичные визуальные образы космических путешествий призваны оживлять слабейший сюжет «космической оперы», где развитые формы космической технологии несладко сочетаются с (приблизительно) позднефеодальными отношениями и психологическими типажам. С нашей точки зрения, самый занятный момент трилогии имеет место в конце первого (по времени изготовления) фильма, когда Дарт Вейдер и Бен Кеноби сражаются на световых мечах, работающих, очевидно, за счет какой-то лазерной технологии, что с очевидным юмором подчеркивает абсурдность и нелепость этого сочетания средневекового с футуристическим. Можно сказать, что тут спецэффектам *почти* разрешается подчеркнуть собственную бессмысленность. Но такие моменты не типичны для *Звездных войн* и их преемников. Как правило, технически высококвалифицированные эффекты существуют сами по себе, в отрыве от повествовательной концепции или драматической логики. Хотя по сравнению с *Близкими контактами*, да и *Космической одиссеей*, *Звездные войны* насыщены диалогом, он бесконечно банален (причем, в отли-

чие от фильма Кубрика, ненамеренно банален) и неспособен пробудить интерес. Обладая чистой визуальностью и техничностью, фильм лишен какой-либо содержательности или структурированности, за исключением потрепанной манихейской метафизики «Силы», сражающейся против своей же оборотной стороны, — надуманный парадокс, воплощенный, как выясняется (в контексте трилогии это ближе всего к неожиданному повороту действия), в кровном родстве Люка Скайуокера и Дарта Вейдера. Не случайно творения Джорджа Лукаса вошли в американскую массовую культуру почти одновременно с видеоиграми. В *Звездных войнах*, в особенности в *Империя наносит ответный удар* (1980), гигантский киноэкран заполнен такими же визуально сложными, но интеллектуально бесплодными комбинациями, которые в конце 1970-х — начале 1980-х годов с чуть большей выдумкой ежедневно производились для любителей «Космических захватчиков» и их бесконечных наследников.

Разбор таких фильмов, как *Звездные войны* и *Близкие контакты третьего вида*, подтверждает в деталях тот тезис, который мы в общем виде сформулировали раньше: для кинофантастики характерна правая, конформистская социально-историческая матрица. Поглощенность светозвуковой волной высоких технологий и связанная с ней зависимость от спецэффектов далека от критического, оппозиционного искусства, а потому тяготеет к производству консервативной идеологии. Если, как настаивал Брехт, краеугольным камнем эстетической ценности является способность искусства пробуждать мысль, тогда кинематографические спецэффекты — и кинофантастика в целом — представляют собой наименьшее искусство «по Брехту». Дело не в том, что визуальное чувство или специфические возможности кинематографа сами по себе политически или интеллектуально регрессивны, хотя подобные сомнения вполне могут вызывать идентифицированные нами авторитарные аспекты кино. Но это — лишь одна из тенденций, которая в каждом конкретном случае может сочетаться с противоположной, уравнивающей ее подлинно концептуальной, «подрывной» или «негативной» (в значении Адорно или Маркузе) тенденцией. Вспомним о важных достижениях таких прогрессивных режиссеров, как Жан-Люк Годар и Томас Гутьеррес Алеа, чьи работы зачастую радикально кинематографичны и диспропорционально визуальны. Основная проблема со спецэффектами (заметим, что и Годар и Алеа прославились не ими) связана не с их исконно кинематографическим характером, но с тем, что им свойственно обострять авторитарные наклонности фильма и тем самым вытеснять прочие, в том числе и противоположные, качества, которыми может обладать киноискусство. Спецэффекты в кинофантастике — как и любой фантастический фильм — открыто провозглашают главенство визуального (в основном технологического) образа; их стремление к главенству не склонно оставлять концептуальное кинопространство, где образ может быть рационально контекстуализиро-



ван. «Театр курильщиков», к которому неоднократно призывал Брехт<sup>15</sup> (где отчужденный зритель максимально критически воспринимает происходящее на сцене), — прямая антитеза кинематографа спецэффектов, где восприятие зрителя подчинено преимущественно визуальным (но и звуковым) стимуляторам, не дающим даже на секунду перевести дух и сформулировать что-то вроде мысли. Можно сказать, что спецэффекты превращают киноэкран в локус реакционной *чистоты*, где разыгрывается уникальное, исполненное безоговорочного мастерства зрелище, не вызывающее вопросов и не порождающее соперничества. Нет никакой исторической случайности в том, что большая часть американской фантастики была снята в консервативные эпохи. Но это не значит, что консерватизм жанра всего лишь напрямую диктует такие тематические конструкции, как псевдофрейдистский правый конформизм *Запретной планеты* с ее «монстрами из Оно» или разнообразные знаки калифорнийского фашиствования (походка и мускулы Линды Хамильтон, очевидно военизированный лагерь уцелевших, преобладание евреев и чернокожих среди тех, кто подвергается физической расправе, косвенное указание на связь Сары Коннер с никарагуанскими «контрас»), украшающие *Терминатор 2: Судный день* (1991). Напротив, кинематографическая фантастика тяготеет к консервативному принятию статус-кво в силу антиконцептуальности ее основного формального ресурса — спецэффектов.

Таким образом, фантастический кинематограф структурирован вокруг гигантского и, возможно, подтачивающего его противоречия. Литературная фантастика, будучи, согласно канонической формулировке Дарко Сувина, «литературой когнитивного очуждения (*estrangement*)»<sup>16</sup>, по своей природе является, как мне доводилось доказывать<sup>17</sup>, критическим жанром: это род художественного прозаического повествования, лучше всего приспособленный (по крайней мере, с тех пор как начался упадок исторического романа) к тому, чтобы сеять сомнение в догмах, представлять фундаментальную социальную диалектику идентичности и различия, делать очевидным изменчивый и сугубо исторический характер любого статус-кво и помогать разглядеть утопические возможности за пределами нашей действительности. Литературность, отмеченная нами в *Чужом* и *Бегущем по лезвию* (в последнем случае ее в большей степени символизирует, нежели конкретно воплощает, соотношение фильма с романом «Снятся ли андроидам электроовцы?»), означает тесное родство ки-

---

<sup>15</sup> Термин много раз встречается в критических статьях Брехта: это центральный элемент его театральной концепции; главной работой в этом смысле является: *Brecht B. The Messingkauf Dialogues*. Tr. John Willett. London: Eyre Methuen, 1971.

<sup>16</sup> *Suvin D. Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven: Yale University Press, 1979. P. 4.

<sup>17</sup> См.: *Freedman C. Critical Theory and Science Fiction*. Hannover: Wesleyan University Press, 2000.

нематографической фантастики Скотта с литературной фантастикой; в ней заключена значительная часть критического и оппозиционного потенциала этих фильмов. Как мы уже показали, дело не в том, что *Чужой* или *Бегущий по лезвию* действительно приближены к некоторым формам драматической литературы (или телевидения), что они недостаточно кинематографически и визуально радикальны или избегают спецэффектов, скорее наоборот. Но, несмотря на визуальное величие таких спецэффектов, как, к примеру, «рождение» чудовища из живота Кейна в *Чужом*, фантастические фильмы Скотта кардинально от них *не зависят*. Используя спецэффекты, он никогда не дает им эстетического господства; им отводятся когнитивные позиции внутри сложных, критически ориентированных повествовательных структур. В этом смысле *Чужой* и *Бегущий по лезвию* до такой степени нетипичны для кинофантастики, что в контексте жанра они кажутся одинокими шедеврами (на это указывает и их уникальное положение в критической литературе), и в этом качестве не слишком помогают подтвердить возможность кинематографической фантастики как таковой.

*Может* ли такая возможность вообще быть подтверждена? Если фильмы, которые мы привыкли считать фантастическими, основаны на эстетическом преобладании спецэффектов (что входит в фундаментальное противоречие с концептуальным ядром научной фантастики в целом), то не является ли идея такого кинематографа неким терминологическим противоречием: ведь наиболее характерные для кинофантастики ленты — такие как *Близкие контакты третьего вида* или *Звездные войны* — на самом деле не относятся к научной фантастике, или, точнее, имеют к ней вполне маргинальное и поверхностное отношение. Этот вопрос о возможности фантастики в кино должен, конечно, решаться режиссерами. Однако они почти всегда стремятся от него уйти: либо, подобно Лукасу или Спилбергу, отказываясь от наиболее радикальных и когнитивных возможностей научной фантастики, либо, как в случае Ридли Скотта, утверждая собственную, во многом литературную разновидность кинофантастики, упрямо периферийную по отношению к жанру в целом.

В конечном счете величие *Космической одиссеи* именно в том, что в ней Стэнли Кубрик решительно повернулся лицом к этому вопросу. Хотя ему не в меньшей мере, чем Скотту, доступен литературный кинематограф (что прекрасно демонстрирует *Доктор Стрейнджлав*, 1964), в *2001: Космическая одиссея* он допускает эстетическое преобладание спецэффектов, равного которому нет во всей кинофантастике. В то же время ему удается избежать интеллектуальной банальности и консерватизма — удела Спилберга, Лукаса и большей части тех, кто снимает научную фантастику, — диалектически переосмыслив проблему и придав ей дополнительную остроту: иными словами, делая интеллектуальную банальность одним из основных центров фильма, превращая ожидаемую концептуальную

слабость в теоретически обоснованный компонент его концептуальной диалектики<sup>18</sup>. Поэтому мы завершим наш анализ уникального положения картины Кубрика в кинофантастике коротким обзором этой диалектики.

Хотя *2001: Космическая одиссея*, так акцентирующая визуальную и музыкальную сторону, есть сравнительно невербальный фильм — диалог занимает там меньше трети, — тем не менее одну из центральных забот фильма составляют язык и мысль. Или, точнее, *распад* мысли и языка. Намеренная бессодержательность и пустота речи здесь более важна, нежели малое ее количество. Первые реплики фильма — тривиальные клише, вежливая болтовня, в которой принимает участие доктор Флойд, не более осмысленная по своему содержанию, нежели только что отзвучавшие крики и ворчание человекообразных. Клише остаются неизменным наполнением вербальной части фильма и достигают пика диалектической тематизации вскоре после прибытия Флойда на Луну в колонию американских ученых. Он произносит перед собравшейся аудиторией спич, сплошь состоящий из скучнейших (порой мрачноватых) бюрократических штампов; и (безо всякой иронии) получает от одного из слушателей похвалу за «превосходную речь». Не исключено, что она *действительно* превосходна (или, по крайней мере, хороша, — там есть намек на то, что хвалящий ее ученый отчасти подлизывается к высшему по званию) по стандартам, принятым на заре новой эры. Позднее на борту «Дискавери» Пул и Боумен разговаривают в еще более бесцветном и концептуально безжизненном ключе, чем Флойд. Распад человеческого слова подчеркивает и иронически оттеняет крепкая интеллектуальная идентичность ХЭЛа. Из всех членов команды только компьютер обладает звучным голосом с богатым тембром. Только ХЭЛа интересует обсуждение общих проблем, начиная от блага сознательного усердия до сравнения подверженности ошибкам человеческого и искусственного разума. И уж точно только ХЭЛ способен спеть песню. Как утверждается, ХЭЛ запрограммирован таким человеческим для психологического удобства Боумена и Пула. Однако для зрителя именно по контрасту с ХЭЛом болезненно очевидна человеческая пустота людей — членов команды.

Естественно, что языковая и интеллектуальная банальность, достигнутая к 2001 году, обладает конкретной функцией в концептуальной программе фильма. Она призвана быть симптомом духовного кризиса человечества, требующего вмешательства эволюционной силы, излучаемой черными обелисками: сходным образом такое вмешательство было необходимо во время аналогичного, но намного более примитивного кризиса, чтобы перейти от человекообразных к *homo sapiens*. На другом уров-

---

<sup>18</sup> О роли банальности в *Космической одиссее* см.: *Sobchak V. Screening Space: The American Science Fiction Film. Second Edition. New York: Ungar, 1987. P. 175—178.* Анализ, отличающийся от моего, но, как мне кажется, с ним совместимый.

не, однако, эта намеренная тематизация банальности позволяет Кубрику разрешить центральную, на наш взгляд, формальную проблему кинофантастики. Преобладание спецэффектов ведет к интеллектуальной пустоте, что противоречит когнитивному фундаменту фантастики как таковой. Кубрик справляется с этой видимой дилеммой, сохраняя — даже многократно усиливая и тем самым переосмысляя — приоритет спецэффектов, но при этом не впадает в банальность, напрямую и диалектически подходя к этой проблеме и разрешая ее на уровне формальной и концептуальной структуры кинотекста. Не только литературная клишированность диалога и скованность актерской игры, но и крайняя бедность сюжета сознательно используются для создания общего эффекта, а потому, прямо классическим диалектическим ходом, из возможных слабостей превращаются в источники силы. Можно сказать, что *Космическая одиссея* не становится интеллектуально банальным фильмом, будучи (помимо прочего) картиной-размышлением об интеллектуальной банальности и о ее преодолении. Тематическим аналогом великолепных спецэффектов — «за пределами» языка и дискурсивных концептов — в каком-то смысле можно считать скрывающийся за обелисками инопланетный разум. В отличие от таких ничтожеств, как Флойд или Боумен, этот разум — назовем его Надразумом: так именуется похожее на него существо в «Конце детства» (1954) Кларка — является вполне реальным, хотя и невидимым героем фильма. И, в отличие от Силы в *Звездных войнах* или от владельцев материнского корабля в *Ближних контактах*, Надразум лишен беспомощной неопределенности, благодаря той точности, с которой представлена банальность человечества и связанное с ней ничтожество людей. Хотя предполагаемая суть Надразума по определению находится за пределами кинематографического (или какого-либо другого) изображения, духовная пустота, на которую он реагирует, передана с немалой силой и убедительностью. Если можно так выразиться, фильм избегает интеллектуального кризиса, проецируя его на человечество в целом. Таким образом, проблема интеллектуальной эволюции (или сверхэволюции) — по-видимому, Кубрик напрямую заимствует ее у Кларка, а косвенно у Олафа Стэйплдона и в конечном счете у Ницше, о котором напоминает музыка Рихарда Штрауса, — предлагает режиссеру обширное теоретическое содержание, допускающее эстетическое преобладание спецэффектов без какого-либо ущерба когнитивному богатству и строгости. Даже аполитичность *Космической одиссеи* (особенно заметная по сравнению с *Чужим* или *Бегущим по лезвию*) оказывается диалектически оправдана и лишена концептуальной дряблости, нередко возникающей при замене политики метафизикой. Ибо в фильме намеренно демонстрируется, что охвативший человечество кризис и вытекающая из него необходимость эволюционных сдвигов превышает частные разногласия участников «холодной войны» между Соединенными Штатами и Советским Союзом. Поэтому, несмотря на стратегичес-

кий уход от политики, *Космическая одиссея* излучает подлинно утопическую энергию, давая надежду на духовное богатство, которое, возможно, спасет человечество от бюрократического ничтожества Хейвуда Флойда и его русских коллег.

Итак, в 2001: *Космическая одиссея* Стэнли Кубрик осуществляет метажанровую деконструкцию и новую сборку фантастического кинематографа, причем более последовательно и радикально, чем в случае его обращений к другим киножанрам. В *Сиянии*, например, есть размышления об условиях, делающих возможным существование фильмов ужасов, однако за ними не следует скептический вывод по поводу ценности жанра; аналогичным образом *Барри Линдон* и *Цельнометаллический жилет* не подвергают сомнению возможность создания исторических лент или фильмов о войне. А вот *Космическая одиссея* действительно предполагает, что киножанр, лучшим образцом которого она является, может оказаться концептуальным и эстетическим тупиком. Как мы видели, ей почти, но не совсем удается разрешить безнадежное противоречие между фантастикой и собственно кинематографом, то есть между критической изошренностью литературной фантастики и решительной зависимостью от спецэффектов кинофантастики; у этого удачного разрешения есть и обратная сторона. Дело не в том, что, отыскав выход из противоречия, *Космическая одиссея* его тем самым обостряет. Дело в том, что решение Кубрика столь органично связано с конкретной проблематикой человеческой банальности и эволюционного скачка, что оно действенно только для *Космической одиссеи*. Кажется, что Кубрик открывает новые возможности для будущих режиссеров фантастических фильмов, но одновременно он доказывает, что сам жанр, по сути, невозможен и что единственным выходом из создавшегося положения может быть лишь тот, который уже им найден. Конечно, никто не запрещает имитировать эстетическую стратегию *Космической одиссеи*, однако такого рода опыты (как, например, в первом фильме *Звездного пути*) вряд ли способны выйти за рамки обычного рабского подражания. Режиссерам приходится уходить от проблемы, столь непосредственно задействованной Кубриком, либо уменьшая долю собственно кинематографичности (как это делает Ридли Скотт), либо отказываясь от подлинной фантастики (как это происходит со Спилбергом и Лукасом)<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup> Существует еще одна возможность, выходящая за рамки нашего обсуждения: радикальная переработка кинофантастики, которая выведет на первое место критическую динамику когнитивного очуждения и порвет со столь органичной для кино увлеченностью технологией. Такого рода процедура была бы откликом на важные процессы, охватившие литературную фантастику с 1960-х годов. Однако в кинематографе практически ничего подобного еще не было осуществлено. На нынешний момент наиболее существенным вкладом остаются фильмы Кубрика *Доктор Стрейнджлав* и *Заводной апельсин* (1971), снятые непосредственно до и после *Космической одиссеи*; можно также назвать такие любопытные кинотексты, как *Человек, который упал на Землю* (1976) Николаса Роега, *Видеодром* (1983) Дэвида Кроненберга, *Брат с другой планеты* (1984) Джона Сейлеса. Все эти филь-

Один чуткий ученый критик кубриковского канона придумал отличный термин для описания *Космической одиссеи*: «предельная кинематографическая вселенная»<sup>20</sup>. Эти слова, очевидно, имеют двойной смысл: с одной стороны, предполагается, что на содержательном уровне фильм создает самый значительный образ вселенной, как ее себе представляет наука и научная фантастика; с другой — что его форма предельно (или, по аналогии с музыкой, абсолютно) кинематографична. Сходным образом один из наиболее пронизательных журналистов, писавших о *Космической одиссее*, назвал ее «важнейшим произведением на пути отступления кино от слова к области, не пересекающейся с царством литературного опыта»<sup>21</sup>. Хотя «отступление», быть может, не слишком удачный термин, сама констатация безусловно верна. Стоит только добавить, что *2001: Космическая одиссея* организует это абсолютное кинематографическое «отступление», полностью осознавая его теоретические последствия: ретируясь, фильм утверждает себя как в некотором смысле первый и последний подлинный шедевр фантастического кинематографа.

---

мы — научная фантастика в том смысле, что они являются частью (возможно, только зарождающегося) кинематографа когнитивного остранения и что ни в одном из них технология спецэффектов не играет особой роли; важно и то, что обычно (или «естественно») они не ассоциируются с жанром кинофантастики.

<sup>20</sup> Nelson T.A. Kubrick: Inside a Film Artist's Maze. Bloomington: Indiana University Press, 1982. P. 99 (и далее).

<sup>21</sup> Gardner C. Odysseus Reconciled in the Stars // The Chronicle. 1973. 9 May. P. 9.

## ИЗБРАННАЯ ФИЛЬМОГРАФИЯ

В избранную фильмографию включены не все фильмы, упоминающиеся в настоящем издании (их список см. по Указателю), но только те фантастические фильмы, которые становятся предметом прямого обсуждения авторов статей и/или формируют основу канона фантастического кино, увиденного глазами исследователей.

- Путешествие на Луну (Le Voyage Dans La Lune)*. Жорж Мельес. 1902, Франция
- Кабинет доктора Калигари (Das Cabinet des Dr. Caligari)*. Роберт Вине. 1920, Германия
- Носферату, Симфония ужаса (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)*. Фридрих Вильгельм Мурнау. 1922, Германия
- Аэлита*. Я. Протазанов. 1924, СССР
- Метрополис (Metropolis)*. Фриц Ланг. 1926, Германия
- Пражский студент (Der Student von Prag)*. Хенрик Гален 1926, Германия
- Только вообразите (Just Imagine!)*. Дэвид Батлер. 1930, США
- Человек-невидимка (The Invisible Man)*. Джеймс Уэйл. 1933, США
- Кинг-Конг (King Kong)*. Мериэм Купер, Эрнест Шедзак. 1933, США
- Франкенштейн (Frankenstein)*. Джеймс Уэйл. 1931, США
- Невеста Франкенштейна (Bride of Frankenstein)*. Джеймс Уэйл. 1935, США
- Облик грядущего (Things to Come)*. Уильям Кэмерон Мензис. 1936, США
- Потерянный горизонт (Lost Horizon)*. Фрэнк Капра. 1937, США
- Бак Роджерс (Buck Rogers)*. Форд Биб, Саул Гудкайнд. 1939, США
- Люди-кошки (Cat People)*. Жак Турнер. 1942, США
- День, когда остановилась Земля (The Day the Earth Stood Still)*. Роберт Вайз. 1951, США
- Когда сталкиваются миры (When Worlds Collide)*. Рудольф Матэ. 1951, США

- Тварь из другого мира (The Thing from Another World)*. Кристиан Ниби. 1951, США
- Пять (Five)*. Арч Оболер. 1951, США
- Зверь с глубины 20 тысяч саженей (The Beast from 20,000 Fathoms)*. Эжен Лурье. 1953, США
- Война миров (The War of the Worlds)*. Байрон Хаскин. 1953, США
- Это пришло из космоса (It Came from Outer Space)*. Джек Арнольд. 1953, США
- Захватчики с Марса (Invaders from Mars)*. Уильям Кэмерон Мензис. 1953, США
- Этот остров Земля (This Island Earth)*. Джозеф Ньюман. 1955, США
- Запретная планета (Forbidden Planet)*. Фред Уилкоккс. 1956, США
- Земля против летающих тарелок (Earth vs. the Flying Saucers)*. Фред Сирс. 1956, США
- Вторжение похитителей тел (Invasion of the Body Snatchers)*. Дон Сигел. 1956, США
- Невероятный уменьшающийся человек (Incredible Shrinking Man)*. Джек Арнольд, 1957, США
- Монстры из камня (The Monolith Monsters)*. Джон Шервуд. 1957, США
- Я вышла замуж за космическое чудовище (I Married a Monster from Outer Space)*. Джин Фуллер. 1958, США
- Мозг с планеты Арус (The Brain from Planet Arous)*. Натан Юран. 1958, США
- Мир, плоть и дьявол (The World, the Flesh and the Devil)*. Ранальд МакДугалл. 1959, США
- На последнем берегу (On the Beach)*. Стэнли Крамер. 1959, США
- Планета бурь*. Павел Клушанцев. 1961, СССР
- Человек-амфибия*. Геннадий Казанский, Владимир Чеботарев. 1962, СССР
- Альфавиль (Alpha-ville)*. Жан-Люк Годар. 1965, Франция/Италия
- 451 градус по Фаренгейту (Fahrenheit 451)*. Франсуа Трюффо. 1966, Великобритания
- Туманность Андромеды*. Евгений Шерстобитов. 1967, СССР
- 2001: Космическая одиссея (2001: A Space Odyssey)*. Стэнли Кубрик. 1968, Великобритания.



*Планета обезьян (Planet of the Apes)*. Франклин Шаф-фнер. 1968, США

*Барбарелла (Barbarella)*. Роже Вадим. 1968, Франция/Ита-лия

*Колосс: проект «Форбин» (Colossus: The Forbin Project)*. Джозеф Сарджент. 1970, США

*ТНХ— 1138*. Джордж Лукас. 1970, США

*Штамм «Андромеда» (The Andromeda Strain)*. Роберт Вайз. 1970, США.

*Заводной апельсин/Механический апельсин (Clockwork Orange)*. Стэнли Кубрик. 1971, Великобритания

*Молчаливое бегство (Silent Running)*. Дуглас Трамбалл. 1971, США

*Солярис*. Андрей Тарковский. 1972, СССР

*Зеленый сойлент (Soylent Green)*. Ричард Флейшер. 1973, США

*Москва — Кассиопея*. Ричард Викторов. 1974, СССР

*Отроки во Вселенной*. Ричард Викторов. 1975, СССР

*Степфордские жены (The Stepford Wives)*. Брайан Форбс. 1975, США

*Бегство Логана (Logan's Run)*. Майкл Андерсон. 1976, США

*Человек, который упал на Землю (The Man Who Fell to Earth)*. Николас Роег. 1976, Великобритания

*Мир будущего (Futureworld)*. Ричард Хеффрон. 1976, США

*Бегство мистера Мак-Кинли*. Михаил Швейцер. 1976, СССР

*Близкие контакты третьего вида (Close Encounters of the Third Kind)*. Стивен Спилберг. 1977, США

*Звездные войны (Star Wars)*. Джордж Лукас. 1977, США

*Звездные войны: Империя наносит ответный удар (Star Wars: The Empire Strikes Back)*. Ирвин Кершнер. 1980, США

*Звездные войны: Возвращение джедая (Star Wars: Return of the Jedi)*. Ричард Марканд. 1983, США

*Звездные войны: Скрытая угроза (Star Wars: the Phantom Menace)*. Джордж Лукас. 1999, США

*Звездные войны: Атака клонов (Star Wars: Attack of the Clones)* Джордж Лукас. 2002, США

*Звездные войны: Месть ситхов. (Star Wars: Revenge of the Sith)* Джордж Лукас. 2005, США

*Вторжение похитителей тел (Invasion of the Body Snatchers)*. Филип Кауфман. 1978, США

*Сталкер*. Андрей Тарковский. 1979, СССР

- Безумный Макс (Mad Max)*. Джордж Миллер. 1979, Австралия
- Безумный Макс-2 (Mad Max 2)*. Джордж Миллер. 1981, Австралия
- Звездный путь: фильм (Star Trek: The Motion Picture)*. Роберт Вайз. 1979, США
- Чужой (Alien)*. Ридли Скотт. 1979, США/Великобритания
- Чужие (Aliens)*. Джеймс Камерон. 1986, США
- Чужой-3 (Alien3)*. Дэвид Финчер. 1993, США
- Чужой: Воскрешение (Alien Resurrection)*. Жан-Пьер Жене. 1997, США
- Другие ипостаси (Altered States)*. Кен Рассел. 1980, США
- Побег из Нью-Йорка (The Escape from New York)*. Джон Карпентер. 1981, Великобритания/США
- Через тернии к звездам*. Ричард Викторов. 1981, СССР
- Бегущий по лезвию (Blade Runner)*. Ридли Скотт. 1982, США
- Мозговой шторм (Brainstorm)*. Дуглас Трамбалл. 1983, США
- Бразилия (Brazil)*. Терри Гиллиам. 1985, Великобритания
- Назад в будущее (Back to the Future)*. Роберт Земекис. 1985, США
- Назад в будущее (Back to the Future. Part II)*. Роберт Земекис. 1989, США
- Назад в будущее (Back to the Future. Part III)*. Роберт Земекис. 1990, США
- Короткое замыкание (Short Circuit)*. Джон Бэдхем. 1986, США
- Хищник (Predator)*. Джон МакТирнан. 1987, США
- Хищник-2 (Predator 2)*. Стивен Хопкинс. 1990, США
- Жидкое небо (Liquid Sky)*. Слава Цукерман. 1982, США
- Инопланетянин (E.T.)*. Стивен Спилберг. 1982, США
- Нечто (The Thing)*. Джон Карпентер. 1982, США
- Люди-кошки (Cat People)*. Пол Шредер. 1982, США
- Трон (Tron)*. Стивен Лисбергер. 1982, США/Тайвань
- Мёртвая зона (The Dead Zone)*. Дэвид Кроненберг. 1983, США
- Дюна (Dune)*. Дэвид Линч. 1984, США.
- Человек со звезды (Starman)*. Джон Карпентер. 1984, США
- Кокон (Cocoon)*. Рон Хоуард. 1985, США
- Исследователи (Explorers)*. Джо Данте. 1985, США
- Угонщик по заказу (Repo Man)*. Алекс Кокс. 1984, США
- Терминатор (Terminator)*. Джеймс Камерон. 1984, США

- Терминатор-2: Судный день (Terminator II: Judgement Day)*. Джеймс Камерон. 1991, США
- Кин-дза-дза*. Георгий Данелия. 1986, СССР
- Робокоп (Robocop)*. Пол Верхувен. 1987, США
- Робокоп—2 (Robocop 2)*. Ирвин Кершнер. 1990, США
- Робокоп—3 (Robocop 3)*. Фред Деккер. 1993, США
- Муха (The Fly)*. Дэвид Кроненберг. 1986, США
- Они живут (They Live)*. Джон Карпентер. 1988, США
- Дни затмения*. Александр Сокуров. 1988, СССР
- Бездна (The Abyss)*. Джеймс Камерон. 1989, США
- Киборг (Cyborg)*. Альберт Пьюн. 1989, США
- Вспомнить всё (Total Recall)*. Пол Верхувен. 1990, США
- Посредник*. Владимир Потапов. 1990, СССР
- Воск, или Открытие телевидения среди пчел (WAX, or the Discovery of Television Among the Bees)*. Дэвид Блэр. 1991, США
- Парк Юрского периода (Jurassic Park)*. Стивен Спилберг. 1993, США
- Парк Юрского периода: Затерянный мир (The Lost World: Jurassic Park)*. Стивен Спилберг. 1997, США
- Джонни Мнемоник (Johnny Mnemonic)*. Роберт Лонго. 1995, Канада
- Двенадцать обезьян (Twelve Monkeys)*. Терри Гиллиам. 1995, США
- Странные дни (Strange Days)*. Кэтрин Бигелоу. 1995, США
- Деревня проклятых (Village of the Damned)*. Джон Карпентер. 1995, США
- Особь (Species)*. Роджер Дональдсон. 1995, США
- Особь-2 (Species-2)*. Питер Медак. 1998, США
- День независимости (Independence Day)*. Роланд Эммерих. 1996, США
- Марс атакует (Mars Attacks!)*. Тим Бёртон. 1996, США
- Побег из Лос-Анджелеса (Escape from L.A.)*. Джон Карпентер. 1996, США
- Звездный десант (Starship Troopers)*. Пол Верхувен. 1997, США
- Темный город (Dark City)*. Алекс Пройас. 1997, США/Австралия
- Гаттака (Gattaca)*. Эндрю Никол. 1997, США
- Контакт (Contact)*. Роберт Земекис. 1997, США
- Пятый элемент (The Fifth Element)*. Люк Бессон. 1997, Франция

- Люди в черном (Men in Black)*. Барри Зонненфельд. 1997, США
- Люди в черном 2 (Men in Black 2)*. Барри Зонненфельд. 2002, США
- Годзилла (Godzilla)*. Роланд Эммерих. 1998, США
- Армагеддон (Armageddon)*. Майкл Бэй. 1998, США
- Столкновение с бездной (Deep Impact)*. Мими Ледер. 1998, США
- Плезантвилль (Pleasantville)*. Гэри Росс. 1998, США
- Шоу Трумэна (The Truman Show)*. Питер Уир. 1998, США
- Сфера (Sphere)*. Барри Левинсон. 1998, США
- Жена астронавта (The Astronaut's Wife)*. Рэнд Рэвич. 1999, США
- Экзистенция (eXistenZ)*. Дэвид Кроненберг. 1999, Канада/Великобритания/Франция
- Матрица (The Matrix)*. Энди и Ларри Вачовски. 1999, США
- Матрица: Перезагрузка (The Matrix Reloaded)*. Энди и Ларри Вачовски. 2003, США
- Матрица: Революция (The Matrix: Revolutions)*. Энди и Ларри Вачовски. 2003, США
- Невидимый человек (Hollow Man)*. Пол Верховен. 2000, США/Германия
- Черная дыра (Pitch Black)*. Дэвид Туи. 2000, Австралия/США
- Красная планета (Red Planet)*. Энтони Хоффман. 2000, США/Австралия
- Миссия на Марс (Mission to Mars)*. Брайан де Пальма. 2000, США
- Планета обезьян (Planet of the Apes)*. Тим Бёртон. 2001, США
- Призраки Марса (Ghosts of Mars)*. Джон Карпентер. 2001, США
- Искусственный интеллект (Artificial Intelligence)*. Стивен Спилберг. 2001, США
- Планета Ка-Пэкс (K-PAX)*. Йен Софтли. 2001, США/Германия
- 28 дней спустя (28 Days Later)*. Дэнни Бойл. 2002, Великобритания/Франция
- Севшие на мель (Stranded)*. Мария Лидон. 2002, Испания.
- Особое мнение (Minority Report)*. Стивен Спилберг. 2002, США
- Власть огня (Reign of Fire)*. Роб Боуман. 2002, Великобритания/Ирландия/США

*Солярис (Solaris)*. Стивен Содерберг. 2002, США  
*Кодекс-46 (Code 46)*. Майкл Уинтерботтом. 2003, Великобритания  
*Степфордские жены (The Stepford Wives)*. Фрэнк Оз. 2004, США  
*Чужой против Хищника (AVP: Alien Vs. Predator)*. Пол Андерсон. 2004, США  
*Небесный капитан и мир будущего (Sky Captain and the World of Tomorrow)*. Керри Конран. 2004, США/ Великобритания, Италия  
*Я, Робот (I, Robot)*. Алекс Пройас. 2004, США  
*Эффект бабочки (The Butterfly Effect)*. Эрик Бресс, Дж. Мэки Грубер. 2004, США  
*Война миров (War of the Worlds)*. Стивен Спилберг. 2005, США  
*Кинг-Конг (King Kong)*. Питер Джексон. 2005, США  
*Ночной дозор*. Т. Бекмамбетов. 2004, Россия  
*Дневной дозор*. Т. Бекмамбетов. 2005, Россия

Составила: Наталья Самутина

## КРАТКИЕ СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ SHORT INFORMATION ABOUT AUTHORS

### **Олег Аронсон**

Кандидат философских наук, старший научный сотрудник Российского государственного гуманитарного университета (Москва). Автор книг «Богема: опыт сообщества. наброски к философии асоциальности» (2002), «Метакино» (2003). Основные сферы интересов: современная философия, философия искусства, теория кино.

### **Oleg Aronson**

Oleg Aronson, Ph.D., is Senior Research Associate at the Russian State University for the Humanities, Moscow. He is the author of «Bohemia: The Experience of Community. Introduction Into the Philosophy of the Asocial» (2002) and «Metacinema» (2003). Professional interests: contemporary philosophy, philosophy of art, cinema theory.

---

### **Scott Bukatman**

Scott Bukatman, Ph.D., is Associate Professor, Department of Art and Art History, Stanford University, Stanford, California. His books include «Matters of Gravity: Special Effects a Supermen in the 20<sup>th</sup> Century» (Duke University Press, 2003), «Blade Runner» (British Film Institute, 1997), «Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction» (Duke University Press, 1993). He teaches courses on world fairs and theme parks, science fiction film, phenomenology of film, experimental cinema, cinema and the city, comics, the Hollywood musical, etc.

### **Скотт Бьюкатман**

Профессор Стэнфордского университета, факультет теории и истории искусства. Ph.D. в области cinema studies. Среди работ Скотта Бьюкатмана — книги о спецэффектах и фигуре супермена в кино и комиксах XX столетия, о фильме *Бегущий по лезвию*, о конструировании виртуальной субъективности в постмодернистском фантастическом кино. Многочисленные спецкурсы Бьюкатмана посвящены фантастическому кино, феноменологии киновосприятия, экспериментальному кинематографу, кино и городу, феномену Всемирных выставок и тематических парков, комиксам, голливудскому мюзиклу и т.д.

---

### **Barry Keith Grant**

Barry Keith Grant is Professor of Film Studies and Popular Culture at Brock University in Ontario, Canada. He is the author and editor of fifteen books on film,

including «Voyages of Discovery: The Cinema of Frederick Wiseman», «Film Genre Reader», «The Dread of Difference: Gender and the Horror Film», «The Film Studies Dictionary», «Planks of Reason: Essays on the Horror Film», «Documenting the Documentary», and «John Ford's Stagecoach». He is the editor of the Contemporary Approaches to Film and Television series for Wayne State University Press, editor-in-chief of the forthcoming 4-volume «Schirmer Encyclopedia of Film» and was the founding director of Brock's Interdisciplinary M.A. Program in Popular Culture.

### **Барри Кит Грант**

Профессор по направлению «Film Studies и популярная культура» университета Брока (Онтарио, Канада). Автор и/или ответственный редактор пятнадцати книг по кино, среди которых — ридер по жанровому кино, словарь Film Studies, сборники текстов о фильмах ужасов, документалистике, о *Дилижансе* Джона Форда и т.д. Редактор серии «Современные подходы к анализу кино и телевидения», ответственный редактор «Энциклопедии кино» издательства Schirmer и создатель междисциплинарной магистерской программы по популярной культуре в Университете Брока.

---

### **Татьяна Дашкова**

Кандидат филологических наук, преподаватель Института европейских культур (Москва). Сферы научных интересов: изучение телесности и визуальных практик в советской культуре, теория и история кино. Автор 48 публикаций.

### **Tatiana Dashkova**

Tatiana Dashkova, Ph.D. (philology), teaches at the Institute for European Cultures (IEK), Moscow. Fields of scholarly interest: body and image in Soviet culture, visual studies, cinema studies. She has written more than 48 articles.

---

### **Frederic Jameson**

Frederic Jameson is Professor and Director of the Institute for Critical Theory, Duke University, USA. His books include: «A Singular Modernity» (Verso Press, 2002), «Brecht and Method» (Verso Press, 1998), «The Cultural Turn» (Verso Press, 1998), «Seeds of Time» (Columbia University Press, 1994), «The Geopolitical Aesthetic, or, Cinema and Space in the World System» (Indiana University Press and BFI Publishing, 1992), «Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism» (Duke University Press, 1990), «Signatures of the Visible» (Routledge, Chapman a Hall, Inc., 1990).

### **Фредрик Джеймисон**

Профессор, директор Института критической теории Дюкского университета (США). Теоретик современной культуры, один из ключевых исследовате-

лей постмодернизма, автор нескольких десятков книг, посвященных проблемам современного сознания и идеологии, среди них — «Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма», «Геополитическая эстетика, или Кино и пространство в современной мировой системе», «Брехт и метод» и т.д.

---

### **Сергей Зенкин**

Доктор филологических наук, ведущий научный сотрудник Института высших гуманитарных исследований РГГУ (Москва). Основные области занятий — теория литературы и культуры, история идей, история французской литературы. Автор книг «Работы о французской литературе» (1999) и «Французский романтизм и идея культуры» (2002) и около 300 публикаций, включая переводы книг французских теоретиков. Постоянный автор, а в прошлом сотрудник редакции журнала «Новое литературное обозрение».

### **Sergei Zenkin**

Sergei Zenkin, doctor of sciences (Philol.), is Leading Research Associate at the Institute for Higher Studies in the Humanities (Russian State University for the Humanities, Moscow). His professional interests embrace the following fields: theory of literature and culture, history of ideas, history of French literature. He is the author of «Studies in French Literature» (1999), «French Romanticism and the Idea of Culture» (2002) and nearly 300 publications, including translations of French theorists. He is a regular contributor to and former editor of the *New Literary Review*.

---

### **Наталья Самутина**

Кандидат культурологии, старший научный сотрудник Института гуманитарных историко-теоретических исследований Государственного университета Высшая школа экономики (Москва). Редактор серии «Кинотексты» издательства «Новое литературное обозрение». Области интересов: cinema studies, теория кино, современная аудиовизуальная культура. Автор около 30 публикаций.

### **Natalia Samutina**

Natalia Samutina, Ph.D., is Senior Research Associate at the Institute for Theoretical and Historical Studies in the Humanities of the State University «Higher School of Economics», Moscow. Fields of interest: cinema studies, cinema theory, early cinema, media and audiovisual practices. The editor of book series «Cinetexts» of the *New Literary Review Publishing House*. She has authored about 30 articles.

---

### **Борис Степанов**

Кандидат культурологии, старший научный сотрудник Института гуманитарных историко-теоретических исследований Государственного университета Высшая школа экономики (Москва), преподаватель РГГУ и ИЕК. Сферы научных



интересов: интеллектуальная история, теория и история наук о культуре, социология культуры. Автор 30 публикаций.

### **Boris Stepanov**

Boris Stepanov, Ph.D., is Senior Research Associate at the Institute for Theoretical and Historical Studies in the Humanities of the State University «Higher School of Economics», Moscow. He teaches at the Russian State University for the Humanities and Institute for European Cultures. Fields of scholarly interest: intellectual history, theory and history of cultural studies, sociology of culture. He is the author of 30 articles.

---

### **Barbara Creed**

Barbara Creed is Associate Professor in Cinema Studies at the University of Melbourne. She is a well-known film critic and author of «The Monstrous Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis» (Routledge, 1993, 2003), «Media Matrix: Sexing the New Reality» (Allen a Unwin, 2002), «Pandora's Box: Essays in Film Theory» (ACMI, 2003) and «Phallic Panic: Film, Horror and the Primal Uncanny» (Melbourne University Press, 2005).

### **Барбара Крид**

Профессор Cinema Studies университета Мельбурна (Австралия). Барбара Крид — широко известный гендерный теоретик и кинокритик, постоянный автор журнала «Screen». Ей принадлежит множество статей и ряд книг, затрагивающих соотношение кино, психоанализа и современной гендерной теории.

---

### **Brooks Landon**

Brooks Landon is Professor of English at the University of Iowa. He is the author of «The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production» (Greenwood, 1992) and «Science Fiction After 1900: From the Steam Man to the Stars» (Routledge, 2002). In 2001 he received the International Association for the Fantastic in the Arts (IAFA) Distinguished Scholarship Award.

### **Брукс Лэндон**

Профессор университета Айовы (США), факультет английского языка и литературы. Автор множества статей и двух книг о современной фантастике, спецэффектах и парадоксах киновосприятия.

---

### **Валерий Подорога**

Профессор, доктор философских наук, заведующий сектором Института философии РАН (Москва). Автор книг «Метафизика ландшафта» (1993), «Вы-

ражение и смысл» (1995), «Феноменология тела» (1995), «Мастерская визуальной антропологии 1993—1994» (2000) и множества статей. Основной предмет интереса — философская антропология.

### **Valery Podoroga**

Valery Podoroga, doctor of sciences (Philos.), is Professor, Head of the Analytical Anthropology Department at the Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences (Moscow). He is the author of «The Metaphysics of Landscape» (1993), «Expression and Meaning» (1995), «Phenomenology of Body» (1995), «Workshop on Visual Anthropology 1993—1994» (2000) as well as numerous articles. His major professional area is philosophical (analytical) anthropology.

---

### **Vivian Sobchack**

Vivian Sobchack is Professor in the Department Film, Television, and Digital Media at the UCLA School of Theater, Film and Television. She was the first woman elected president of the Society for Cinema and Media Studies and is on the Board of Directors of the American Film Institute. She has published essays in journals such as *Quarterly Review of Film and Video*, *Artforum International*, *Camera Obscura*, and *Film Quarterly*, and her books include «The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience» (Princeton University Press, 1992), «Screening Space: The American Science Fiction Film» (Rutgers University Press, 1997), and «Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture» (University of California Press, 2004). She has also edited two anthologies: «The Persistence of History: Cinema, Television and the Modern Event» (Routledge, 1996) and «Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick Change» (University of Minnesota Press, 2000).

### **Вивиан Собчак**

Профессор факультета кино, телевидения и цифровых медиа в Школе театра, кино и телевидения Университета Калифорнии (Лос-Анджелес, США). Автор многочисленных книг и статей в журналах по кино и современному искусству, крупнейший специалист по кинофантастике. Книги В. Собчак посвящены феноменологии кинематографического опыта, теоретической истории американской кинофантастики, соотношению тела и образа в современной культуре; ею составлены две широко известные антологии — по репрезентации истории в кино и проблематике метаморфоз в «культуре стремительных изменений».

---

### **Alissa Ferguson Phillips**

Alissa Ferguson Phillips is a Producer in Hollywood with Michael De Luca Productions, a Sony based production company. She was an Associate Producer on New Line's 2004 release of AFTER THE SUNSET and has worked on many other films

such as: *Fever pitch*, *Requiem for a dream*, *Tigerland*, *Zathura* and *Ghostrider* (July 2006). She also produced two seasons of MTV's hit series «FEAR» and is currently working on the development of several other television shows.

### **Алиса Фергюсон-Филипс**

В настоящее время — продюсер в Голливуде, работает над производством американского независимого и фантастического кино (среди самых известных ее работ *Реквием по мечте* и *Затура*), над телевизионными шоу в формате МТВ.

---

### **Александр Ф. Филиппов**

Доктор социологических наук, заведующий кафедрой практической философии Государственного университета Высшая школа экономики (Москва), ведущий научный сотрудник Института гуманитарных историко-теоретических исследований Государственного университета Высшая школа экономики, руководитель Центра фундаментальной социологии. Занимается историей и теорией социологии. Переводит работы по политической философии. Область интересов: социология пространства, теория социальных событий.

### **Alexander F. Filippov**

Alexander F. Filippov, doctor of sciences (Soc.), is Head of the Chair for Practical Philosophy at The State University «Higher School of Economics» as well as Leading Research Associate at the Institute for Theoretical and Historical Studies in the Humanities of The State University «Higher School of Economics» (Moscow). He is also Head of the Center for Fundamental Sociology. His main professional areas include history of sociology, theoretical sociology, translations in sociology and political philosophy. Research interests: sociology of space, theory of social events.

---

### **Carl Freedman**

Is Professor of English, Louisiana State University, Baton Rouge, Louisiana, USA. He is the author of «The Incomplete Projects: Marxism, Modernity, and the Politics of Culture» (Wesleyan University Press, 2002), «Critical Theory and Science Fiction» (Wesleyan University Press and University Press of New England, 2000), «George Orwell: A Study In Ideology and Literary Form» (Garland, 1988) and more than 50 articles and reviews. He is editor of «Conversations with Isaac Asimov» (University Press of Mississippi, 2005). He teaches modern critical theory, science fiction cinema, the American crime film, modern fiction, modern poetry, science fiction and utopia, etc.

### **Карл Фридман**

Профессор английского языка и литературы Университета Луизианы (Батон Руж, США), специалист по критической теории и неомарксистской мысли. Автор нескольких книг, в их числе — «Незавершенные проекты: марксизм, современность и политика культуры» (2002), «Критическая теория и фантастика» (2000), а также более 50 статей и рецензий. Преподает курсы по современной критической теории, фантастическому кино, фантастике и утопии, современной поэзии и многие другие.

---

### **Андрей Хренов**

Кандидат искусствоведения, специалист по американскому киноавангарду, выпускник ВГИК и Нью-Йоркского университета. Куратор нескольких ретроспектив экспериментального и американского независимого кино, автор статей в журналах «Киноведческие записки», «Искусство кино», в газете «Новое русское слово» (Нью-Йорк).

### **Andrei Khrenov**

Andrei Khrenov, PhD, holds a degree in film studies from the Moscow State Institute of Cinematography (VGIK) and is a master's graduate of the New York University Department of Cinema Studies, where he wrote a dissertation on American experimental film. He has also curated a retrospective of experimental film that traveled to major Russian cities in November 2000. He has written articles on film for «The Moscow Times», a Russian based newspaper in English, «The New Russian Word / Novoye Russkoye Slovo», the biggest Russian daily in New York, and «Iskusstvo kino».

---

### **Vernon Shetley**

Vernon Shetley teaches English and Film at Wellesley College (USA). He is the author of «After the Death of Poetry» (Duke University Press, 1993), a book on contemporary American poetry. He is currently at work on a book about neo-noir filmmaking.

### **Вернон Шетли**

Преподает английскую литературу и кино в Колледже Велсли (Бостон, США). Автор книги о современной американской поэзии «После смерти поэзии» (1993); в настоящее время работает над книгой о фильмах в стиле неонуар.

---

### **Thomas Elsaesser**

Thomas Elsaesser is Professor in the Department of Media and Culture and Director of Research on Film and Television at the University of Amsterdam. Widely

published and translated into some fifteen languages, he does extensive research on film history and media historiography, early cinema, European cinema and Hollywood, digital media, cultural memory and installation art. His most recent books as co-editor include «Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?» (1998), «The BFI Companion to German Cinema» (1999), «The Last Great American Picture Show: Hollywood Films in the 1970s» (2004) and «Harun Farocki — Working on the Sightlines» (2004). He is the author of «Fassbinder's Germany: History, Identity, Subject» (1996), «Weimar Cinema and After» (2000), «Metropolis» (2000), «Studying Contemporary American Film» (2002, with Warren Buckland), «Filmgeschichte und Frühes Kino» (2002), «*Terrorisme, Mythes et Representations*» (2005) and «European Cinema: Face to Face with Hollywood» (2005).

### **Томас Эльзесер**

Профессор факультета культуры и медиа, директор исследовательской программы кино и телевидения университета Амстердама. Крупнейший специалист в области film studies с максимально разносторонними интересами, среди которых раннее кино, история и историография кино и медиа, европейское кино и Голливуд, цифровые медиа, современное искусство и многое другое. Автор и ответственный редактор более 10 книг, включая «Европейское кино: лицом к лицу с Голливудом» (2005), «Терроризм: мифы и репрезентации» (2005), «*Метрополис*» (2000), «Германия Фассбиндера: история, идентичность, субъект» (1996).

## SUMMARY OF RUSSIAN ARTICLES

### **Oleg Aronson. The Space Unconscious. Stanley Kubrick's Analytics**

The article analyzes Stanley Kubrick's films and, more specifically, *2001: The Space Odyssey*. The focal theme is Kubrick's unfading interest in the distinction between the live and the mechanical, the human and the machine-like. The author analyzes the logic of Kubrick's images which is based on a fundamental inability to distinguish between man and machine. His films enter an implicit dialogue with A. Turing's cybernetic and mathematical ideas, as well as J. Lacan's psychoanalytic conception. All these ideas contribute to an understanding of the intellect, sensibility and even the unconscious as artificial, to a description of these phenomena as some sort of cultural machines. Kubrick, therefore, succeeds in transforming science fiction from genre into an analytical instrument allowing for a description of de-individualized (collective) phantasms and presenting "outer space" as the very texture of unconscious images.

### **Tatiana Dashkova, Boris Stepanov. «The Fantastic» and Andrei Tarkovsky's *Solaris* and *Stalker***

The article investigates the analytical potential of the notion of the fantastic as exemplified in A. Tarkovsky's works. Through an examination of experiments with generic conventions and the boundaries of science fiction in *Solaris* and *Stalker* the authors try to uncover not only their cultural and ideological meanings, but also their connection with the principles of Tarkovsky's style and his reflections on the art of cinema. This examination embraces the filmmaker's ideas concerning the connections between filmic and literary texts, montage, special effects, modes of "cinematic reality", etc. The application of the term "fantastic" to an analysis of cinematic fictionality forms the basis of a new synthetic interpretation of *Solaris* and *Stalker*.

### **Alexander F. Filippov. A Revolt of the Cartesians: Towards a Sociological Analysis of *Blade Runner***

The social world of *Blade Runner* is a highly consistent universe involving a classic type of domination: the domination of free people over slaves. Superficially, the main problem of the film is an identification of the human as opposed to the

inhuman and the artificial. In a more sophisticated perspective, however, this problem has to do with human dignity as it is certified to by the ability and willingness to fight against one's slavery and love the other. The fact that the investigator, the blade runner in the movie, has to solve the Cartesian question on both levels, i.e. to identify other people as automatons and himself as human (being a replicant instead), is only the first step in the game. The second is the attempt on the part of androids to testify to their human dignity in assaulting the palace of their creator followed by the all-too-human crush of their hopes in the face of imminent death. The third step is a mortal combat between two doomed creatures and the recognition of one spirit by the other as deserving life. Whether the fourth step is made, i.e. whether love turns out to be more powerful than death and willpower, remains an open question.

**Andrei Khrenov. "We Are All Cyborgs": Science Fiction Genre  
from the Viewpoint of the American Avant-garde Film of the 60s — 80s**

The article offers a critical overview of the most formative influences of avant-garde practices (both as utopian project of social transformation and a medium of artistic self-reflexivity) on science fiction cinema (as an essential by-product of the culture industry) in the context of the US experimental film. Both science fiction films and artistic avant-garde tend to construct radical utopian alternatives and make critiques of modernity. But while the former has to operate within the restricted framework of the visual and narrative mainstream conventions, the latter adopts various strategies such as "collectivist subjectivity", *Gesamtkunstwerk* or *synaesthesia* in order to develop a "new sensibility", a liberated vision of the New Man for whom art would blend with the production process.

**Valery Podoroga. Blockbuster: The Poetics of Destruction**

The article analyzes the sublime aesthetics of Hollywood blockbusters and certain changes in contemporary visual perception from the perspective of visual anthropology. Blockbusters offer us a new aesthetics of violence and destruction, which stands above daily occurrences and causes — beyond their ideology — and is connected to the new status of cinematic/kinematic objects (special effects replacing images) such as explosions, blows, shooting, etc. These moments of destruction redefine our perception through shock while transforming the viewer into a target, collapsing both contemplation and distance, and changing the status of reality itself. The transformations of perception result in the idea of virtual mimicry or imitation (*Titanic*, for example), as well as in a will to an Ideal Copy and to an ideal return of the Past in a virtual Spectacle. Such will creates the new experience of a

virtual passage between moments of the present and the past, and this passage, as well as this viewpoint, produces images (like those of disaster) belonging to no one.

### **Natalia Samutina. Science Fiction Cinema and the Problem of *Otherness***

The article deals with certain crucial aims of science fiction cinema such as thinking about *otherness*, visualizing something that is radically different. The author suggests that we can conceptualize the problem of *otherness* if we consider not only figures and practices of representation in sci-fi movies, but science fiction cinema itself as a form of perception, as well as its specific place in contemporary culture and the figure of science fiction spectator. Questioning the limits of our imagination and understanding, sci-fi cinema creates the tension of a perpetually unfulfilled desire which should be seen in its ambivalent ideological appearance. Usually described as conservative, regressive and juvenile, sci-fi cinema is nevertheless in the avant-garde of cinematic technology and perceptual changes; it creates figures such as a new (“inhuman”) social order, the refreshing childlike experience and the utopia of *otherness*, and has a hidden transformative potential. Science fiction cinema becomes in itself an imaginary space of changes thanks to cinematic affect and a random community of viewers, to the power of phantasms and a desire for difference. It never stops working on the new impossible image of humanity “beyond” the infinite itself.

### **Sergei Zenkin. The Fantastic Effect in Cinema**

Fantastic cinema has substantially transformed the fantastic effect discovered by Romantic literature. In contrast to the latter, the fantastic effect in movies has a mimetic and not a semiotic nature. Here the ontological ambiguity inherent in all fantastic effects usually manifests itself without any interpretative hesitation which defines the literary fantastic. The ambivalence of the Other’s language is substituted for in film by the ambiguity of the Other’s body, and this Other turns out to be a *monster*, its body combining the “real” and “supernatural” worlds. The expansion of the supernatural throughout the “real” world, another general characteristic of the fantastic, takes the form of a *labyrinth*. Two basic themes of fantastic movies, the monster and the labyrinth, have a common trait — namely, a *continuous* nature which defies any verbalization whatever. Thereby fantastic cinema comes close to the archaic idea of the *sacred* and appears as its regressive form in modern society.



## COPYRIGHTS

Scott Bukatman

The Artificial Infinite: On Special Effects and the Sublime//  
Scott Bukatman. *Matters of Gravity: Special Effects  
and Supermen in the 20th Century.*

© Duke University Press, 2003.

This article was first published in *Visual Displays: Culture  
beyond Appearances*. Seattle: Bay Press, 1995.

Barbara Creed

Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection.

This article was first published in *Screen*, vol. 27, no. 1, pp.  
44—70, 1986. It is published here with kind permis-  
sion from *Screen*.

Thomas Elsaesser

Social Mobility and the Fantastic: German Silent Cinema.

Originally published in *Wide Angle*, vol 5 no 2, 1982, pp 14—  
25. This version corrected and revised by the author,  
copyright 2005.

Carl Freedman

Kubrick's 2001 and the Possibility of a Science-Fiction Cin-  
ema// *The Incomplete Projects: Marxism, Modernity,  
and the Politics of Culture.*

© Carl Freedman, 2002

The first version of this article was published in: *Science  
Fiction Studies* (July 1998) 300—318.

Barry Grant

Sensuous Elaboration: Reason and the Visible in the Science-  
Fiction Film

Copyright © 1992, 1999 Barry Keith Grant Productions, Inc.

This is a substantially revised version of an essay first pub-  
lished in *Literature/Film Quarterly*, Vol.14, no 3,  
1986.

Frederic Jameson

Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?//  
Science-Fiction Studies 9.2 (July 1982), p.147 —  
158

© Frederic Jameson, 1982

Translated by permission of the author

Brooks Landon

Diegetic or Digital? The Convergence of Science-Fiction Lit-  
erature and Science-Fiction Film in Hypermedia//  
Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cine-  
ma/ Ed. Annette Kuhn. London: Verso Press, 1999

© Brooks Landon.

Vernon Shetley and Alissa Ferguson

Reflections in a Silver Eye: Lens and Mirror in Blade Runner.  
Science Fiction Studies 28.1 (March 2001) 66—76.

Translated by permission of the authors and SF-TH Inc.

Vivian Sobchack

The Virginity of Astronauts: Sex and the Science Fiction Film.  
Originally published in *Shadows of the Magic Lamp: Fantasy  
and Science Fiction in Film*, ed. George E. Slusser  
and Eric S. Rabkin// Carbondale, Illinois: Southern  
Illinois University Press, 1985), pp. 42—57.

Translated by permission of the author.

Vivian Sobchack

Cities on the Edge of time: The Urban Science Fiction Film  
Originally published in *East-West Film Journal*, Vol.3, no1,  
1988, pp.4—19. Revised and expanded, in *Alien  
Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema*/ Ed.  
Annette Kuhn. London: Verso Press, 1999, pp. 123—  
143.

Expanded version translated by permission of the author.

Статьи русских авторов написаны специально для этого издания, кроме:

Подорога Валерий.

Блокбастер. Поэтика разрушения. Первоначальный вари-  
ант статьи опубликован в журнале «Искусство  
кино» (1999, №1).

Статья переработана и дополнена; фрагменты, отсутствующие в журнальной публикации, восстановлены.

Самутина Наталья

Фантастическое кино и проблема инога. Опубликовано в «Синем диване» (2004, № 4).

Статья переработана.

## УКАЗАТЕЛЬ ИМЕН И ФИЛЬМОВ

- 28 дней спустя* — 372  
*2001: Космическая одиссея* — 11, 13, 31, 57, 67, 70, 75, 78, 156, 157, 171, 174, 215—217, 219, 221, 227, 228, 234, 238, 241, 242, 245, 248, 252, 255, 259, 264, 267, 272, 313, 318, 324, 335, 345, 346, 348—353, 355—359, 362—366, 368  
*451 градус по Фаренгейту* — 66, 318, 368
- Абрамов Н. — 327  
Автономова Н. — 168  
Аддисон Дж. (Addison J.) — 239, 240  
Адлер Р. — 349  
Адорно Т. (Adorno T.) — 153, 278, 297, 309  
Азимов А. — 34, 39, 241  
Алеа Т.Г. — 360  
Александров Г. — 317  
Алперс С. (Alpers S.) — 300, 309  
*Альфавиль* — 66, 318, 368  
Андерсон М. — 369  
Андерсон П. — 373  
*Андрей Рублев* — 312  
Андриевский А. — 317  
Анкерсмит Ф. — 323  
Антониони М. — 329  
Арендт Х. — 143  
Аристотель — 143, 152  
*Армагеддон* — 26, 120, 121, 275, 372  
Армстронг Н. — 174, 357  
Арнольд Д. — 368
- Аронсон О. (Aronson O.) — 11, 15, 74, 79, 213, 326, 328, 374, 382  
Артемьев Э. — 329  
Аскольдов А. — 330  
*Аэлита* — 321, 367
- Базен А. (Bazin A.) — 297, 303, 328  
Базз О. — 174  
*Бак Роджерс* — 367  
Бак-Морсс С. (Buck-Morss S.) — 235, 245, 251  
Бакстер Д. — 217  
Баллард Дж. Г. — 40  
Бальзак О. — 95  
*Барбарелла* — 26, 369  
Баро Р. — 32  
*Барри Линдон* — 37, 215, 345, 365  
Барт Р. — 47, 102, 103  
Бартлет С. — 156  
Батай Ж. (Bataille G.) — 63, 186, 188, 200, 205  
Батлер Д. — 367  
Батлер О. — 161, 162  
Бах И.—С. — 334  
Бахтин М. — 53  
Башляр Г. (Bachelard G.) — 14, 106, 289  
*Бегство Логана* — 115, 369  
*Бегущий по лезвию* — 11—13, 31, 60, 67, 70, 76, 78, 79, 107, 116—119, 121, 122, 125, 126, 234, 242, 244, 253, 259, 264, 298—301, 307, 308, 347, 348, 350, 351, 361, 362, 364, 370

- Без лица* — 275  
*Бездна* — 371  
*Безумный Макс* — 339, 369  
*Безумный Макс-2* — 370  
Беклин А. — 84  
Бекмамбетов Т. — 373  
Белсон Д. — 156—159  
Белый А. — 280  
Беньямин В. — 32, 38, 156, 301, 302, 305, 310  
Бергсон А. — 279  
Березовчук Л. — 335  
Берк Э. (Burke E.) — 47, 239, 240, 241, 251, 252  
Берроуз У. — 272  
Бёртон Т. — 71, 337, 338, 371, 372  
Бессон Л. — 57, 58, 62, 71, 371  
Биб Ф. — 367  
Бибихин В. — 143  
Бигелу К. — 371  
Биллапс С. — 269  
Бирштадт А. — 247, 248  
Бланшо М. — 52  
*Ближние контакты третьего вида* — 12, 21, 28, 31, 76, 77, 113, 115, 234, 242, 251, 264, 267, 347, 352, 358—360, 362, 364, 369  
Блум Х. — 255  
*Блэк Даймонд Экспресс* — 260  
Блэр Д. — 270—273, 371  
Блюменберг Х. (Blumenberg H.) — 136  
Бодлер Ш. — 301, 305  
Бодрийяр Ж. — 58, 214  
Бойл Д. — 372  
*Бойцовский клуб* — 275  
Бордуэлл Д. — 259  
Борхес Х.-Л. — 270  
Боуи Д. — 70  
Боуман Р. — 372  
*Бразилия* — 117, 370  
*Брат с другой планеты* — 119, 365  
Брейгель П. — 322, 334  
Бресс Э. — 373  
Бретон А. — 154  
Брехт Б. (Brecht B.) — 90, 360, 361  
Брукс М. — 29  
Брусиловская Л. — 317  
Брэдбери Р. — 28, 112, 318  
Брэкидж С. — 155, 158, 159, 256  
Булгакова О. — 7, 15  
Буль П. — 349  
Бунюэль Л. — 154  
Бьюкатман С. (Bukatman S.) — 9, 10, 12, 67, 78, 79, 233, 253, 258, 260, 261, 263, 264, 267, 268, 298, 303, 304, 374, 386  
Бэдхем Д. — 370  
Бэй М. — 372  
Бэйли Б. — 155  
Бэколл Л. — 171  
Бэкстер Д. (Baxter D.) — 27  
*Вавилон-5* — 66  
Вагнер Р. — 155, 356, 358  
Вадим Р. — 369  
Вайз Р. — 367, 369, 370  
Вайль П. — 317  
Ван Эйк Я. — 299, 300, 302, 308  
Вандербик С. — 156  
Вачовски Э. и Л. — 60, 71, 372  
Вегенер П. — 96  
*Ведьма из Блэр: Курсовая с того света* — 341  
Веласкес Д. — 300  
Верлен П. — 155  
*Вертиго* — 157  
Вертов Д. — 24  
Верхувен П. — 30, 31, 348, 371, 372  
*Весна* — 317  
*Видеодром* — 336, 365  
Викторов Р. — 369, 370

- Вилмердинг Д. (Wilmerding J.) — 249
- Вине Р. — 96, 367
- Вирилио П. (Virilio P.) — 284
- Витте К. — 84
- Власть огня* — 66, 372
- Водопады* — 159
- Война миров* — 9, 76, 373
- Волшебник страны Оз* — 109
- Воск, или Открытие телевидения среди пчел* — 271, 371
- Вояджер* — 269
- Вспомнить все* — 30, 66, 122, 348, 371
- Вторжение похитителей тел* — 75, 169, 170, 196, 346, 368, 369
- Вуд Р. (Wood R.) — 21, 28, 29
- Вульф Т. — 117
- Гавришина О. — 15
- Гален Х. — 367
- Ганнинг Т. (Gunning T.) — 237, 258—260, 262
- Гарро Д. — 117
- Гаттака* — 371
- Гваттари Ф. (Guattari F.) — 225, 226
- Гегель Г.В.Ф. — 143, 147, 221
- Геллер Л. — 316, 318
- Геника Ю. — 317
- Генис А. — 317, 320
- Гернсбек Х. — 161
- Гёте И.-В. — 86
- Гибель сенсации* — 317
- Гибсон У. — 251, 254
- Гигантский коготь* — 204
- Гиллиам Т. — 370, 371
- Гинзберг А. (Ginsberg A.) — 155
- Гитлер А. — 37, 83, 86, 87
- Гленн Д. — 157, 158
- Глубокий космос Девять* — 269
- Гоген П. — 307
- Годар Ж.-Л. — 66, 318, 352, 360, 368
- Годзилла* — 120, 263, 274, 275, 277, 372
- Голем* — 93, 96
- Голод* — 189
- Гомункулус* — 93
- Город женщин* — 55
- Город под ударом* — 317
- Горюхина Э. — 286
- Готье Ж.-П. — 57
- Гофман Э.-Т.-А. — 86, 90, 92, 95
- Гражданин Кейн* — 354
- Грант Б.К. (Grant B.K.) — 10, 19, 24, 26, 374, 375, 386
- Гринфилд Э. — 163
- Громова А. — 313, 320
- Грубер Дж.М. — 373
- Гудкайнд С. — 367
- Гудков Л. — 316, 317
- Дадун Р. (Dadoun R.) — 202, 203, 207, 209
- Даллеа К. — 351
- Данелия Г. — 339, 370
- Данте Д. — 370
- Дашкова Т. (Dashkova T.) — 11, 13, 311, 375, 382
- Двенадцать обезьян* — 122, 263, 371
- Де Пальма Б. — 372
- Девять дней одного года* — 317
- Декарт Р. — 138—140, 147, 148, 218
- Деккер Ф. — 371
- Делёз Ж. (Deleuze G.) — 8, 216, 221, 225—227
- Дель Рей Л. (del Rey L.) — 20
- Деляна С. — 161
- День независимости* — 120, 263, 264, 275, 371
- День сурка* — 269

- День, когда остановилась Земля — 346, 367  
 Дервин Д. — 198  
 Деревня проклятых — 29, 371  
 Дерен М. — 155  
 Дёрнат Р. (Durgnat R.) — 265  
 Джеймисон Ф. (Jameson F.) — 10, 14, 32, 33, 42, 46, 73, 105, 116, 118, 154, 161, 345, 375, 386  
 Джексон П. — 373  
 Джойс М. — 270  
 Джонни Мнемоник — 267, 339, 371  
 Джульетта и духи — 55  
 Дидро Д. — 97  
 Дик Ф.К. (Dick P.K.) — 30, 31, 39, 41, 124, 125, 128, 130, 132, 138, 146, 161, 306, 307, 309, 348, 350  
 Диккенс Ч. — 89  
 Дикстра Д. — 243, 244  
 Дилани С. — 42  
 Дин Дж. (Dean J.) — 114  
 Дисней У. — 260  
 Дневной дозор — 9, 373  
 Дневной свет — 275  
 Дни затмения — 341, 371  
 Доброхотов А. — 139  
 Довженко А. — 330  
 Доктор Бридлав — 26  
 Доктор Джекил и мистер Хайд — 189  
 Доктор Стрейнджлав — 226, 362, 365  
 Дональдсон Р. — 371  
 Дорога на Арлингтон — 275  
 Достоевский Ф. — 35, 47, 53, 92, 330  
 Дрейфус К. — 124  
 Другие ипостаси — 267, 370  
 Дубин Б. — 16, 50, 314, 316, 317  
 Дурное семя / Дьявольское семя — 29, 169  
 Дхингра К. — 317  
 Дюна — 66, 70, 264, 370  
 Дюшан М. — 154, 226  
 Евгеньева О. — 325  
 Евлампиев И. — 311  
 Ефремов И. — 43, 318  
 Жарри А. — 226  
 Жебелев С. — 143  
 Жена астронавта — 372  
 Жене Ж.—П. — 370  
 Женетт Ж. — 53, 327  
 Жертвоприношение — 337  
 Жид А. — 200  
 Жидкое небо — 119, 163, 370  
 Жижек С. — 7, 311  
 Журавлев В. — 317  
 Жюль Верн — 33, 35, 38, 235, 260  
 Жюра Н. — 318  
 Заводной апельсин / Механический апельсин — 215, 227, 365  
 Завтрак младенца — 260  
 Запретная планета — 122, 169, 252, 264, 267, 346, 361, 368  
 Захватчики с Марса — 29, 179, 368  
 Звездные войны — 9, 28, 58, 66, 115, 157, 158, 163, 170, 171, 235, 241, 243, 244, 264, 267, 347, 352, 358—360, 362, 364, 369  
 Звездный путь — 13, 234, 242—244, 255, 263, 264, 269, 347, 365, 370  
 Зверев А. — 50, 246  
 Зверь с глубины 20 тысяч саженей — 13, 28, 111, 177, 368  
 Зеленый сойлент — 114, 369  
 Зельцер М. (Zeltzer M.) — 249  
 Зедекис Р. — 370  
 Земля — 330

- Земля против летающих тарелок* — 111, 368
- Зенкин С. (Zenkin S.) — 11, 15, 50, 66, 314, 340, 376, 384
- Зибберберг Х.-Ю. — 86
- Зиммель Г — 60, 148
- Злые мертвецы* — 189
- Зной* — 330
- Зомби—пожиратели тел* — 189
- Зонненфельд Б. — 371, 372
- Зонтаг С. (Sontag S.) — 25, 71, 110, 111, 155, 161, 316
- Зонтар: нечто с Венеры* — 272
- Зоркая Н. — 311
- Иванов Вяч. — 332
- Иваново детство* — 326
- Изгоняющий дьявола / Экзорцист* — 29, 189, 192
- Ильенко Ю. — 330
- Инаугурация свода наслаждений* — 159
- Инопланетянин* — 28, 76, 213, 347, 370
- Искатели* — 317
- Искусственный интеллект* — 66, 76, 213—215, 218, 219, 229, 338, 372
- Исследователи* — 29, 370
- История игрушек* — 263
- И-Фу Туан (Yi-Fu Tuan) — 109, 115, 118
- Июльский дождь* — 317
- Йегер П. (Yaeger P) — 254, 255
- Кабинет доктора Калигари* — 59, 96—98, 100, 101, 159, 367
- Кагарлицкий Ю. — 318
- Казанский Г. — 321, 368
- Кайуа Р. — 63, 225
- Кальдер А. — 155
- Камбоу Р. (Cumbow R.) — 114
- Камерон Дж. — 286, 288, 293, 370, 371
- Кант И. — 68, 79, 240, 246, 290, 291
- Капра Ф. — 31, 88, 92, 367
- Карлайл Э. — 163
- Карлейль Т. — 94
- Карлофф Б. — 26
- Карпентер Д. — 21, 31, 267, 348, 370, 371, 372
- Каттнер Г.— 112, 318
- Кауфман Ф. — 157, 369
- Кафка Ф. — 226
- Кей С. — 157
- Кейруж М. — 226
- Келли М. (Kelly M.) — 210, 268
- Кеннеди Д. — 37
- Керман Д. (Kerman J.) — 303, 309
- Кершнер И. — 369, 371
- Киборг* — 371
- Кизи К. — 156
- Кинг С. — 21, 29
- Кинг-Конг* — 9, 59, 108, 189, 367, 373
- Кин-дза-дза* — 339, 370
- Кладо Н. — 320
- Кларк А. (Clarke A.) — 31, 57, 216, 349, 350, 357, 364
- Клодель П.— 45
- Клушанцев П. — 317, 325, 368
- Кляйн М. — 181, 226
- Когда сталкиваются миры* — 26, 111, 241, 367
- Кодекс-46* — 373
- Кожев А. — 144, 145
- Кокон* — 29, 370
- Кокс А. — 370
- Кокто Ж. — 60, 61
- Колосс: проект "Форбин"* — 169, 369
- Комиссар* — 330
- Конран К. — 373



- Контакт* — 66, 263, 264, 267, 371  
 Копли Д. — 247  
 Корнблат С. (Kornbluth C.M.) — 27  
 Корнель П. — 36  
*Короткое замыкание* — 29, 370  
 Корриган Т. (Corrigan T.) — 70  
 Корчагин Г. — 124  
*Космические яйца* — 29  
*Космический рейс* — 317  
 Коул Т. — 247  
*Кошмар на улице Вязов* — 335  
 Кракауэр З. (Krakauer S.) — 10, 83, 84, 86—88, 93  
 Крамер С. — 318, 368  
*Красная планета* — 66, 372  
 Крид Б. (Creed B.) — 10, 14, 72, 183, 377, 386  
*Крик* — 335  
 Крист Д. — 349  
 Кристева Ю. (Kristeva J.) — 10, 14, 72, 184—191, 193—196, 199—201, 203, 204, 207, 212  
*Кровососущие уроды* — 189  
 Кроненберг Д. — 21, 66, 270, 336, 365, 370—372  
 Кроули А. — 160  
 Крылов Б. — 124  
*Крюк* — 213  
 Кубрик С. (Kubrick S.) — 11, 37, 57, 67, 78, 131, 156, 157, 171, 213—219, 228, 229, 240, 243, 313, 318, 324, 325, 335, 345, 346, 348—353, 356—358, 360, 362—365, 368, 369, 382  
 Кун А. (Kuhn A.) — 264, 353  
 Купер М.С. — 108, 367  
 Куренной В. — 15  
 Кэвин Б. (Kawin B.) — 20  
 Кэмпбелл Дж. (Campbell J.) — 183  
*Кэрни* — 189, 190, 192  
 Кэрролл М. (Carroll M.) — 300, 309  
 Кэссиди Д. — 303  
 Ла Вэлли (La Valley A.J.) — 267, 353  
 Лагутина Е. — 239  
 Лай Л. — 156  
 Лакан Ж. (Lacan J.) — 30, 177, 178, 182, 201, 206, 222—224, 226  
 Ламетри Ж. — 229  
 Ланг Ф. — 58, 84, 96, 107, 328, 367  
 Ланцманн К. — 243  
 Лауретис Т. де (Lauretis T. De) — 202, 208  
 Ле Гуин У. — 42, 46—48, 161  
 Левинсон Б. — 372  
 Леви-Стросс К. (Levi—Strauss C.) — 76, 102, 200, 202  
 Левшина И. — 320, 321, 326, 329, 334, 336  
 Ледер М. — 372  
 Лейбниц Г. — 221  
 Лейн Ф.Х. — 248  
 Лем С. — 25, 318—321, 323, 333  
 Ленц Р. — 90  
 Леонов А. — 357  
 Лигети Д. — 356  
 Лидон М. — 372  
 Линч Д. — 66, 270, 370  
 Лисберггер С. — 370  
 Локвуд Г. — 351  
*Лолита* — 226  
 Лонгин К. — 238  
 Лонго Р. — 371  
 Лотман Ю. — 50, 55, 62  
 Лоудер С. (Lawder S.) — 154  
 Лукас Д. — 28, 29, 58, 115, 157, 268, 269, 347, 352, 358, 360, 362, 365, 369  
 Лукач Д. (Lukacs G.) — 35, 37, 38, 353

- Лурье Э. — 368  
 Лэндон Б. (Landon B.) — 8, 10, 12,  
 13, 67, 236, 238, 257, 262,  
 263, 270, 377, 387  
*Люди в черном* — 263, 264, 336, 371  
*Люди в черном-2* — 372  
*Люди-кошки* — 189, 210, 367, 370  
 Люмьер, Л. и О. — 13, 24, 237, 257,  
 297  
*Люцифер восставший* — 160
- Майер К. — 92  
 Майер Р. — 26  
 Майклсон А. (Michelson A.) — 154,  
 238, 243, 245, 264  
 Макартур К. (McArthur C.) — 27  
 МакДугалл Р. — 368  
 Маклюэн М. — 283  
 МакТиран Д. — 370  
 Малви Л. (Mulvey L.) — 243, 303,  
 304, 309  
 Манн Г. — 90  
 Марен Л. — 42  
 Марканд Р. — 369  
 Маркс Г. — 20  
 Маркс К. — 20, 32, 95  
 Маркс Л. (Marx L.) — 249  
 Маркузе Г. (Marcuse H.) — 41, 73,  
 153—155  
*Марс атакует* — 71, 120, 121, 371  
*Марсу нужны женщины* — 169  
*Матрица* — 60, 61, 63, 66, 71, 214,  
 227, 229, 337, 372  
 Матэ Р. — 367  
 Медак П. — 371  
 Мельес Ж. — 13, 24, 257, 258, 260,  
 261, 297, 346, 367  
 Мензис У.К. — 367, 368  
 Мерло-Понти М. — 330  
*Мертвая зона* — 370  
*Метрополис* — 12, 26, 58, 83, 93,  
 107, 122, 131, 259, 328,  
 346, 367
- Метц К. (Metz K.) — 24  
*Механизированная колбасная* —  
 13, 257  
 Мид С. — 234, 244  
 Миллер Д. — 369, 370  
 Мильтон — 251  
*Мир будущего* — 369  
*Мир, плоть и дьявол* — 112, 169,  
 368  
*Миротворец* — 275  
*Миссия на Марс* — 66, 75, 372  
 Митри Ж. — 237  
 Митчел Д. (Mitchell J.) — 210  
*Мозг с планеты Арус* — 368  
*Мозговой шторм* — 234, 267, 370  
*Молчаливое бегство* — 234, 251—  
 253, 369  
*Монстры из камня* — 368  
 Мор Т. — 43, 44  
 Моргенстерн Дж. — 349  
*Москва — Кассиопея* — 316, 369  
*Москва на Гудзоне* — 119  
 Москович С. (Moskowitz S.) — 20  
 Моултроп С. — 270  
 Мохой-Надь Л. — 154  
 Моцарт В.-А. — 138  
 Мунк — 138  
 Мурнау Ф.В. — 89, 96, 367  
*Муха* — 371  
 Мэй Р. — 20  
 Мюррей Дж. (Murray J.) — 269, 270,  
 273
- На берегу* — 318  
*На последнем берегу* — 112, 368  
*Назад в будущее* — 119, 370  
 Найпол В.С. — 191  
*Небесный капитан и мир будущего* —  
 373  
*Невероятный уменьшающийся че-*  
*ловек* — 169, 204, 267, 368  
*Невеста Франкенштейна* — 367  
*Невидимый человек* — 372

- Нехорошев Л. — 312, 340  
*Нечто* — 20, 31, 66, 196, 204, 210,  
 264, 293, 346, 370  
*Нибелунги* — 84  
 Ниби К. — 368  
 Нивен Л. — 39  
 Нике М. — 316, 318  
 Никол Э. — 371  
 Никсон Р. — 37  
 Нил С. (Neale S.) — 267  
 Нин А. — 159  
 Ниренбург Б. — 318  
 Ницше Ф. — 364  
 Новак Б. (Novak B.) — 244, 246—  
 248, 251, 255  
*Новое вхождение* — 158  
*Ностальгия* — 337, 338  
*Носферату, Симфония ужаса* — 84,  
 101, 367  
*Ночной дозор* — 373  
*Ночь живых мертвецов* — 189  
*Ночь кометы* — 113  
 Ньюман Д. — 368  
  
*Облик грядущего* — 13, 259, 346,  
 367  
 Оболер А. — 368  
*Огненные девы из космоса* — 26  
*Огненный лис* — 243  
*Одетые для убийства* — 189  
 Оз Ф. — 373  
 Олдис Б. (Aldiss B.) — 26, 213  
 Олдрин Б. — 174, 357  
 Олейников А. — 15  
*Омен* — 189  
*Они живут* — 348, 371  
*Оно завоевало мир* — 272  
 Оруэлл Д. — 45  
*Орфей* — 60, 61  
*Осколки* — 92  
*Особое мнение* — 338  
*Особь* — 263, 264, 371  
  
*Особь-2* — 371  
*Отражение страха* — 189  
*Отроки во Вселенной* — 316, 369  
  
 Павич М. — 269  
 Пазолини П.П. — 55  
*Паразиты-убийцы* — 21  
*Парк Юрского периода* — 263, 264,  
 293, 371  
*Парк Юрского периода: Затерянный мир* — 371  
*Парни что надо* — 157  
*Первые люди на Луне* — 318  
 Перри П. — 26  
 Петровская Е. — 15  
 Петрушкин И. — 124  
*Пик Данте* — 275  
 Пиранези Дж. — 280  
 Пирси М. — 42  
*Планета бурь* — 368  
*Планета Ка-Пэкс* — 55, 372  
*Планета обезьян* — 115, 349, 356,  
 369, 372  
 Платон — 190  
*Плезантвилль* — 123, 372  
 Плешков К. — 124  
 По Э. — 21, 90, 92, 222, 226  
*Побег из Лос-Анджелеса* — 371  
*Побег из Нью-Йорка* — 115, 370  
 Погоняйло А. — 144, 145  
 Подорога В. (Podoroga V.) — 8, 11,  
 12, 274, 330, 377, 378, 383,  
 387  
 Пол У. — 24  
*Полтергейст* — 204  
 Пондопуло Г. — 319, 320  
 Попов Ю. — 240  
*Последние и первые люди* — 241  
*Последний звездный воин* — 29  
*Последний смех* — 92  
*Посредник* — 371  
 Потапов В. — 371

- Потерянный горизонт* — 108, 367  
*Почему мы воюем* — 31  
*Пражский студент* — 89—92, 95, 367  
*Призраки Марса* — 372  
 Прояс А. — 371, 373  
 Пропп В. — 91  
 Протазанов Я. — 321, 367  
 Пруст М. — 34, 39  
*Психо / Психоз* — 56, 63, 183, 189, 190, 212  
*Птицы* — 25, 55, 190, 210, 211  
*Путешествие* — 189  
*Путешествие на Луну* — 13, 257, 259, 260, 346, 367  
 Пьюн А. — 371  
*Пятница тринадцатое* — 21, 335  
*Пятый элемент* — 57, 58, 62, 67, 71, 122, 263, 264, 328, 371  
*Пять* — 112, 368  
  
 Рабле Ф. — 208  
 Разлогов К. — 7  
 Райчев А. — 341  
 Расс Д. — 42, 162  
*Рассвет мертвецов* — 113  
 Рассел К. — 370  
*Ребенок Розмари* — 29, 189  
 Рей М. — 154  
 Рейган Р. — 28, 347, 348  
 Рейч Ч. — 155  
 Рембо А. — 155, 224  
 Рембрандт Х. — 337  
 Ренуар Ж. — 297  
 Рихтер Г. — 154  
*Робокоп* — 122, 371  
*Робокоп-2* — 371  
*Робокоп-3* — 371  
*Родник для жаждущих* — 330  
 Роег Н. — 66, 365, 369  
*Рождество на земле* — 162  
 Розенбаум Д. (Rosenbaum J.) — 121  
  
 Роззак Т. — 155  
 Ромм М. — 317  
 Росс Г. — 372  
 Роулинг Дж. — 64  
 Рубин Б. — 162  
 Рубин М. (Rubin M.) — 29  
 Руге А. — 32  
 Руссель Р. — 226  
 Рыбак Л. — 316  
 Рэвич Р. — 372  
 Рэмзи Т. (Ramsay T.) — 24  
  
 Савельева И. — 16  
 Саймак К. — 104, 105, 112, 318  
 Салынский Дм. — 312, 327  
*Самадхи* — 158  
 Самутина Н. (Samutina N.) — 66, 70, 74, 78, 321, 327, 335, 376, 384, 388, 373  
 Сарджент Д. — 369  
 Сартр Ж.—П. (Sartre J.—P.) — 52  
*Севшие на мель (Stranded)* — 66, 372  
 Сейдель Л. (Seidel L.) — 300, 309  
 Сейлес Д. — 365  
 Сеймон П. — 306  
 Сеннет Р. — 136  
 Сервантес М. — 334  
 Сигел Д. — 368  
*Сильвестр* — 92  
 Сильвестр У. — 351  
 Сирс Ф. — 368  
*Сияние* — 227, 345, 365  
*Скорость* — 279  
 Скотт В. — 36, 299  
 Скотт Р. — 11, 19, 60, 67, 78, 129, 130, 301, 302, 305—308, 335, 347, 350—352, 362, 365, 370  
 Скоулз Р. (Scholes R.) — 19, 20  
 Смелков Ю. — 320  
 Смит Д. — 155  
*Снайпер* — 284

- Сноу М. — 243  
*Собака Звезда Человек* — 158  
Собчак В. (Sobchak V.) — 9, 10, 12,  
25, 27, 71, 72, 104, 157, 167,  
263, 264, 363, 378, 387  
Содерберг С. — 333, 372  
Сокуров А. — 341, 371  
*Солдатики* — 263  
Солженицын А. — 312  
Соловьев В. — 51, 52, 60  
*Солярис* — 56, 66, 71, 72, 311—313,  
315, 316, 318—321, 324,  
326, 328—333, 335—338,  
341, 343, 350, 369, 372  
Софтли Й. — 55, 372  
*Спайки* — 162  
*Спасение рядового Райана* — 274,  
284  
Спилберг С. — 12, 21, 28, 29, 76, 77,  
109, 115, 119, 213, 214, 218,  
243, 251, 293, 337, 338, 347,  
352, 358, 359, 362, 365,  
369—373  
Спринкл Э. — 163  
*Сталкер* — 60, 66, 311—313, 315,  
325, 326, 329—331, 338—  
342, 369  
Стаффорд Б. (Stafford B.M.) — 235  
Стейджер Дж. — 259  
Стейнберг Л. (Steinberg L.) — 300,  
309  
Степанов Б. (Stepanov B.) — 11, 13,  
311, 376, 377, 382  
Степанов М. — 317  
*Степфордские жены* — 169, 369,  
373  
Стерджес П. — 88  
Стерн М. — 71  
*Столкновение с бездной* — 26, 120,  
121, 274, 275, 277, 372  
*Странные дни* — 122, 371  
Стрик Ф. (Strick P.) — 112  
Стругацкие А. и Б. — 48, 321, 325,  
326, 341  
Стэйплдон О. — 364  
Стюарт Г. (Stewart G.) — 8, 13, 69,  
265, 266, 324, 353  
Сувин Д. (Suvin D.) — 19, 161, 316,  
361  
*Судный день* — 264  
*Судьба* — 84  
Суркова О. — 312, 313, 325—328,  
330, 337, 342  
Суфулис З. — 181  
*Сфера* — 72, 372  
Тарковский А. (Tarkovsky A.) — 11,  
56, 60, 66, 71, 72, 311—333,  
335—338, 340—344, 350,  
369, 382  
Тарковский Арс. — 340  
*Тварь* — 336  
*Тварь из другого мира* — 176, 368  
*Тварь из Черной лагуны* — 189  
*Творец звезд* — 241  
Телотт Дж.П. (Telotte J.P.) — 13,  
68—71, 76, 77, 266, 314,  
324  
Темный город — 12, 121—123, 371  
*Теорема* — 55  
*Терминатор* — 31, 66, 122, 293,  
347, 370  
*Терминатор-2: Судный день* — 264,  
293, 361, 370  
Тернер У. — 242  
*Техасская резня бензопилой* — 189  
*Титаник* — 263, 274, 277, 285, 286  
*ТНХ 1138* — 157  
Тодоров Ц. (Todorov T.) — 48, 50—  
54, 61, 94, 314, 343  
Толстой А. — 51  
*Только вообразите* — 12, 107, 108,  
122, 367  
Том Л. — 84

- Томашевский Б. — 51  
Томпсон К. — 257, 259  
Трамбалл Д. — 234—236, 242—244, 246—248, 252, 254, 260, 369, 370  
Трахтенберг А. (Trachtenberg A.) — 245  
Триллинг Л. — 33  
Трон — 29, 370  
Тропы славы — 226  
Трюффо Ф. — 66, 77, 318, 368  
Туи Д. — 372  
Туман — 21  
Туманность Андромеды — 321, 324, 368  
Турнер Ж. — 367  
Туровская М. — 311—313, 316, 322, 324, 327, 329, 332, 335, 336, 338  
Тынянов Ю. — 62  
Тьюринг А.М. (Turing A.M.) — 127, 215—217, 219, 220, 222, 223  
*У холмов есть глаза* — 189  
*Угонщик по заказу* — 117—119, 370  
Уивер С. — 351  
Уилкокс Ф. — 368  
Уилтон Дж. (Wilton J.) — 247  
Уилтон Э. (Wilton A.) — 240—243, 251  
Уильямс Дж. — 358  
Уильямс Л. (Williams L.) — 20, 206  
Уильямс Р. (Williams R.) — 85, 250, 252, 253  
Уиндем Д. — 29, 39  
Уинтерботтом М. — 373  
Уир П. — 372  
Уитмен Р. — 156  
Уитни Дж. — 156, 157  
Уорхол Э. — 156  
Урбан А. — 313, 319  
Усманова А. — 7, 15  
Уэйл Дж. — 26, 367  
Уэллс Г. — 24, 33, 35, 161, 260  
Уэллс О. — 297, 354, 355  
*Фантом* — 89  
Феллини Ф. — 55  
*Феномены* — 158  
Фергюсон-Филлипс А. (Ferguson Phillips A.) — 11, 12, 78, 297, 378, 379, 387  
Ферст А. — 124  
Филиппов А. (Filipov A.) — 11, 12, 15, 78, 124, 379, 382  
Филиппов С. — 313, 329  
Финчер Д. — 370  
Фитинг П. — 161  
Фишер К. — 171  
Флаэрти Р. — 297  
Флейшер Р. — 369  
Флобер Г. — 37, 38  
Фолкнер У. — 35  
Фонда Дж. — 26  
Фор Э. — 154  
Форбс Б. — 369  
Форд Д. — 355  
Форд Х. — 351  
Фоулер Д. — 368  
Фрайер Х. (Freyer H.) — 151, 152  
*Франкенштейн* — 59, 367  
Фрейд З. (Freud S.) — 14, 177, 181, 183, 184, 195, 196, 198—203, 208, 210, 222, 223  
Фридман К. (Freedman C.) — 11—13, 25, 29, 345, 348, 361, 379, 380, 386  
Фридрих К.-Д. — 84  
Фуко М. — 168, 233, 300, 309  
*Футурама* — 253  
Хайдеггер М. — 216  
Хайнлайн Р. (Heinlein R.) — 19, 20, 30

- Хансен М. (Hansen M.) — 237, 238, 256
- Ханютин Ю. — 318, 325
- Харауэй Д. (Haraway D.) — 162
- Харви Д. (Harvey D.) — 153
- Харитонов Е. — 317, 325
- Хартвелл Д. — 314
- Херберт Ф. — 161
- Херцог В. — 86
- Хеффрон Р. — 369
- Хид М.Д. — 243
- Хичкок А. — 7, 25, 55, 56, 211
- Хищник* — 31, 293, 370
- Хищник-2* — 370
- Ходженз Р. (Hodgens R.) — 25, 26
- Холл Э. (Hall E.) — 300, 309
- Хопкинс С. — 370
- Хоппер Э. — 123
- Хоуард Р. — 370
- Хоукс Х. — 171
- Хоффман Э. — 372
- Хренов А. (Khrenov A.) — 11, 153, 380, 383
- Хуциев М. — 317
- Хэллоуин* — 21
- Хэммет Д. — 35
- Цельнометаллическая оболочка /  
Цельнометаллический жилет* — 215, 345, 365
- Цукерман С. — 163, 370
- Чандлер Р. — 35, 39—41
- Чаплин Ч. — 92
- Чарли и шоколадная фабрика* — 338
- Чеботарев В. — 321, 368
- Человек со звезды* — 29, 370
- Человек, который застрелил Либерти Вэланса* — 355
- Человек, который упал на Землю* — 66, 70, 365, 369
- Человек-амфибия* — 321, 368
- Человек-невидимка* — 367
- Челюсти* — 204, 293
- Через тернии к звездам* — 316, 370
- Черная дыра* — 66, 372
- Черный ход* — 92
- Чёрч Ф. — 242, 244, 247—249
- Чистякова Н. — 238
- Чокнутый профессор* — 264
- Чужие* — 370
- Чужой* — 13, 19, 31, 63, 66, 67, 72, 75, 170, 171, 176, 195, 196, 202, 203, 205, 207, 208, 210, 211, 235, 335, 336, 347, 348, 350, 351, 361, 362, 364, 370
- Чужой против Хищника* — 373
- Чужой: Воскрешение* — 263, 264, 370
- Чужой-3* — 370
- Шавиро С. (Shaviro S.) — 258, 261
- Шагал М. — 334
- Шапиро Л. — 317
- Шаффнер Ф. — 349, 369
- Шварценеггер А. — 30, 347, 348
- Шей Д. — 242
- Шекли Р. — 318
- Шекспир В. — 36
- Шелли М. — 19, 26
- Шемякин А. — 312
- Шепитько Л. — 330
- Шервуд Д. — 368
- Шерстобитов Е. — 321, 324, 368
- Шетли В. (Shetley V.) — 11, 12, 78, 297, 380, 387
- Широко закрытые глаза* — 228, 345
- Шитова В. — 340, 342
- Шниманн К. — 155, 162
- Шоу Трумэна* — 12, 13, 123, 372
- Шредер П. — 370

- Шретер В. — 86  
*Штамм «Андромеда»* — 369  
 Штокгаузен К. — 277  
 Штраус И. — 353, 356  
 Штраус Р. — 227, 356, 364
- Щербак-Жуков А. — 325
- Эберт Р. (Ebert R.) — 120, 122  
 Эванс Л. — 217  
 Эверс Х.-Х. — 96  
 Эдисон Т. — 161  
 Эйджел Д. — 350  
 Эйзенхауэр Д. — 347, 348  
 Эйзенштейн С. — 155, 238, 280, 282  
 Эйснер Л. (Eisner L.) — 10, 83, 84, 86, 88, 93, 102  
*Экзистенция* — 66, 336, 372  
*Экзорцист* — 189, 192  
*Элемент* — 162  
 Эльзессер Т. (Elsaesser T.) — 10, 15, 83, 380, 381, 386  
 Эмерсон Р.—У. — 245, 246  
 Эммерих Р. — 293, 371, 372  
 Эмшвиллер Э. — 156  
 Энгер К. (Anger K.) — 159, 160, 163  
 Эпштейн Ж. — 245  
*Это пришло из космоса* — 368  
*Этот остров Земля* — 267, 368  
*Эффект бабочки* — 373
- Юран Н. — 368
- Я вышла замуж за космическое чудовище* — 169, 368  
*Я, робот* — 373  
 Ялкуп Д. — 156  
 Ямпольский М. — 7, 55, 59, 299, 327, 337  
 Яначек Л. — 159  
 Янгблад Дж. (Youngblood G.) — 156, 158, 349
- Adorno T.-W. — 90  
 Allietz E. — 117
- Baxter J. — 19  
 Berman M. — 160  
 Bessire I. — 50  
 Bordwell D. — 74  
 Brandt J. — 129  
 Brosnan J. — 108  
 Bruno G. — 78
- Campbell M.S. — 217  
 Campbell R.J. — 175  
 Cavell S. — 352  
 Chapman M. — 130  
 Crowther P. — 69  
 Csicsery-Ronay I. — 161
- Darko S. — 33  
 Desser D. — 131  
 Donald J. — 69  
 Dudley A. — 106
- Fehér M. — 117  
 Finch C. — 244  
 Fitting P. — 348
- Gallop J. — 199  
 Gardner C. — 366
- Hinsie L.E. — 175  
 Huaco G. — 83  
 Huntington D.C. — 247  
 Hyde R. — 236
- Kavanagh J. — 348  
 Kuhn A. — 68
- Landy M. — 348  
 Lemaire A. — 177
- Macherey P. — 33  
 Maffesoli M. — 135



Millis B. — 117  
Modiano R. — 238  
*Momentum* — 158  
Monaco P. — 83

Nairn T. — 36  
Nancy J.-L. — 74  
Nelson T.A. — 366  
Newton J. — 348

Parisi P. — 269  
Penley C. — 347  
Powel E.A. — 243, 246, 248

Rabinovitz L. — 260

Salvestroni S. — 319, 322  
Sammon P.M. — 310  
Shostak S. — 348  
Stern M. — 353  
Stone J. — 195

Vincendeau G. — 74

Webb M. — 107, 108  
Wheat L.F. — 346  
Willemen P. — 206  
Wright K. — 310

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Наталья Самутина. Реальный фантастический вариант, или Что хотел сказать редактор-составитель</i> .....	5
------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---

## 1

### **Барри Кит Грант**

«Совершенствование чувств»: Разум и визуальное в фантастическом кино <i>Перевод Т. Доброницкой</i> .....	19
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

### **Фредрик Джеймисон**

Прогресс versus утопия, или Можем ли мы вообразить будущее? <i>Перевод А. Горных</i> .....	32
-----------------------------------------------------------------------------------------------	----

### **Сергей Зенкин**

Эффект фантастики в кино .....	50
--------------------------------	----

### **Наталья Самутина**

Фантастическое кино и проблема <i>инога</i> .....	66
---------------------------------------------------	----

## 2

### **Томас Эльзессер**

Социальная мобильность и фантастика: немецкое немое кино <i>Перевод А. Ковалева</i> .....	83
----------------------------------------------------------------------------------------------	----

### **Вивиан Собчак**

Города на краю времени: урбанистическая кинофантастика <i>Перевод С. Силаковой</i> .....	104
---------------------------------------------------------------------------------------------	-----

### **Александр Ф. Филиппов**

Восстание картезианцев: к социологической характеристике фильма <i>Бегущий по лезвию</i> .....	124
---------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

### **Андрей Хренов**

«...Все мы киборги»: жанр фантастики сквозь призму киноавангарда США 60—80-х годов .....	153
---------------------------------------------------------------------------------------------	-----

## 3

### **Вивиан Собчак**

Девственность астронавтов: секс и фантастическое кино <i>Перевод С. Силаковой</i> .....	167
--------------------------------------------------------------------------------------------	-----

### **Барбара Крид**

Ужас и монструозно-фемининное. Воображаемое отторжение (абъекция) <i>Перевод К. Голубович</i> .....	183
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

## **Олег Аронсон**

Космическое бессознательное. Аналитика Стэнли Кубрика ..... 213

## **4**

### **Скотт Бьюкатман**

Искусственная бесконечность. О спецэффектах и возвышенном.

*Перевод А. Олейникова* ..... 233

### **Брукс Лэндон**

Диегетическое или дигитальное? Сближение фантастической литературы

и фантастического кино в гипермедиа. *Перевод Н. Самутиной* ..... 257

### **Валерий Подорога**

Блокбастер. Поэтика разрушения ..... 274

## **5**

### **Вернон Шетли, Алиса Фергюсон-Филипс**

Отражения в серебристом оке: линза и зеркало в фильме *Бегущий*

*по лезвию*. *Перевод М. Неклюдовой* ..... 297

### **Татьяна Дашкова, Борис Степанов**

Фантастическое в фильмах Андрея Тарковского *Солярис* и *Сталкер* ..... 311

### **Карл Фридман**

*2001: Космическая одиссея* Кубрика. Форма и идеология

в фантастическом кино. *Перевод М. Неклюдовой* ..... 345

Избранная фильмография ..... 367

Сведения об авторах ..... 374

Summary of russian articles ..... 382

Copyrights ..... 385

Указатель имен и фильмов ..... 388

## **ФАНТАСТИЧЕСКОЕ КИНО. ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ**

Сборник статей

Редактор *Н. Самутина*  
Дизайнер *Д. Черногаев*  
Корректор *Л. Морозова*  
Верстка *С. Пчелинцев*

Налоговая льгота —  
общероссийский классификатор продукции  
ОК-005-93, том 2;  
953000 — книги, брошюры

**ООО «НОВОЕ ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ»**

Адрес издательства:  
129626, Москва,  
абонентский ящик 55  
тел. (095) 976-47-88  
факс (095) 977-08-28  
e-mail: [real@nlo.magazine.ru](mailto:real@nlo.magazine.ru)  
<http://www.nlo.magazine.ru>

Формат 60x90/16  
Бумага офсетная № 1  
Усл. печ. л. 25,5. Тираж 2000. Заказ 647.  
Отпечатано с готовых диапозитивов  
в ООО «Чебоксарская типография № 1»  
428019, г. Чебоксары, пр. И. Яковлева, 15

Серия Кинотексты

Сборник Фантастическое кино.  
Эпизод первый

Составитель  
и научный редактор Наталья Самутина

Аннотация Сборник «Фантастическое кино. Эпизод первый» — первое научное издание на русском языке, посвященное фантастике и фантастическому как кинематографическому явлению. Сборник состоит из статей ведущих зарубежных и российских исследователей — философов, социологов, искусствоведов. В книге рассматриваются актуальные для современной культурологии сюжеты и темы: сходство и различия кино и литературы, фантастики и хоррора; идеология утопии; репрезентация городского пространства; проблема спецэффектов и развития цифрового кино; трансформации зрительского восприятия и т.д., обсуждаются методологические подходы к анализу фантастических фильмов.

Издательство Новое  
Литературное  
Обозрение

