



Историческая травма как источник гротескной образности в кинематографе

А.Е. Бабина

DOI: <https://doi.org/10.17816/VGIK71738>

В статье исследуется совокупность элементов приема гротеска в кинематографе. Анализируется характер признаков трансгрессии и амбивалентности в ряде киносюжетов, возникающих при показе на экране таких исторических событий, как мировые войны, катастрофы, катаклизмы. Масштабные преобразования, вызванные активно развивающимся научно-техническим прогрессом, можно также рассматривать как историческую травму социума в связи с развитием этапа цифровой цивилизации.

АННОТАЦИЯ
УДК 778.5.04.072

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

гротеск,
трансгрессия,
историческая
травма, сценарий,
образ хронотопа,
драматургический
конфликт

¹ Цит. по:
Шлыкова С.П.
Трансгрессия в ар-
хаусном кинемато-
графе: монография.
Саратов: Саратовская
государственная кон-
серватория (академия)
им. Л.В. Собинова.
С. 73.

Кино — это аудиовизуально запечатленное острое переживание, воспринимаемое зрителями во время просмотра. Находясь в поисках яркого конфликта, моделирования дерзкой, подчас травматичной реакции человека на отправную точку сюжета фильма, кинематографисты нередко обращаются к историческому прошлому народа.

Однако при трактовке исторического конфликта драматурги и режиссеры зачастую используют прием гротеска, тесно связанный с модификациями пространственно-временного континуума, амбивалентностью и трансгрессией, корректирующими восприятие сюжета. Благодаря этим свойствам гротеска на экране рождаются нестандартные сюжетные схемы и герои, «преодолеваются социальные запреты, культурные традиции, моральные регуляторы, переживается опыт “абсолютной негативности” (экстаза, безумия, смерти)»¹.

Под натиском времени суть вещей и явлений обрастает новыми смыслами и значениями: создается конфликт, реализуемый через гротескную форму. Что же этому способствует? Согласно Жилью Делёзу, важной причиной здесь является временной фактор взаимодействия событий «осуществленных» и «контросуществленных». «...Есть два свершения, подобно

тому, как есть осуществление и контросуществование. Именно в этом смысле смерть и вызывающая ее рана — не просто события среди других событий. Каждое событие подобно смерти. Оно — двойник и безлично в своем двойничестве»².

Возникающее двойничество относительно событий, реально имевших место, их переосмысление и рождение новых семантических форм порождают гротеск. Категория исторического в данном случае есть «эксперимент, который ставит перед собой ученый с тем, чтобы обнаружить неизвестные еще ему самому закономерности»³. Таким образом, категория исторического в данной статье рассматривается как совокупность случайных феноменов, при анализе которых время обретает новую закономерность и варианты трактовки. И учитывая, что под влиянием отбора памяти драматург получает свершенный исторический факт трансформированным, неудивительно, что в зрительские воспоминания, знания и представления вмешиваются силы гротеска, образующие взаимосвязь реального и выдуманного.

Приему гротеска сопутствуют *трансгрессия*, в режиме которой «дискурс неизбежно продуцирует множество гетерогенных, не имеющих онтологического приоритета друг перед другом перспектив»⁴, и *амбивалентность* — двойственность, возникающая при трактовке события. Амбивалентность, если следовать мысли Делёза, есть «тождество формы и пустоты. Событие — не объект как обозначаемое, а, скорее, объект как выраженное или то, что может быть выражено. Оно — не настоящее, а всегда либо то, что уже произошло, либо то, что вот-вот произойдет. Как у Малларме: событие значимо своим отсутствием или отменой, ибо отсутствие (*abdicatio*) как раз и является его положением в пустоте в качестве чистого События (*dedicatio*)»⁵.

Внутри события, которое в кино неизбежно подвергается трактовке, соединяются пласты реальности авторской и исторической, то есть времени актуального и ушедшего. На их границе и рождается гротеск, потому что сознание того, кто трактует то или иное событие, никогда не является транслятором истины. И поскольку объективный взгляд на событие невозможен, особенно когда речь идет о творческом анализе и синтезе, исторический факт мутируется в гротескную реальность.

В своем исследовании «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» М.М. Бахтин, размышляя о точке соприкосновения прошлого, настоящего и будущего, в которой зарождается гротеск, так описывает процесс ментального восприятия гротеска. «Среди знаменитых керченских терракотов, хранящихся в Эрмитаже, есть, между

² Делёз Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2011. С. 199.

³ Лотман Ю.М. Культура и язык. М.: Гнозис; Издательская группа «Прогресс», 1992. С. 29.

⁴ Фаритов В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма / Ульяновск: УлГТУ, 2012. С. 46.

⁵ Делёз Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2011. С. 180–181.

прочим, своеобразные фигуры беременных старух, безобразная старость и беременность которых гротескно подчеркнуты. Беременные старухи при этом смеются. Это очень характерный и выразительный гротеск. Он амбивалентен; это беременная смерть, рождающая смерть. В теле беременной старухи нет ничего завершенного, устойчиво-спокойного. В нем сочетаются старчески разлагающееся, уже деформированное тело и еще не сложившееся, зачатое тело новой жизни. Здесь жизнь показана в ее амбивалентном, внутренне противоречивом процессе. Здесь нет ничего готового; это сама незавершенность»⁶. Слова известного ученого подтверждают, что гротеск — это всегда сочетание дуальных аспектов (молодость — старость, смерть — рождение), являющих незавершенные в пространстве формы, остро подчеркивающие яркий конфликт. Гротеск оказывается тесно связанным со временем.

Восприятие исторического события как психологической травмы связано, как правило, с антагонистичным отношением к герою. Проходящее через призму авторского сознания, оно фиксируется с помощью гротеска, благодаря которому приобретает форму: *антропоморфную, зооморфную или аморфную*⁷. Примерами могут служить такие образы, как Годзилла, ящер, который норовит уничтожить целую страну; ученый, превращающийся в муху из-за неудачного эксперимента; железный Молох, человеко-машина, требующая крови; контора, воссоздающая для бедняков добрые воспоминания о жизни... Все это — субъекты, воплотившиеся из переосмысления исторического контекста авторами таких фильмов, как «Годзилла» (1954), «Муха» (1986), «Метрополис» (1927), «Вспомнить все» (1990). Неожиданный ракурс сравнения этих фильмов позволяет рассмотреть прием гротеска во всем многообразии.

Гротеск в статье рассматривается как драматургический прием, в котором различные его свойства, выведенные исследователями в областях эстетики и искусствоведения, объединяются. Исследователями гротеск рассматривается и как «крайняя форма стилизации, неожиданная конкретизация, и поэтому он в состоянии осмыслить актуальные проблемы и даже нашу эпоху»⁸. Кроме того, гротеск выступает как «вид условной фантастической образности, демонстративно нарушающий принципы правдоподобия, в котором причудливо и алогично сочетаются несочетаемые в реальности образные планы и художественные детали»⁹. Стоит отметить, что гротеск в драматургии в качестве приема изучен недостаточно, хотя его взаимосвязь с пространственно-временными характеристиками сценария — это пло-

⁶ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 33.

⁷ В первом случае — это конфликт, приобретающий черты человека, во втором — черты животного, в третьем — лишавшийся определенных характеристик живого существа, существующий в качестве субстанции, неопределенной материи, например вируса. — *Прим. авт.*

⁸ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 59.

⁹ Николюкин А.Н. Литературная энциклопедия терминов и понятий. М.: НПЦ «Интелвак», 2001. С. 95.

дотворная почва для анализа образов, субъектов и конфликтов, порожденных с помощью слипания семантических полей в исторических перипетиях, которые герой не может полностью перейти. Они оказываются частью гротескной реальности, которую драматург создает вокруг своего персонажа.

Гротеск в кинематографе в ракурсе исторических потрясений

Важной вехой в истории Европы стала Первая мировая война, а также время после ее окончания, оцениваемое как этап преодоления потерь. Германия переживала этот период особенно остро: послевоенный быт был отравлен безработицей, высочайшей смертностью новорожденных, гиперинфляцией, кризисом в медицинском секторе.

В 1927 году на экраны выходит фильм «Метрополис» Фрица Ланга, вершина немецкого экспрессионизма, снятый по сценарию Теи фон Харбоу. Создание фильма пришлось на «Золотые двадцатые», то есть период в истории Германии (1924–1929 годы), когда страна восстанавливала экономику после войны, стремилась достичь уровня стабильности. Однако психологическая травма, пережитая нацией, не исчезла, и лента Фрица Ланга — это попытка зафиксировать ее, расставляя акценты с помощью приема гротеска на главных болевых точках в перипетиях конфликта.

В городе Метрополис (от лат. Metropolis — «главный город») между теми, кто «сверху», в Новом Вавилоне, и теми, кто «снизу», на Дне, существует ложный посредник — Машина, страшный Молох. Он обеспечивает процветание волшебному городу и несет смерть тем, кто на него работает. Его топливо — человеческие жизни. Чудовищная сцена открывается перед Фредером, главным героем фильма. Он, влекомый любовью к таинственной незнакомке, спускается в обитель железного бога и видит, как жрецы приносят в жертву толпу молодых людей, чтобы задобрить его. Фредер возмущен подобной несправедливостью, о чем сразу же сообщает отцу, главе Метрополиса.

Также парень выясняет, что рабочие со Дна готовят восстание. Они находятся в поисках истинного Посредника, который должен стать «сердцем, объединяющим голову и руки» (похожим образом звучит слоган фильма, его основная идея). Ведет людей на бунт Мария, та самая таинственная незнакомка, возлюбленная Фредера. Девушка считает, что он может справиться с ролью Посредника, однако антагонистические силы вмешиваются в ход событий. Руководитель Метрополиса боится бунтовщиков и решает нарушить их планы. Тогда на авансцену

выходит архетипический одержимый изобретатель, создающий антропоморфный механизм, в точности имитирующий Марию. Киборг убеждает рабочих разрушить механизм, от жизнеспособности которого зависит весь Новый Вавилон, его райские сады и машинные отделения.

Появляется мотив двойничества, свойственный гротескному конфликту. Фальшивые и настоящие ценности спутываются. Рабочие, опьяненные свободой, не понимают, что, уничтожая Машинный цех, они ставят под угрозу свое существование. «Золотая молодежь», попадающая под влияние лже-Марии, относится к происходящему как к очередному празднику, не осознавая, что приближает собственный конец.



Изобретатель со лже-Марией.
«Метрополис» (1927).
Режиссер Фриц Ланг

Фильм Фрица Ланга выстроен дуально: в сценах фигурируют верхний и нижний город, волшебный поднебесный сад и тесные катакомбы подzemелья, Мария настоящая и Мария ложная, богатые и бедные, угнетающие и угнетенные. Подобные топографические, физические, визуальные противопоставления позволяют острее почувствовать конфликт фильма, главный образ которого

заклучен в гротескный объект — машину, заменяющую Метрополису душу и сердце.

Создатели фильма вкладывают в сюжет пацифистский посыл: нельзя возлагать ответственность за благополучие человека на железо, которое сегодня служит во благо обществу, а завтра может его уничтожить.

О разрушении, идущем извне, повествует также фильм «Годзилла» Исиро Хонды, увидевший свет в 1954 году. По сюжету радиоактивный монстр, разбуженный ядерными бомбами, выходит из недр океана. В правительстве мгновенно собирают консилиум из видных деятелей, ученых, политиков, которые предполагают, что это чудовище, спавшее более двух миллионов лет, теперь проснулось, чтобы изолировать Страну восходящего солнца от всего мира, а то и вовсе стереть ее с лица земли. Поначалу зритель не видит, что из себя представляет существо, пробудившееся спустя столько времени. Возникает чувство обеспокоенности в преддверии появления Годзиллы,

создаваемое рядом деталей. Сначала мистическим образом корабль терпит крушение, затем выжившие моряки сумбурно рассказывают о встрече с неким «зверем». Чуть позже ученые находят странные гигантские отпечатки лап на песке, а внутри них — окаменелости древних морских гадов, которые жили более двух миллионов лет назад. Необъяснимым образом непостижимое доисторическое прорывается в настоящее — в пространство современной Японии.

Примечательно, что в реальной жизни жители Страны восходящего солнца не сразу поняли, что в 1945 году США сбросили на Хиросиму и Нагасаки атомные боеголовки. Так и в фильме «Годзилла» «ужас от этого Ничто-Нечто создается неопределенностью»¹⁰. Она становится важной составной частью трансгрессии, заключающейся в приеме гротеска.

Благодаря гротеску страхи мирного населения корпорализуются¹¹, принимая форму чудовища, против которого нет оружия. В итоге такое оружие, правда, находится. Монстра убивают, несмотря на протесты ученого-зоолога, призывающего людей подумать не о скорейшем уничтожении этого существа, а о том, как оно смогло выжить после мощнейшего ядерного удара. В этой ленте страх трансформируется в мифическое чудовище, которое является проекцией внутренних опасений японцев. Образ Годзиллы проистекает из отношения создателей фильма к исторической травме целой нации.

Понятие исторической, или культурной, травмы тесно связано с коллективной памятью, в которой она отражается. «Культурная травма означает драматичную утрату идентичности и смысла, прореху в ткани общества, которая воздействует на группу людей, достигших определенной степени сплоченности»¹², а сама травма есть не что иное, как «рефлексивный процесс, связывающий прошлое с настоящим с помощью образов и воображения»¹³. Таким образом, реконструкция событий, производимая в памяти народа, формирует искаженную реальность, в некотором роде продиктованную аффектом, который постепенно оседает в нарративах. Со временем боль травмы перестает вписываться в память, но из-за нее стираются границы между прошлым, настоящим и будущим, и начинается попытка народа вновь самоидентифицироваться.

Фильм «Годзилла» примечателен тем, что в нем препарирован этот механизм: нам демонстрируют психологию целого народа, который, застряв в кризисе смысла и идентичности, вдруг оказывается не готов к новой исторической реальности. Время движется вперед, а коллективный герой, столкнувшийся

¹⁰ Яхотский М.Б. Сквозь тусклое стекло: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 390.

¹¹ Термин, означающий «о-телеснивание», приобретение аморфных четких физических контуров, принадлежит современному философу Бену Вударду, который изучает темный витализм. — *Прим. авт.* // Вудард Б. Динамика сплин. Пермь: HylePress, 2016. С. 42.

¹² Айерман Р. Культурная травма и коллективная память. [Электронный ресурс] // Новое литературное обозрение, 5'16. URL: https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/141_nlo_5_2016/article/12171/ (дата обращения: 11.07.2021).

¹³ Там же.



Годзилла, моривший
разрушить Японию.
«Годзилла» (1954).
Режиссер Исиро Хонда

с ужасным «чудовищем», Годзиллой, остается жить в страхе. Неполнота трансгрессивного перехода, в состоянии которого обнаруживает себя целая нация, не дает вырваться за пределы страха, основанного на предчувствии смерти.

В фильме «Годзилла» фактически ставится вопрос о том, сможет ли население адаптироваться к новым условиям существования — бок о бок с чудовищем. Конечно, нет. Жизнь никогда не будет прежней после того, как «монстр» опознан. Только насилем возможно реагировать на насилие, злом на зло. Необходимо убить того, кто принес смерть. Пусть нельзя убить прошлое, но, придав ему вид и образ живой, из крови и плоти, антагонистичной силы, можно частично закрыть гештальт, уничтожив ее... Правда, только в искусстве.

И в «Метрополисе», и в «Годзилле» через прием гротеска создается некий миф, в котором осмысливается и выражается историческая травма прошлого, непосредственно связанная с переживанием смерти. Она, как и сама жизнь, оказывается большой загадкой, которую, чтобы распознать, необходимо наделить формой. В «Метрополисе» — это лже-Мария, бездушная жестянка, сталкивающая людей из разных социальных слоев, провоцирующая гражданскую войну, разрушения, вражду, ненависть. В «Годзилле» — это рептилия, изолирующая народ от всего мира, который идет вперед, движется навстречу прогрессу, тогда как Япония застревает в кошмарной реальности, суровой яви, где надо научиться жить с ящером бок о бок.

Научно-технический прогресс сквозь призму приема гротеска

Травмы, отражаемые в кино, проистекают не только из военных тем, но и бытовых. Сфера научно-технического прогресса и то, что он в себе несет, волнует современных драматургов и режиссеров не меньше. Таким образом, в понятие «историческое» попадает не только свершенное прошлое, но и конструируемое, умозрительное будущее, вызывающее тревогу нераспознаваемостью протекающих процессов, а потому травмирующее не меньше, чем то, что уже осуществилось.

От событий Первой и Второй мировых войн перейдем к интенсивному изучению космоса, созданию новых видов связи, развитию нейрокибернетики.

Именно в восьмидесятые годы ученые и деятели искусства стали активно говорить о перемещении человека сквозь время и пространство. В 1983 году выходит книга Престона Николса «Проект Монток: эксперименты со временем», в которой рассказывается о сверхсекретной деятельности правительства США в городе Монток, штат Нью-Йорк. Он был направлен на исследования электромагнитных полей, благодаря которым человек мог бы перемещаться во времени, телепортироваться и создавать физические объекты силой мысли. В 1984 году философ Дерек Парфит в книге «Причины и личности» описал парадокс телепортации: если машина расщепляет человека на планете Земля, перенося его на Марс, будет ли телепортированный тем же человеком, что вошел в аппарат на Земле?

Вокруг этой темы построен сюжет «Мухи» Дэвида Кроненберга (1986). Он и соавторы сценария «Мухи» — Чарльз Эдвард Пог и Джон Лангелаан — закладывают прием гротеска в структуру ленты. Фильм относится к поджанру ужасов — боди-хоррору (body-horror), который является источником гротескной фактуры. Для жанра характерно внимание к человеческому телу, его изменениям, пугающим трансформациям, вызванным мутациями, болезнями, паразитами.

По сюжету ученый Сет Брандл изобретает телепорт буквально на глазах зрителя. Сначала он может телепортировать только неодушевленные предметы: например, чулок журналистки Вероники, которая приходит в квартиру Сета, чтобы поговорить с ученым о его новейшей разработке. Именно Вероника способствует тому, что Сет продолжает свои эксперименты в

области телепортации — ведь до ее появления у него не получалось перемещать «одушевленные» материи. Сет и Вероника влюбляются друг в друга, и только после того, как он познает искусство любви, ученый понимает, что надо научить этому

Сет Брандл становится Брандифлаем. «Муха» (1986). Режиссер Дэвид Кроненберг



искусству и телепорт. Компьютер тоже должен «полюбить» живую плоть, так считает изобретатель.

Тогда эксперименты выходят на новый уровень: Сет решает протестировать свою разработку на себе. Телепорт Брандла действительно учится любить живую плоть, но не может различать частности, потому он и не считывает муху, случайно залетевшую в камеру телепорта во время перемещения ученого. Она оказывается слита воедино с телом Брандла. И когда в эксперимент вмешиваются силы хаоса, неконтролируемая натура в виде низшего существа — мухи, сюжет начинает развиваться в русле трансгрессивного характера, где «единый центр отсутствует <...>. Невозможно установление иерархических отношений между элементами, невозможно установление магистральной бытийно-смысловой перспективы, строго детерминированной единым центром»¹⁴.

Поначалу Брандл чувствует только прилив сил, возможность не спать ночами и усиленно работать, тренироваться, но погода его тело меняется кардинально: от мяса отслаиваются ногти, тело покрывается жесткой щетиной и серыми буграми, желудочная жижа непроизвольно течет изо рта, отваливаются уши. Еще немного — и члены тела превращаются в подобие мушиных лапок. Тогда ученому ничего не остается, как признать поражение.

В фильме фигура ученого, его эксперименты, попытки преодоления времени и пространства являются гротескными элементами, формирующими структуру приема. Сет Брандл хочет сыграть роль Бога, но не справляется. Он не может познать все нюансы плоти и духа, научить свой компьютер распознавать их, и жестоко расплачивается за эксперименты с натурой. Ценой собственной жизни главный герой познает, каково быть неудачной попыткой эксперимента.

Стоит привести еще один фильм, относящийся к научной фантастике и отчасти боди-хоррору. Это «Вспомнить всё» (1990) Пола Верховена. Мгновенно ставшая культовой, картина получила премию «Оскар» за визуальные эффекты. Фильм отразил дух времени, страхи людей, связанные с активным освоением космоса, очередным кризисом в США, усугубившим социальное неравенство.

Наконец люди могут перемещаться по Галактике. Мечта главного героя, строителя Дага Куэйда, — отправиться в отпуск на колонизированный Марс. Однако это слишком дорого, кроме того, жена Дага наотрез отказывается ехать с ним. Тогда он обращается в компанию «Реколл»¹⁵, занимающуюся воспо-

¹⁴ Фаритов В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма / В.Т. Фаритов. Ульяновск: УлГТУ, 2012. С. 46.

¹⁵ Реколл (от англ. recall — «воспоминание»), так же называется фильм на языке оригинала — «Total Recall». — Прик. авт.

минаниями. С помощью специальных аппаратов, похожих на модифицированные электрические стулья, сотрудники «Реколл» посылают в мозг клиента импульсы, создающие полную иллюзию того, что последний действительно бывал в том месте, которое он хотел бы увидеть, причем, побывал с конкретным человеком. Более того, клиент может даже стать тем, кем в реальности не является, то есть прожить вымышленную жизнь, полную приключений, а затем, без вреда для здоровья, вернуться обратно к своим будням. Даг желает отправиться на Марс с горячей брюнеткой, которая регулярно ему снится, в роли спецагента, — такие вводные данные задаются компьютеру.

Первый драматургический поворотный пункт, перипетия, которая ведет зрителя от завязки к основному действию фильма, выстроен по принципу флешбэка наяву. Внезапно происходит странная история: вместо того, чтобы подгрузить в мозг героя новые воспоминания, ему их возвращают. Оказывается, из его памяти специально стерли воспоминания о том, что он реальный шпион, которого сделали простым работягой, чтобы он забыл дорогу на Марс и прекратил расследования против злостного бизнесмена, буквально приватизировавшего весь воздух на планете, — господина Кохаагена. Но цепкое подсознание Куэйда возвращает ему запечатленные события в сумбурных, запутанных снах, которые он захотел воспроизвести в компании «Реколл». «Драматургия фильма может включать в себя процедуру сложного динамического взаимодействия пластов реальности, обладающих разной темпоральностью»¹⁶, — отмечает исследователь Н.Е. Мариевская. В ленте «Вспомнить всё» сливаются поля сновидений и реальности: фантазии оставляют в герое чувства кратковременного блаженства, даже несмотря на то, что он всякий раз погибает в конце этих воображаемых приключений; а жизнь наяву просто тяготит Дугласа монотонностью.

На Марсе Даг встречает толпу мутантов — это первое поколение людей, рожденных на планете. Они уродливы: очертания их внутренних органов видны на поверхности кожи; у кого-то слишком большие головы с сочащимися мозгами, кто-то страдает карликовостью, у кого-то вываливаются из орбит глаза. У проводника Дага Куэйда, чернокожего таксиста Бенни, вместо левой руки — клешня, образовавшаяся вследствие адаптации на новой планете. Все они — люди, чьи образы строятся на переходе границ телесности. Их внутреннее становится частью внешнего облика буквально. Они не до конца ассимилировались на Марсе, но при этом успели стать чужими на Земле.

¹⁶ Мариевская Н.Е. *Время в кино*. М.: Прогресс-традиция, 2014. С. 182.

¹⁷ Ковалов О.А. Излучение страшно-го. СПб.: Мастерская «Сеанс», 2016. С. 11.

¹⁸ Бактин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 352.

¹⁹ Его имя на английском пишется как *Vilos* и происходит от слова *villain* — «злодей». — Прим. авт.

Зрителя плавно погружают в гротескный мир, где «фантастическое является элементом фабульной конструкции, то есть условием и даже предметом изображения»¹⁷. Эти персонажи выстроены в художественной логике гротескного образа, который «игнорирует замкнутую, ровную и глухую плоскость (поверхность) тела и фиксирует только его выпуклости — отростки, почки — и отверстия, то есть только то, что выводит за пределы тела, и то, что вводит в глубины тела»¹⁸.

Главный герой хоть и не мутант, но его образ тоже строится по гротескной формуле, где сочетаются *трансгрессивность* его сознания и *амбивалентность* его личности — это раскрывается в финальной перипетии, ведущей к кульминации. *Гротескность* его сложнее, чем уровень визуальных телесных трансформаций. Куэйд делают «трансплантацию» мыслей и чувств. Каждый день вокруг него разыгрывается спектакль под названием «стабильная жизнь», правда, кажется, он по-настоящему не любит ни красавицу жену, ни работу. И только сновидения возвращают украденные реалии, которые он должен вспомнить.

Наконец Даг Куэйд, добравшийся до логова Вилоса Кохагена¹⁹, своего главного антагониста, узнает, что в прошлом, до потери памяти и обретения жизни на Земле в роли простого рабочего-строителя, он не просто шпион, а поделщик главного злодея, жестоко подавлявший восстание на Красной планете. С этого момента начинается трансформация Дага.

Лента выполнена как «путешествие героя» к самому себе: проходя через все элементы, указанные Джозефом Кэмпбеллом в книге «Герой с тысячьо лиц», персонаж претерпевает фантастическую внутреннюю трансформацию, как будто остающуюся за рамками экранного времени. Кульмина-



Люди, колонизировавшие Марс, стали уродами в результате нехватки кислорода. «Вспомнить всё» (1990). Режиссер Пол Верховен

ция фильма сравнима с имплозией, взрывом, направленным внутрь, когда главное действие — решение оставаться на стороне света и бывших повстанцев, которых Куэйд когда-то подавлял, — осуществляется внутри сознания Дугласа.

В этом научно-фантастическом фильме исследуется кризис сознания. Реально существующее и бывшее невозможно отделить от вымышленного. Герой, оказываясь в запутанных обстоятельствах, между сном и явью, мучимый вспышками воспоминаний ложных и истинных, обязан вновь собрать паззл своей жизни, чтобы пройти инициацию, чтобы обрести себя, самоидентифицироваться. По сути, век интернета, когда информация наяву настолько запутанна, что отделить зерна от плевел, истину от лжи практически невозможно, оказывается подтверждением гротескного конфликта, который рассмотрен в картине Пола Верховена. Так, можно считать, автор заглянул на пару десятилетий вперед, когда страшные предсказания обретают форму.

Несмотря на то, что фильм заканчивается хорошо, и в нем много юмора и сатиры на современное американское общество, где царит яркое выраженное социальное неравенство, он отражает волнение, касающееся технологий, экспериментирующих с мозгом. Что, если подобное может произойти? Что, если власть имущие будут подавлять менее защищенные слои общества с помощью влияния на сознание? Что, если введут налог на воздух? Эти вопросы затрагивает фильм «Вспомнить всё», открывший зрителю актерский талант Арнольда Шварценегера. Чтобы дать на них ответы, создатели фильма прибегают к приему гротеска — он позволяет сделать это выпукло, бравурно, осязаемо. Ведь кино — это не просто повествование, а плотность визуального наполнения. Прием гротеска, на котором построена картина «Вспомнить всё», подчеркивает суть кинематографического произведения, старающегося как ухватить реальность, так и передать умозрительное будущее.

В рассмотренных фильмах переживается травма возможного будущего. Оно еще не наступило, никто не знает, каким оно будет и какие события принесет, но ужас вероятного уже осязается. Если человек — венец божественного творения, то что такое искусственный интеллект и какие вызовы он может бросить? Как, например, в фильме «Муха». И что, если достижения научного прогресса окажутся в руках недостойной личности, как это происходит в картине «Вспомнить всё»? Через прием гротеска здесь исследуются технологии и их влияние на мир человеческого тела и души. Смена мироощущения героев — Сета Брандла и Дага Куэйда — показана через невозможность отринуть старое до конца и принять новое настоящее. В первом случае персонаж оказывается не готов тягаться с божественным замыслом, во втором — столкновение с консерва-

тивной, унылой реальностью порождает бунт, протест героя, который хочет строить «дивный новый мир», но не может, поскольку ему препятствует мощный антагонист — его собственная память.

Заключение

Фильмы, в которых используется прием гротеска, так или иначе связаны с травмой, довольно часто — исторической, но пропущенной через призму авторского восприятия. Кино становится средством адаптации актуального мира, и гротеск, являясь инструментом для восприятия времени, дает «тело» конфликту, начинающему представлять реальную угрозу для героя, который внезапно может застрять в трансгрессивном переходе. Историческое время пойдет дальше, без него, и разрыв между персонажем и хронотопом будет только расти, усиливая гротескную фактуру переживания. Гротескный киноязык становится средством ретрансляции боли, которую облачают в форму чудовищ, мутантов, уродов, киборгов. Гротескная телесность оказывается метафорой событий, нуждающихся в осмыслении.

Гротеск, позволяющий исказить и модифицировать субъекты, плотно связан с фактором времени и пространства в фильмах. Он нередко возникает, когда сценаристы и режиссеры переосмысливают исторический контекст, травму народа или происходящие незначительные на первый взгляд перемены. И так как «реальность, возникающая при соприкосновении души человека с физическим миром, многослойна» и «каждый слой имеет временную характеристику», то и «эти слои оказываются плотно спаянными в новое единство, наделенное своими особенными временными свойствами»²⁰.

Предложенная выборка фильмов в статье лишь кратко и эскизно рассматривает прием гротеска. Однако подобный анализ уже проливает свет на вопрос о взаимодействии приема с пространственно-временным континуумом и переживаемой исторической травмой, которую авторы отражают в кинопроизведениях. ■

²⁰ Мариевская Н.Е. *Время в кино*. М.: Прогресс-традиция, 2014. С. 163.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. 640 с.
2. Вудард Б. Динамика слизи. Пермь: HylePress, 2016. 124 с.
3. Делёз Ж. Кино. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 560 с.
4. Достоевский Ф.М. Бесы. СПб.: Лениздат, 2013. 768 с.

5. *Ковалов О.А.* Из(л)учение странного. СПб.: Мастерская «Сеанс», 2016. 328 с.
6. *Мариеская Н.Е.* Время в кино. М.: Прогресс-традиция, 2014. 336 с.
7. *Николюкин А.Н.* Литературная энциклопедия терминов и понятий. М.: НПК «Интелвак», 2001. 799 с.
8. *Фаритов В.Т.* Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма. Ульяновск: УлГТУ, 2012. 199 с.
9. *Шлыкova С.П.* Трансгрессия в арт-хаусном кинематографе: монография. Саратов: Саратовская государственная консерватория (академия) им. Л.В. Собинова. 88 с.
10. *Ямпольский М.Б.* «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. 688 с.

REFERENCES

1. *Bakhtin M.M.* (1990) *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kultura srednevekovja i Rennansa* [The Creative Art of François Rabelais and Folk Culture of the Middle Ages and the Renaissance]. Moscow: Khudozhestvennaya literature, 1990. 640 p. (In Russ.).
2. *Delez G.* Kino (2016) [Deleuze G. Cinéma]. Moscow: Ad Marginem, 2016. 560 p. (In Russ.).
3. *Dostoyevskiy F.M.* (2013) *Besy* [The Demons]. Saint-Petersburg: Lenizdat, 2013. 768 p. (In Russ.).
4. *Faritov V.T.* (2012) *Transgressiya i diskurs. Vvedeniye v filosofiyu bitijno-smislovogo perspektivizma* [Transgression and discourse. Introduction to the philosophy of Existential-semantic perspectivism]. Ulianovsk: UIGTU, 2012. 199 p. (In Russ.).
5. *Kovalov O.A.* (2016) *Iz(l)ucheniye strannogo* [The Lightning of Strange]. Saint-Petersburg: Masterskaya "Séance", 2016. 328 p. (In Russ.).
6. *Marieskaya N.E.* (2015) *Vremya v kino* [Time in Cinematography]. Moscow: Progress-Traditsiya, 2015. 336 p. (In Russ.).
7. *Nikolyukin A.N.* (2001) *Literaturnaya encyclopedia terminov i poniatiy* [The Encyclopedia of Terms and Concepts in Literature]. Moscow: NPK "Intelvak", 2001. 799 p. (In Russ.).
8. *Shlykova S.P.* (2013) *Transgressiya v art-hausnon kinematografe: monografiya* [Transgression in Art-house cinema: monograph]. Saratov: Saratovskaya gosudarstvennaya konservatoriya (akademiya) im. L.V. Sobinova. 88 p. (In Russ.).
9. *Vudard B.* (2016) *Dinamika slizi* [Woodard B. Slime dynamics]. Perm: HylePress, 2016. 124 p. (In Russ.).
10. *Yampolskiy M.B.* (2010) *"Skvoz tuskloye steklo": 20 glav o neopredelennosti* ["Through a Dim Glass": 20 chapters on Uncertainty]. Moscow: Novoe literaturnoye obozreniye, 2010. 688 p. (In Russ.).

Historical Trauma as a Source of Grotesque in Cinema

Anastasia E. Babina

PhD student, All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov (VGIK)

UDC 778.5.04.072

ABSTRACT: The article examines the relationship between a historical trauma experienced by a nation and grotesque in cinema. While making it possible to distort and modify subjects, grotesque is closely connected with cinematic time and space, and the historical context becomes a fertile ground for constructing images that are ambivalent and transgressive, ambiguous and polysemantic. Drawing on the case of *Metropolis* (1927) and *Godzilla* (1954), the first part of the article looks into the way grotesque helps interpret the global historical upheavals: the Great Depression, World Wars One and Two. The analysis of the world's internal conflicts results in the emergence of monsters taking on a form that balances on the edge of life and death, reality and fiction.

The second part investigates technological progress as part of historical trauma. The films *The Fly* (1986) and *Total Recall* (1990) record the defective exit of the characters beyond the boundaries of their own physicality due to scientific achievements which prove hostile to a human being.

In the conclusion the author argues that any historical trauma is antagonistic to a character. Looked at from the director's prospective, it is fixed by means of grotesque, which makes it acquire a borderline form: anthropomorphic, zoomorphic or amorphous. The proposed selection of films gives but a rough review of grotesque. However, even such a concise survey sheds light on its interaction with the spatiotemporal continuum, on the one hand, and the experienced trauma reflected in films on the other.

The article can be useful for professional screenwriters and directors, as well as for students studying the basics of drama and a wide range of readers interested in the nature of the grotesque structure. The article is based on the academic research of Mikhail M. Bakhtin, Gilles Deleuze, Natalia E. Marievskaya, Mikhail B. Yampolsky.

KEY WORDS: grotesque, transgression, historical trauma, script, image of chronotope, dramatic conflict