

В.А.Карабанова

АНТРОПОМОРФНАЯ МАСКА В ХОРРОРЕ КАК СИМУЛЯЦИЯ ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫХ СМЫСЛОВ

В статье анализируются наиболее характерные образы зла в американском хоррор-кинематографе. На основании первичной типологии хоррор-масок были определены следующие группы: териоморфные, антропоморфные, техноморфные, мифоморфные, экзоморфные маски и маски «отсутствия». Но только антропоморфные маски подчеркивают актуальные экзистенциальные и социокультурные противоречия современной западной цивилизации. Антропоморфные маски в кино компенсируют пассивность обывателя и мотивируют его к игровым моделям инкультурации. Среди наиболее типичных художественных образов можно назвать клоунские и кукольные маски, а также целая номенклатура масок, которые символизируют смерть и мертвое тело. Такой художественный прием позволяет установить новые типы интерпретации культурных символов жизни и смерти, а также определить направление эволюции не только искусства, но и массовой культуры в целом.

Ключевые слова: хоррор-кинематограф, антропоморфная маска, тело-маска, игра, смерть, инкультурация, массовая культура, ребенок, архетип, Антигерой

Включение маски в контекст человеческой культуры является ключевым, смыслообразующим процессом, позволяющим органично соединять архаическое и современное, естественное и искусственное, человеческое и божественное, реальное и вымышленное. Поэтому и появление масок в хоррор-сюжетах также выполняет общекультурные функции, раскрывающие особенности духовной динамики современной цивилизации и внутреннего мира человека. Именно оперирование маской позволяет человеку понять и открыть как в самом себе, так и в других, иные уровни бытия, находящиеся вне привычного круга повседневности.

Как в традиционной, так и в современной культуре маска выступает экзистенциальным маркером, разграничивающим «Я» и «не-Я», свое и неведомое Другое в себе. Это значит, что маска и ее визуальные контуры наглядно указывают обывателю наиболее актуальные проблемы, требующие хотя бы минимальной рефлексии. В то же время, эксплуатируя чувственно-эмоциональные переживания, маска демонстрирует неосознаваемые процессы, происходящие в душе индивида. Так, именно она вытягивает наружу, на уровень осознания те, еще не ведомые человеку, его собственные качества и части бытия, которые до сих пор оказались не включенными в контекст его личного опыта и современной культуры.

Как известно, неведомое, чье бы оно ни было, первоначально вызывает в душе бурю эмоций, связанных с неизвестностью, опасностью, тревогой. В том случае, если такое состояние не становится предметом саморефлексии, оно неминуемо атрибутируется негативно и со временем может превратиться в абсолютно враждебные и агрессивные социокультурные реальности, «разъедающие» как тело, так и сознание обывателя. Именно наличие подобных оценок свидетельствует, по мнению К.Г.Юнга, о присутствии бессознательного противоречия между архетипом «Тени» и комплексом социально-ролевых моделей поведения, названных в аналитической культурологии «Персоной» (от лат. «persona»). Она заимствована из римской драмы и означает маску, используемую актером во время театральной постановки. Персона представляет собой некоторый «компромисс между индивидуумом и социальностью по поводу того, «кем кто-то является». Этот «кто-то» принимает имя, получает титул, представляет должность и является тем или другим» [1]. Для любого обывателя Персона выступает как видимость, некая вторичная, двумерная, черно-белая действительность. Она является случайным фрагментом коллективной души, маской, которая плохо или хорошо «играет» в индивидуальность, принуждая и обывателя, и окружающих думать, что он — полноценная личность.

Яркий иллюстративный материал фильмов ужасов позволяет по-новому оценить социокультурный статус человека и среды его обитания, обретенный им после столетий кровавого покорения природы. Маски, которые надевает Антигерой в кино, позволяют ему демонстрировать неведомые для обывателя собственные качества, а также неизвестную для него социокультурную традицию и исторический опыт ее становления. Поэтому вполне понятно, что маски в хоррор-кинематографе преимущественно безобразны, действуют отпугивая, настораживая, шокируя, угрожая и шантажируя обывателя своим нестереотипным представлением об инобытии прекрасного в социокультурном пространстве.

Анализ основных черт и образов, которые несут с собой маски Антигероя, способен установить актуальные ментальные проблемы, которые таким образом визуализируются и персонифицируются. В результате первичного обобщения того визуального материала, с которым работает хоррор-жанр, можно сформулировать типологию образов ужасного в западном кинематографе, опирающегося как на сугубо европейскую континентальную традицию, так и вовлекающего в культурный оборот территории, находившиеся в зоне колониальной экспансии. В зависимости от персонифицируемых хоррор-маской свойств можно выделить следующие группы образов ужасного: *териоморфные, антропоморфные, техноморфные, мифоморфные, экзоморфные маски и маски «отсутствия».*

Териоморфные маски раскрывают образы зла посредством придания внешности и телесным способностям героя свойств, присущих различным представителям животного мира (человек-личинка, человек-паук, женщина-кошка, человек-мотылек, человек-муравей, женщина-змея, человек-муха, человек-кролик, человек-волк, человек-ястреб и т.д.). *Антропоморфные* — изображают зло, используя те или иные социальные роли и психосоматические состояния человека, а также связанные с ними внешние признаки: форма одежды, манеры поведения, лексика, мимика, макияж, и т.д. (клоун, полицейский, врач, учитель, священник, поп-звезда, спортсмен, урод, зомби, оборотень, упырь, вампир, мертвец, манекен, модель, игрушка, кукла и т.д.).

Техноморфные маски дополняют ужасный образ человека технически совершенными элементами, связанными с модернизацией лица, тела и способностей, приближающих его к «сверхчеловеку». *Мифоморфные* маски представляют зло, транслируемое в культурной традиции и воспроизводящее исторически отточенные образы, характерные для значимых мифологических, религиозных и культурных систем (боги добра и зла, полубоги и герои). *Экзоморфные* маски представляют бессознательные проекции зла, выведенные за пределы ментального опыта землян (пришельцы и мутанты). *Маски «отсутствия»* — особая группа культурных кодов в хоррор-традиции, которая избегает какой бы то ни было привязки к индивидуальности и различиям (машина, существо, особь, нечто, ничто, пустота, виртуал, голос, шум, тень, свет, зло).

Таким образом, выявленная типология позволяет охарактеризовать маску как знак, зачастую указывающий на несерьезность и заведомо игровой характер современной культуры и спровоцированных ею отношений человека и мира. Антигерой посредством ужасной палитры своих масок-личин с удовольствием высмеивает как отдельные недостатки обывателей, так и всю официальную культуру потребительской цивилизации.

Наиболее излюбленными видами масок в фильмах ужасов являются антропоморфные образы, призванные воспроизводить антропоцентричный эгоизм и агрессивность современной цивилизации. С другой стороны, засилье антропоморфного ужаса, персонифицированного маской, в современной массовой культуре свидетельствует о признании господства социокультурной парадигмы, где именно человек является источником, движущей силой и основным виновником того глобального кризиса, в котором оказались общество, культура и природа. Однако в хорроре ужас персонифицирован не собственно в привычном для обывателя человеческом облике, выступающем показателем социального статуса. Наоборот, Антигерой предпочитает скрываться, оставляя зрителя в пространстве тайны, что делает подобный разворот сюжета еще более пугающим, поскольку обыватель привык сторониться и избегать всего того, что он не понимает и не может объяснить.

В контексте этой группы масок Антигерой избирает наиболее распространенную социокультурную практику формирования «среднего», типичного обывателя и оперирует готовыми социальными знаками, указывающими на условное присутствие индивида в этой среде. Постмодернистская философия продуктивно работала над осознанием типа культуры, создаваемого современным потребительским обществом. Ж.Бодрийяр, пытаясь зафиксировать сущность подобной ментальности, вводит понятие «симулякра», который фактически является универсальной антропологической маской любого объекта или отношения, замещающего «реальное» «вымышленным», а «истину» «заблуждением» [2].

Маски — это образы-симулякры, визуализирующие неактуальные как в обывательской среде, так и в официальной культуре, экзистенциальные и архетипические смыслы, над которыми должен рефлексировать человек. Антропологические симулятивные стратегии Антигероя всегда являются игровыми, что находит буквальное отражение в образах, несущих ужас. Антигерой, по сути, играет с образом человека, предлагая нашему современнику в своем облике неведомые для него стороны его же собственной природы. Отсутствие четкой грани между настоящим и вымышленным повергает обывателя в настоящий шок. Ведь его с раннего детства приучали к тому, что игра — несерьезное времяпрепровождение не обремененного ответственностью и не ориентированного на жизненный успех ребенка. В противоположность магистральной стратегии потребительской социализации Антигерой настаивает на «серьезных» формах человеческой деятельности [3, с. 2]. Поскольку ставкой в подобной игре может стать не только крах привычных социокультурных ориентиров или полная «ампутация» социально-ролевых «протезов», но даже частичная утрата органов и тканей, чреватая настоящей, а не «киношной» или компьютерно-игровой смертью.

На арене появляется клоун-буфф, мим (кстати, очень распространенный в фильмах ужасов персонаж), который разыгрывает обывателя, уверенного в абсолютной истинности своих жизненных идеалов. Образ клоуна — это симулякр иронии и сатиры над обывательской повседневностью, представленный в рефлексорных поступках, тучных телах, закомплексованных мыслях, визуальных, имиджевых стереотипах. Клоун-убийца играет человека, которого не может быть, или который должен быть, но не смог осуществиться в этой социокультурной реальности. Его искусственное лицо указывает на неестественность социальных ролей, выполняемых обывателем. В то же время сам обыватель воспринимает клоунскую маску всего лишь как еще один повод отбросить социальные условности и окунуться в мир игровой инфантильности. Однако хихикающий Антигерой, пытаясь увлечь за собой зрителя, втягивает его в серьезные размышления по поводу сущности своей жизни и эффективности социокультурных норм. Но справиться с подобной задачей оказывается по силам далеко не каждому человеку, и именно этим во многом бывает обусловлен кровавый исход этой клоунады. Маска-клоун как симулякр человека, не реализовавшего своей сущности, актуализирует и еще один, не менее интересный хоррор-образ, получивший широкое распространение в последние десятилетия.

Распространение кукольных персонажей в триллере становится весьма заметным индикатором возрастающей инфантилизации западного потребительского общества.

Кукольные хоррор-сюжеты наглядно демонстрируют прогрессирующую однозначность массовой коммуникации, в рамках которой инфляции подвергаются даже глубинные образы страха и ужаса. Они утрачивают самостоятельность и активность, практически полностью оказываясь под влиянием социально-ролевых моделей, диктуемых властью. Кукольная маска, в отличие от клоунской, не представляет динамику изменяющейся чувственности. «Лицо» куклы не может быть искажено ужасом — оно всегда нейтрально и бесстрастно. Поэтому кукольная маска Антигероя является убедительным примером конформистского внешнего вида, к которому должен стремиться любой обыватель как настоящий «человек без свойств». Впрочем, «тело» куклы тоже выполняет функцию маски, подчиняя социальному идеалу штампованного индивида не только контуры его лица и головы, но и все остальные фенотипические признаки. Подобная маска дополняет образ Антигероя, придавая ему дополнительный заряд в борьбе с социокультурным паразитизмом, инертностью, бесчувственностью и безмозглостью обывателей.

Поэтому, несмотря на то, что кукольная маска является знаком детства, беззаботности и надежды, в контексте как традиционной, так и современной культуры она выступает еще и носителем знака смерти. Кукольное тело — это тело мертвеца, ритуально оживляемое лишь в ситуативно-игровом контексте с помощью физических и духовных сил, чувств, мыслительной энергии и фантазии играющего. Но в силу вышеуказанных признаков обывателя в хоррор-истории кукле не стоит рассчитывать на безмятежный отдых в шкафу. Ей, как настоящей ниспровергательнице основ потребительской культуры, приходится брать на себя историческую миссию майевта чувств и сознания обывателя. Потому-то такой масштабный шок вызывают у него ситуации, когда кукольная маска начинает подавать признаки жизни, о которых он давно уже забыл. Так, кукольная маска подготавливает появление в хоррор-интерьерах нового важнейшего образа — оживших мертвецов, зомби, вурдалаков, упырей и других персонажей из низшей мифологии. Ужасающий вид мертвых вызывает замешательство у зрителей, поскольку погружает их в декорации потустороннего мира, который всегда вызывал у людей ужас и нуминозный трепет.

Эстетическая привлекательность и магическое очарование образа смерти настойчиво превращаются в неотъемлемые элементы модного стиля деструктивных и депрессивных молодежных субкультур. Следует сказать, что популярность образов смерти в секулярной массовой культуре еще не свидетельствует об «освобождении» общества потребления от бремени греха. Наоборот, то, что современные обывательские массы с необычайной легкостью «поднимают на смех» «смертельные» и «кровавые» темы, свидетельствует об их духовной инфантильности, безответственности, эмоциональной и физической незрелости, примерно соответствующей периоду юношеского перфекционизма. По сути «подростковая» традиция издевательств над образами смерти, превращающих ее в «козла отпущения», во многом связана со стремлением изгнать ее из современной ментальности, лишив ее статуса онтологической противоположности жизни. Во многом это произошло потому, что катастрофически девальвировались представления о соотношении «живого» и «мертвого». Маски смерти главных героев хоррора являются попыткой визуализировать, придать наглядный характер тем внутренним, индивидуальным и коллективным проблемам, с которыми столкнулось человечество. В первую очередь, нужно говорить о катастрофическом нарастании прессинга государства в отношении человека, который фактически принял тотальный характер, полностью уничтожив его обустроенную повседневность. В таком типе культуры человек лишь воспроизводит господствующие властные модели инкультурации, которые по мере развития цивилизации практически полностью вытесняются в негативные и «теневые» формы.

Обыватель, с его примитивными представлениями о себе и культурном фоне бытия, «перехватывает» миссию по уничтожению социального зла, персонифицируемого воскресшими (или же ныне здравствующими) мертвецами, скелетами и другими персонажами низшей мифологии. Однако массовая культура интерпретирует последнюю не как целостную систему представлений, доставшуюся человечеству от древнейших цивилизаций. С точки зрения массового человека, «низшее» — это все то, что не укладывается в комплекс его социальных приоритетов, абсолютно точно не поднимается до его уровня потребления, а также не дотягивает до типичных для его круга социальных маркеров внешности. Но хтонический Антигерой не является «низким» по своему социальному происхождению или не соответствующим корпоративным и социокультурным стереотипам. Его природа настолько глубинна и онтологична, что без него в этом мире вообще бы не существовало представлений о «верхе» и «ниже», а фундаментальная для западного общества идея «среднего класса» была бы совершенно невозможна.

Мистическая загадочность языка мертвецов первоначально вызывает приступы панического ужаса, но, как оказывается, лишь немногие участники этих драматических событий в состоянии понять, о чем им хотят поведать давно умершие люди. Кровавые боины, устраиваемые мертвецами в мире «живых», — это чудовищная игра, которая «поставлена на службу бессмертию» [3], это и знаки разрушающейся телесности массового человека. Относясь к своему телу как к социальной маске, обыватель бессознательно воспринимает себя как персонализированное приложение «к основным производственным фондам» и постепенно утрачивает себя [4]. Поэтому совершенно понятно поведение ожившего мертвеца, который, подобно скульптору эпохи Возрождения, ваяет «нового» человека, фактически умершего в своей прежней антропоморфной оболочке. Взяв ее старый, отживший образец, Антигерой-мертвец умело отсекает все лишнее, доводя тело обывателя до так и

не понятого им ранее совершенства. Внутренний диалог «скульптора-мертвеца» позволяет произвести правильную резекцию первичных и вторичных частей обывательского тела-маски. Он понимает эту «хирургию» как эстетическую и воспитательную.

Таким образом, мертвец-Антигерой, паразитирующий «на остаточном потенциале витальной энергии произвольно-макетированного антропоморфного образа» [5], наглядно и жестоко показывает обывателям их подлинное «Я», к восприятию которого, конечно же, практически никто из них не готов. Поэтому война, которая развязывается в пространстве хоррор-кинематографа, является открытым вооруженным столкновением не только стереотипного «живого» с творческим «мертвым», но и традиционного типа культуры с его постантропологическими, а местами и постсоциальными инвариантами. В подобных интерьерах обыватель выступает подлинным символом массовой культуры, а его борьба с сонмом оживших мертвецов становится попыткой окончательного освобождения от балласта неосвоенного опыта предшествующих поколений и наследия традиционной культуры. Современная массовая культура в изобилии порождает деперсонифицированные маски пустоты и отсутствия. Подобная безликая форма указывает на торжество официоза и формальности над публичной карнавальностью и игровой свободой самовыражения. Так маска как способ индивидуального мифотворчества деградирует до статуса рядоположенного маркера социальной танатографии.

1. Юнг К.Г. Собрание сочинений. Психология бессознательного. М.: Канон, 1996. С. 217.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция [Электр. ресурс] // Библиотека Гумер — гуманитарные науки (сайт). URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/bodr_sim/ (дата обращения 02.03.2016 г.).
3. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С. 144.
4. Некита А.Г. Социальное за-бытие архетипа: аналитика и механизмы функционирования: монография. Великий Новгород, 2006. С. 124.
5. Маленко С.А., Некита А.Г. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества: монография. Великий Новгород, 2008. С. 203.

References

1. Yung K.G. Sbranie sochineniy. Psikhologiya bessoznatelnogo. M.: Kanon, 1996. S. 217.
2. Bodriyyar Zh. Simulyakry i simulyatsiya [Elektr. resurs] // Biblioteka Gumer — gumanitarnye nauki (sayt). URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/bodr_sim/ (data obrashcheniya 02.03.2016 g.).
3. Apinyan T.A. Igra v prostranstve ser'eznogo: igra, mif, ritual, son, iskusstvo i drugie. SPb., 2003. S. 144.
4. Nekita A.G. Sotsial'noe za-bytie arkhetypa: analitika i mekhanizmy funktsionirovaniya: monografiya. Velikiy Novgorod, 2006. S. 124.
5. Malenko S.A., Nekita A.G. Arkheologiya Samosti: arkhetypicheskie obrazy osushchestvleniya Chelovecheskogo i formy ego sotsial'nogo oborotnichestva: monografiya. Velikiy Novgorod, 2008. S. 203.

Karabanova V.A. Anthropomorphic masks in the horror-cinema as a simulation of existential meanings. The article analyzes the most typical images of evil in the American horror-cinema. On the basis of primary typologies horror-masks, the following groups were identified: teriomorphic, anthropomorphic, tehnomorphic, mithomorphic, ekzomorphic mask and masks of "absence". But only anthropomorphic masks emphasize the urgent existential and socio-cultural contradictions of modern Western civilization. Anthropomorphic masks at cinema compensate passivity of the everyman and motivate him to game models of an inculturation. Among the most typical artistic images can be called a clown and puppet masks, and also the whole nomenclature of masks that symbolize death and the dead body. This artistic technique allows to establish new types of interpretation of cultural symbols of life and death, as well as determine the direction of evolution is not only art, but also mass culture as a whole.

Keywords: horror-cinema, anthropomorphic mask, body-mask, game, death, inculturation, mass culture, child, archetype, Antihero.

Сведения об авторе. В.А.Карабанова — аспирант кафедры теории, истории и философии культуры ИГУМ НовГУ; olenia@mail.ru.

Статья публикуется впервые. Поступила в редакцию 16.05.2016.