

П. Барковский

ОЖИДАНИЕ НАСИЛИЯ ; НАСИЛИЕ ОЖИДАНИЙ

Не секрет, что современное западное общество, получившее гордое наименование “постиндустриального”, или “информационного”, а также и те общества, которые лишь стремятся подобный эпитет заполучить, все в большей степени ощущают собственную зависимость от разного рода техник манипуляции сознанием, навязываемых или некритически унаследованных идеологий, суггестивных практик, которые все с легкой руки Р. Барта объединяются одним емким понятием *“Мифологий”*. Безусловно, всяческие проекты обретения определенного анархизма в сфере межличностных отношений, опосредуемых обществом как системой их организации, являются по своей сути утопичными, поскольку любая форма организации изначально приносит собственное законодательство, вердикты и эдикты, регулирующие деятельность того, что подлежит организации.

Но коль скоро невозможно представить себе неорганизованное общество в чистом виде и весьма редко доводится наблюдать сверхорганизованные общества, где все и вся взято под тотальный контроль, а всецело регламентированные социальные единицы копят волну глухого сопротивления режиму, грозящую перейти в бурю революции, то мы обречены сталкиваться с ситуацией, когда те или другие предписания державной организации облекаются в более приемлимую для подчиняющихся форму.

Все это стало одной из ключевых тем “позднего марксизма” (“марксизма эпохи позднего капитализма”), будь то анализ отчуждающего характера «культуриндустрии» Т. Адорно и М. Хоркхаймера, концепции политического бессознательного, тотальности идеологий и реификации Ф. Джеймсона или рассуждения об одномерном человеке и освобождающем эросе Г. Маркузе. Хотя выводы теоретиков “позднего марксизма” по большому счету неутешительны, они дают нам неплохой урок нового обретения себя в тотально заидеологизированных обществах, где каждая попытка самоидентификации наталкивается на справедливое подозрение в том, что она, как таковая, была в очередной раз инспирирована очередной мифологией.

Одним из самых массовых способов самоидентификации, поставляемых средствами индустрии развлечений, является кинематограф, о котором и пойдет речь. Как бы ни была уязвима для критики структуралистская в своей основе идея кода, данную идею можно использовать весьма продуктивно в качестве рабочей гипотезы. А именно, что кинематогра-

фический код напрямую отражает сложный компромисс между желательным с точки зрения контролирующей организации форматом подачи информации и формами рецепции и трансформации публичной. Это, конечно, не означает, что так было, так есть и так будет, причем именно так... Не всегда власть "виновна" в образовании того или иного кода, мифологии, но зачастую срабатывает исконная перверсия современного сознания: находясь в мире творения идеологий, последнее само поддается искушению создавать "опиум для народа", причем не злобы или выгоды ради, а просто со скуки или вследствие желания "избегать страданий". Поэтому большинство теперешних мифологий по сути – побочные продукты массового сознания.

Таким образом, кинематографический код выступает для нас в виде определенного формата ожиданий, позволяющего, как это было замечательно показано в *Диалектике Просвещения*, рутинизировать свой опыт культуры, запуская собственные ассоциации и переживания от встречи с художественным продуктом, таким как, например, фильм, по заранее отлаженным каналам ожиданий. Одна сцена предуготовляет другую, начало и конец длящегося произведения несложно угадать по увиденному фрагменту, как таковой исчезает и сам фрагмент, поскольку он же и есть целое, повторим, целое ожидания. Искусство превращается в производство и потребление собственных продуктов, культура становится индустрией.

Подобного рода ожидания выполняют функцию "мягкого" принуждения, побуждающего прочитывать те или иные послания в одном и том же заранее заданном формате, причем делает оно это незаметно, и в этой своей "ненавязчивости" как раз гарантирует потребителю искусства то развлечение, за которое он заплатил свои деньги. Механизм ожидания так же отлажен, как и незаметен, он всегда стремится выскользнуть из фокуса внимания и большую часть времени ему это превосходно удается. Кроме периодов "линьки": когда новая структура ожиданий, выработанная и выброшенная на массовый рынок, входит в конфликт с существовавшей ранее, требуя ее модификации либо замены. Это возможно, поскольку не то чтобы мы вдруг резко научились по-новому видеть или кому-то стало крайне необходимо вызвать идеологические изменения в свою пользу, но скорее ситуация такова, что здесь сыграло свою роль и то, и это, и не только это. Ведь без молчаливого согласия публики, у которой не появилось реакции отторжения на предлагаемые изменения, любые нововведения будут обречены, что предполагает от разработчиков не только внимания к аксиологии должного, но и интерес к изучению сущего состояния зрительских предпочтений к тем или иным образам. В этом смысле публика – и творец и конечный потребитель идеологий искусства, хотя здесь и сложно рассуждать о том, что первично: бытие или сознание, идеи ли правят историческим бытием или оно, в свою очередь, отражается на уровне идей.

В качестве практического примера весьма интересно проследить за тем изменением зрительских ожиданий, которое пришлось на

середину 90-х гг. XX века и было опосредовано выходом на сцену ряда режиссеров, работающих в стиле “жесткого кино”. В общем и целом разрыв с традиционной для американского (в первую очередь) кинематографа 70–80-х гг. структурой ожидания не вызывает сомнений, но альтернативность все же не безусловна и явным образом претендует на закрепление нового порядка или иного уровня ожиданий, который, наверняка, имеет смысл зафиксировать до его перехода в подсознание.

И в данном случае знаковым, как мне кажется, будет обращение к фильму, возможно, менее нашумевшему, чем прочие, ему рядоположенные, но в более очевидном виде демонстрирующему подобную структуру изменений. Это *Профессионал* Люка Бессона. Характерно уже само название, создающее кризис идентификации, распад ожиданий и находящее конечное выражение в судорожной, хотя и подсознательно оправданной попытке репроприации, обратного присвоения утраченной логики развертывания ожиданий. Это название настолько же обезличено, насколько и персонализировано: в череде профессионалов – наёмных убийц, солдат удачи и т. д., в большей или меньшей степени фигурирующих в названиях кинолент, еще один профессионал выступает безликой маской на общем фоне самотождественного, перетекающего из фильма в фильм сюжета. С другой стороны – показательно то, что фильм француза Бессона, снятый под эгидой кинокорпорации ГОМОН, уже произвольно отсылает к одноименному продукту французской киноиндустрии: *Le Professionnel* с участием Ж.-П. Бельмондо.

С толку сбивает уже то, что в обоих фильмах главный герой – профессиональный убийца, а подобного “скандала ожиданий” кинематограф предыдущих лет избегал и даже предавал остракизму: самовоспроизводство сюжета гарантировалось в счет обеспечения своеобразия названия — главное, найти свою нишу, нюанс, особенность (то же и в рекламе: идентичные по сути товары приобретают уникальные свойства за счет особенности названия, брэнда, дизайна предложения). Хотя это лишь пробный камешек, и на данном этапе кризис идентификации легко снимается потребителем таксономией собственного производства, и фильму “достаётся” имя главного героя или некоторая дескриптивная конструкция. “Титулярный” код вообще достаточно реактивен.

Гораздо более существенно трансформирована внутренняя структура фильма и ее главное звено – действующий персонаж. Если классические картины данного жанра строятся с соблюдением всех канонов архетипической оппозиции добра и зла, т. е. главный герой не обязательно является собранием всевозможных достоинств, а его основной соперник – скопищем недостатков, но в общем позиция и того, и другого не вызывает сомнений. Причем, как бы по традиции, не принято выпячивать более чем одну сильную сторону положительного персонажа (для большего что ли реализма, дабы не обращаться к теме сказочного супергероя), в остальном же это образ “человека из толпы”, “простого парня”, ко-

того обстоятельства заставляют делать героическую работу. В результате чего антигерой в тщетных попытках доказать собственное интеллектуальное или физическое превосходство терпит окончательное поражение. Все роли, за редким исключением, социально институционализированы, и плохие парни творят свои гнусные дела в полном соответствии с внутренней необходимостью их природы, да и хорошие дела творятся по той же необходимости (оправдание действий обычно смотри в начале фильма).

И вот этот самый устоявшийся образ главного героя и его оппонента, краеугольный камень любых ожиданий, теперь заменяется на новую схему образов, исподволь подрывающую все прочие структуры. В социальном плане в глаза бросается стремительная инверсия в распределении ролей: меняется ракурс видения – полицейские и преступники обменялись местами, обличительные тона пропали как и не было. В психологическом плане дальше – больше: главный персонаж более не отвечает стандартам полноценного в психическом плане индивида, способным беспроblemно взаиморазличать добро и зло. Не то чтобы он делал все наоборот, сознательно творя зло вместо добра, – теряется сама способность к различению.

В принципе, используя метафору Дж. Ваттимо в достаточно специфическом смысле, можно было бы вести речь о “дебильном” (ослабленном) мышлении персонажей. Дело даже не в различии между медицинской нормой и патологией, а в задании уникального психического образа героя, дисгармонирующего с «обычным» антуражем. Так, персонаж Жана Рено, профессиональный убийца Леон не умеет читать и писать, с трудом поддерживает общение с другими людьми и к тому же в культурном плане остался где-то в эпохе голливудской моды на музыкальные мелодрамы и вестерны с Джоном Уэйном. В целом не то чтобы несвоевремен, анахроничен, а вообще вызывает ассоциации с детской психикой, некоторой задержкой развития что ли, которая, с одной стороны, ставит его на одну плоскость с девочкой-подростком скорее, чем со взрослым населением большого города, и, с другой стороны, полностью выводит из сетки отношений добра и зла, насколько дети еще к ней невосприимчивы.

“Странность” главного персонажа зеркально отражается в необычности поведения основного противника – окружного прокурора Стэнсфилда (Гэри Олдман), после ранения подсевшего на медицинские препараты и в связи с этим также отличающегося экстраординарным поведением и не вполне адекватными психическими реакциями. Нельзя сказать, что и раньше среди персонажей фильмов не появлялись герои, которые в рамках обыденного мышления не заносились бы с первой же минуты в разряд чокнутых, однако их роль всегда была ограничена конкретным противостоянием с порядком, “нормальностью”, олицетворением которых обычно выступали противники. И они же служили гарантом сохранения оппозиции добра и зла, несмотря на то что сумасшедшие, как и дети, все время грозят из нее выпасть, да и по большому счету выпадают.

Но что мы видим теперь? До сего времени прочно работавшая связка распадается, и одна из чаш весов значительно перевешивает другую, так что относительное выпадение “ненормальных” героев из сетки столь прочной оппозиции становится абсолютным. Ни киллер Леон, ни прокурор Стэнсфилд уже не оперируют подобными категориями и не занимают соответствующих моральных позиций, так что все их противостояние приобретает совершенно иной оттенок, совсем как аналогичное противостояние преступника и комиссара полиции в *Добермане*. Таким же образом лишено двух крайних точек опоры действие *Криминального чтива* К. Тарантино и стоуновские мистификации на тему Бонни и Клайда в *Прирожденных убийцах*, лишенных обличительного тона фильма 30–40-х и романтического флера бунта индивидуальностей против навязывающего общественный порядок общества – 60-х гг.

В результате такого изменения в психическом коде персонажей кардинально меняется сюжет; хотя на первый взгляд все компоненты действия остаются неизменными со времен классики жанра. Поскольку противостояние больше не осуществляется в рамках движения по восстановлению попорченной справедливости или абстрактного противления злу, оно становится особого рода игрой, где от победы или поражения зависит не судьба идеалов, а степень интенсивности чувств или что-то в этом роде, хотя это и не повод утверждать, что ставки уменьшились.

Превращение действия в игру сказывается и на прочих моментах структуры ожиданий. Обратившись к характерной фигуре ученичества, обыгранной в бессоновском *Профессионале*, можно легко увидеть, насколько трансформируется код действия: если ранее зритель был вправе ожидать двоякого варианта развития событий после появления связки учитель–ученик там, где темой преподавания становится смерть (1 – убийство учителя главным антигероем или его самоотстранение после окончания ученичества/месть со стороны ученика или возобновление борьбы по обретении новых сил; 2 – смерть ученика от чьих-либо злоумышленных рук/месть со стороны учителя), то “пустой” вариант однозначно расценивался бы как скандал. А мы имеем как раз пустой вариант: не пройденный до конца курс ученичества и невозможность кому-либо за что-либо мстить.

Игра, как таковая, в значительной мере затрагивает зрительский горизонт ожидания насилия, проявляя себя в первую очередь в том, что посредством нее происходит эстетизация феномена насилия. То, что раньше подавалось как чистые сцены жестокости, либо вопиющие о своем скорейшем прекращении руками представителя справедливости, либо подаваемые “как есть” – без комментариев в виде закономерного процесса умиротворения главным героем зарвавшихся адептов зла, – теперь становится существенной частью игры: убийство как произведение искусства. Ожидание насилия перестает быть апелляцией к чисто животным инстинктам, но переводит сами эти инстинкты в вопросы вкуса, артистичности

исполнения и насыщенности изображения. Материальный феномен находит оправдание в идеальной сфере, и его ожидание опосредуется не логикой развития событий сюжета, но самим характером действия: насилие как атрибут повседневности.

В целом же изменения затрагивают не только уровень содержания, того, “что” демонстрируется, но и уровень техники представления, того, “как” это “что” находит свое выражение. Можно отметить преобладание крупных планов в сочетании со специфическими ракурсами и повышенный динамизм в смене одних кадров и искусственное замедление других, что результируется в общей клиповой структуре фильма. Клип как малая форма опосредует восприятие целого фильма, так что действие дробится на элементы составляющих, а время становится дискретным, и в радикальном случае, как, например, в *Криминальном чтиве*, вовсе обратимым, не влияющим на логику повествования. Все вышеизложенное, в том числе преобладающая клиповость съемок, великолепно отражено в пародийной (насколько пародия – более рефлексивное видение) работе Гая Ричи *Карты, деньги, два ствола*.

Подводя итог проделанному схематично анализу, можно, на мой взгляд, сделать одно весьма интересное заключение. Безусловно, новации в техническом и содержательном плане отличают искусство вообще, и современное искусство в частности, однако кинематограф уже давно перестал быть чистым искусством, особенно, что касается той его составляющей, которая рассчитана на массового зрителя. Эстетизация насилия и превращение ожиданий в перманентное состояние напряжения не новость для того кино, которое принято величать элитарным и просматривать для вящей пользы в малом кругу. Но когда кино для ценителей перестает быть таковым и становится всеобщей модой, это заставляет задуматься. Столь кардинальное изменение ожиданий свидетельствует о тотальном пересмотре собственных приоритетов человеком современного общества, в том числе через “психопатизацию” обыденной жизни, где каждый все в большей степени проникается чувствами ребенка и сумасшедшего. Возможно, как протест против регламентации или постоянных стрессов современного мира, но в любом случае как некоторый воспринятый порыв не просто пользоваться фильмом в качестве препарата “торможения” мыслительных функций для пассивного восстановления психической энергии, необходимой в бизнесе, на работе и производстве, а импульс – прервать насилие ожиданий для ощущения свободы жить и смотреть не по правилам, испытывая шок и томясь от болезненного предчувствия, что теперь возможно все или около того. Ожидание насилия, превращенное в пролонгацию этого состояния свободы высвобожденной психической энергии, versus насилие ожиданий?