

Санкт-Петербургский государственный университет

Романова Анастасия Сергеевна

Выпускная квалификационная работа

Проблема «корпоральности» в кинематографическом жанре боди-хоррор: пространство, предметная среда и «странные объекты»

Уровень образования: *магистратура*

Направление 50.04.01 *«Искусства и гуманитарные науки»*

Основная образовательная программа ВМ.5671.2021 *«Арт-критика»*

Научный руководитель:
профессор, Кафедра
междисциплинарных
исследований и практик
в области искусств
Н.М.Савченкова

Рецензент: доцент,
Кафедра драматургии и
киноведения,
Федеральное
государственное
бюджетное
образовательное
учреждение высшего
образования СПбГИКиТ
С. А. Семенчук

Санкт-Петербург

2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| ГЛАВА 1. Объектальность в боди-хорроре | 9 |
| 1.1 Объекты в пространстве боди-хоррора | 9 |
| 1.2 Человек в пространстве боди-хоррора..... | 19 |
| 1.3 «Странные объекты»: чужая агентность как причина телесных трансформаций | 23 |
| 1.4. Корпоральность в боди-хорроре: между субъектом и объектом ... | 30 |
| ГЛАВА 2. Тела и объекты в боди-хорроре: между угрозой и сосуществованием..... | 38 |
| 2.1 Концептуализация пространства в боди-хоррор фильмах | 38 |
| 2.2 Человеческое тело как часть предметной среды | 42 |
| 2.3 Аффективная атмосфера: предметная среда как посредник восприятия | 47 |
| 2.4 Категории телесных трансформаций как способ коммуникации | 61 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 76 |
| СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ | 81 |

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования состоит в том, что решение вопросов о «нашей» и нечеловеческой среде обитания и пост-антропоцентрических формах ойки является сегодня актуальной проблемой, которая возникает одновременно, в рамках разных дисциплин и масштабов. Все чаще мы осознаем и признаем взаимосвязь человечества с многочисленными живыми системами. Чтобы представить и осмыслить весь потенциал подобной взаимосвязи, мы создаём новые перформативные формы искусства в целом и кинематографа в частности, связанные с использованием биотехнологий, искусственного интеллекта, машинного обучения, новой материалистической теории культуры, экофеминизма и так далее. Все они, традиционно имеющие дело с совершенно разными направлениями интереса, — беспрецедентно скрещиваются вокруг концепции корпоральности. Корпоральность в этом контексте выходит за рамки традиционного её упоминания (как нечто означающее то, что происходит непосредственно внутри тела), и переходит в контекст бинарных оппозиций, которое оно может нести: здоровье/нездоровье, угрозу/безопасность, жизнь/смерть.

Тела не рассматриваются как стабильные вещи или сущности, а скорее как процессы, которые простираются в миры и погружены в них. То есть, вместо того, чтобы говорить о телах, мы можем говорить о сплетениях разума и тела с миром, о том, где и как, и следует ли в целом, нам пытаться провести границы между человеческим и нечеловеческим, «мной» и «другим», материальным и нематериальным. Тела открыты, они определяются, возможно, их способностью влиять и находится под влиянием, и что этот регистр телесной аффективности является тем, что привносит жизненную силу в телесные вопросы, требующие внимания и заботы. Фокус на аффектах также смещается от отличительного фокуса на

человеческом теле к телам как совокупностям человеческих и нечеловеческих процессов. Человеческое тело потенциально смещается, распространяя нашу озабоченность телесностью на тела других видов, машинные тела и тела потустороннего мира, например. Эти тела могут не соответствовать нашим представлениям о четко определенных границах между психологическим, социальным, биологическим, идеологическим, экономическим и техническим, и даже могут ничем не напоминать человеческое тело.

Другой важной частью исследования является объектно-ориентированная онтология (ООО), которая с одной стороны относится к зонтичному термину придуманному Леви Брайантом, включающему различные теории, в него входящие, — Хармана, Мортонa, Богоста и самого Брайанта. Несмотря на внутренние различия, все эти группы мыслителей пытаются вернуть объекты к жизни с кладбища докритических изгоев — но делают они это по-новому. ООО или партизанская метафизика, с одной стороны, утверждает автономию объектов, а с другой — пытается объяснить, как все же возможны отношения между такими изолированными сущностями. Наиболее ярким моментом в позиции теоретиков ООО является не только то, что золотой век *Nomo Mensura* закончился, но и то, что человеческое отношение к миру, «для-себя», отвергается как онтологически значимое.

Точкой схода между человеком и объектом становятся теории атмосферы, которые очень полезны при разработке концепции аффективной атмосферы, особенно в той степени, в которой они связаны с делезианским аффектом и чувством становления (в отличие от бытия). Концепция атмосферы отражает дорациональное, недифференцированное «между», «здесь и сейчас», слияние или размывание границ между восприятием, пространством и событием в становление, которое

эстетически переживается (и разделяется) во время производства и фиксируется в движущемся изображении. По мнению Бёме¹, восприятие — это способ, с помощью которого человек телесно присутствует в отношении чего-то или кого-то или своего собственного телесного присутствия в окружающей среде. Первичным «объектом» восприятия является атмосфера. То, что воспринимается первым и сразу, — это не ощущения, не формы, не объекты или их конstellляции, согласно гештальтпсихологии, а атмосфера, на фоне которой аналитический взгляд различает такие вещи, как объекты, формы, цвета и т.д..

По мнению Б. Андерсона, «атмосфера давно ассоциируется с неопределенным, неупорядоченным, изменчивым и условным — тем, что никогда не достигает стабильности формы»². Атмосфера отражает скорее выраженный, чем представленный мир³; она «излучается» от одного человека к другому в «диадическом пространстве резонанса»⁴. Для Грифферо атмосфера — это избыток, сопротивляющийся репрезентативному отношению; это резонанс ощущаемого пространства — вибрация, в которой «воспринимаемое и воспринимающий встречаются и даже сливаются изоморфно и преуалистически»⁵. Для Шмитца, Мюллана и Слаби атмосфера отражает жизнь в «примитивном настоящем», объединяя «здесь», «сейчас», «бытие» и «я» в пространстве, которое представляет собой «предпространственную, лишенную поверхности сферу, проявляющуюся для каждого из нас в неискаженном

¹ «Атмосфера» как фундаментальное понятие новой эстетики // Метамоде́рнизм URL: <https://metamodernizm.ru/atmosphere-and-a-new-aesthetics/> (дата обращения: 02.04.2023).

² В. Anderson. Affective atmospheres. *Emotion, Space and Society*, 2(2). P. 78.

³ В. Anderson. Affective atmospheres. *Emotion, Space and Society*, 2(2). P. 79.

⁴ В. Anderson. Affective atmospheres. *Emotion, Space and Society*, 2(2). P. 80.

⁵ Т. Грифферо. Кто боится атмосфер (и их власти)?.. Фонарь Диогена: человек в многообразии практик. Т. 2, № 2. 2016. С. 240-263.

телесном опыте»⁶. Более того, для них эмоции — это атмосферы, изливающиеся пространственно. Атмосфера — это полная оккупация бесповерхностного пространства в области переживаемого присутствия⁷.

Междисциплинарность теории аффектов, позволяет использовать термин «аффект» в контексте художественных процессов и новых интеллектуальных интуиций в кинематографе, как неотъемлемую часть перцептивного становления тела (всегда становящегося иным, пусть и едва уловимо, чем то, чем оно уже является), выходящего за пределы своей кажущейся поверхностной ограниченности благодаря своему отношению к силам встречи, а также своей композиции через них. Благодаря аффекту тело находится как вне себя, так и в себе — в паутине своих отношений — до тех пор, пока в конечном итоге такие твердые различия не перестают иметь значение⁸.

Объект исследования — кинематографический жанр боди-хоррор как комплекс проблематичных философских концепций.

Предмет исследования — концепт корпоральности в боди-хорроре как попытка создать новые способы коммуникации между человеком и миром, которые пересматривают определения естественного и искусственного, органического и механического, поведения и сознания через сосуществование.

⁶H. Schmitz, R. Müllan, J. Slaby. Emotions Outside the Box: The New Phenomenology of Feeling and Corporeality. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. Vol. 10. No 2. 2011. P. 245.

⁷H. Schmitz, R. Müllan, J. Slaby. Emotions Outside the Box: The New Phenomenology of Feeling and Corporeality. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. Vol. 10. No 2. 2011. P. 255.

⁸ The Affect Theory Reader. M. Gregg, G. J. Seigworth. 2010. 416 pp.

Цель исследования — выявить специфику формирования и функционирования механизмов коммуникации человека и мира в боди-хорроре, который утверждает новые отношения с предметной средой, воспринимаемые полярно: и как угроза, и как обмен возможностями, где динамичное использование пространства, знаменует создание культурных и природных зон взаимодействия для организмов и экосистем, а также создание гибридных систем.

Гипотеза исследования — кинематографический жанр боди-хоррора формирует новый тип реальности — корпорреальность, что означает специфическую материальность человеческих тел, разделенную с нечеловеческими телами. Технологии, вирусы и прочие формы иного проникают в человеческое тело, радикально трансформируя его и порождая новые формы телесной организации, отмеченные истощением, слабостью, болезнью, но также новыми свойствами и способностями. Корпорреальность расширяет телесные формы существования, выводя их из-под безусловной власти антропологического принципа.

Задачи исследования:

1. Уточнить и конкретизировать концепт корпорреальности в контексте боди-хоррора;
2. Концептуализировать зазор в смещении взгляда на человеческую и нечеловеческую телесность в контексте боди-хоррора;
3. Рассмотреть процессы трансформации в боди-хорроре, как потенциальные точки коммуникации между человеческими и нечеловеческими акторами;

4. Проанализировать пространство фильмов в жанре боди-хоррор в контексте новых сенсорных инструментов для изучения сосуществования и взаимодействия между человеком и другими формами жизни;

5. Описать какое место в современном мире бурно развивающихся различных концептов, исключая антропоцентричный взгляд на мир, занимает человек.

ГЛАВА 1. Объектальность в боди-хорроре

1.1 Объекты в пространстве боди-хоррора

Несомненно, мы окружены предметами и, следовательно, окружены историей, множеством историй. В этом смысле объект — это нечто большее, чем цвет, форма, текстура, материал и функциональность. Это разум, идеология, контекст, эмоции и ощущения; прежде всего, это коммуникация. Как и история, объект — это текст, способ демонстрации форм и средство передачи смыслов. По этой причине объекты и другие элементы фильма могут обеспечить интерпретирующий взгляд.

Влияет ли цвет на распознавание объектов? Согласно гипотезе о диагностичности цвета, цвет должен сильнее влиять на распознавание объектов с высокой диагностичностью цвета (например, банана), чем на распознавание объектов с низкой диагностичностью цвета (например, лампы). В исследованиях зрения часто проводят различие между процессами раннего зрения и процессами позднего зрения⁹. Ранние зрительные процессы имеют решающее значение для регистрации и группировки визуального материала в соответствии с общими свойствами. В этом отношении цвет вносит свой вклад в начальную сегментацию объекта, группируя области визуального ввода в соответствии с измерением цвета¹⁰.

Поздние зрительные процессы, с другой стороны, отвечают за процессы распознавания объектов, в которых сегментированный объект сопоставляется с представлением, хранящимся в памяти. Важна ли цветовая информация для распознавания объектов? Некоторые

⁹ S. Ullman. Visual routines. *Cognition*. 1984. P. 97-159.

¹⁰ T. Callaghan. Dimensional interaction of hue and brightness in preattentive field segregation. *Perception & Psychophysics*. 1984. P. 25-34.

исследователи утверждают, что объекты изначально распознаются исключительно на основе их формы¹¹. Согласно этим теориям, представления, опосредующие первоначальное распознавание объекта, содержат информацию о форме объекта, но не содержат информации о цвете или текстуре объекта. Напротив, теории, основанные на принципе «поверхность плюс форма», предполагают, что информация о поверхности, такая как цвет и текстура, может использоваться в сочетании с информацией о форме для облегчения первоначального распознавания объекта¹².

Почему в одних исследованиях можно найти доказательства влияния цвета на процессы распознавания объектов, а в других — нет? Степень влияния цвета на распознавание объектов может зависеть от цветовой диагностичности объекта. Цветовая диагностичность относится к степени, в которой цвет ассоциируется с конкретным объектом или является его симптомом. Например, если красный цвет может быть диагностическим для объекта «пожарный двигатель», то красный цвет не будет диагностическим для объекта «автомобиль». Согласно гипотезе о диагностичности цвета, информация о цвете будет влиять на распознавание объектов с высокой диагностичностью цвета, но не будет влиять на распознавание объектов с низкой диагностичностью цвета.

Диагностичность цвета, вероятно, лучше описывать как континуум, на одном конце которого находятся объекты с сильными цветовыми ассоциациями, на другом — объекты без цветовых ассоциаций, а где-то между ними — объекты с умеренными цветовыми ассоциациями. Степень

¹¹ I. Bierdman, G.Ju. Surface versus edge-based determinants of visual recognition. *Cognitive Psychology*. 1988. P. 38-64.

¹² Gibson E J. *Principles of perceptual learning and development*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1969. 537 p.

вклада цветовой информации в распознавание объекта будет зависеть от того, где объект находится на континууме цветовой диагностики. Для объектов с высокой диагностичностью цвета, цвет будет иметь больший вес при распознавании; для объектов с низкой диагностичностью цвета, цвет будет играть незначительную роль в распознавании. Таким образом, цветовая информация может оказывать влияние на процесс распознавания объектов.

Более того, объекты являются сенсорными и эмоциональными инструментами конструирования, сохранения и дифференциации идентичности. Если мы можем судить о личности предметов по, казалось бы, незначительным чертам, то это потому, что мы впервые приобрели этот навык, оценивая других людей, характер которых мы можем оценить, начиная с микроскопических аспектов их лица и тела. Предметы помогают нам идентифицировать и характеризовать материальную культуру во времени и пространстве, и мы поддерживаем очень тесную связь с предметами в повседневной жизни, возможно, не превосходящую только наши отношения с другими людьми. Эта сила мобилизации объектов, вероятно, происходит от аффектов непрерывности или постоянства, которые могут исходить от объекта.

Вещь всегда привязана к различным признакам предметности, то есть она сама по себе уже является нечем значимым. Опираясь на исследования сути вещи Лаканом (вещь остаётся под завесой тайны, уходит от означающего), на акторно-сетевую теорию Латура, где вещи совместно с людьми и друг с другом создают сети и ассамбляжи. Вещь в отличие от объекта всегда конкретна, она существует как автономная самоподдерживающаяся система. Объекты же наоборот более абстрактны, они всё время словно ускользают от восприятия и поэтому, ссылаясь на Брауна, можно сказать, что объекты находятся внутри «сетки

умопостигаемости» и никогда не могут полностью покинуть «порядок объектов»¹³.

Однако по мере того, как исследования различия между вещью и объектом прокладывают свой путь через соответствующие дисциплинарные области, от литературы и культурологии до экокритики и истории искусства, начинают вырисовываться новые критические рамки. Последователи этих критических теорий абсолютно не согласны с тем, что объект занимает пассивный статус (Харман, Мортон, Беннет и др.). В рамках объектно-ориентированной онтологии вещь становится непосредственной частью объекта, а также частью «мира, где объект, будь то вещь, инструмент, товар, мысль, явление или живое существо, вновь обрел свои права, освободившись от определяющего ума, тела и взгляда субъекта»¹⁴. Худек в книге *The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)* говорит о том, что бинарность «вещь-объект», похоже, потеряла свою оппозиционную фиксацию и стала перекалиброванной, подчиняя вещи большему объектному миру, определяемому одновременно материальностью и нематериальностью, а не укоренившимся сопоставлением агентности и пассивности¹⁵. Беннет же напрямую говорит об энергии и жизненной силе, которую содержат объекты: «Если материя сама по себе живая, то не только минимизируется разница между субъектами и объектами, но и повышается статус общей материальности»¹⁶.

¹³ B. Brown. *Thing Theory. Critical Inquiry*. Vol. 28, no. 1. 2001. P. 11.

¹⁴ A. Hudek *The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)*. The MIT Press. 2014. P. 16.

¹⁵ A. Hudek *The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)*. The MIT Press. 2014. P. 27.

¹⁶ S. Bennet *Object-oriented Information Systems Analysis and Design Using UML*. McGraw Hill Higher Education, 1999. P. 243.

В фильмах объекты могут передавать внутреннее душевное состояние персонажей, одновременно раскрывая/разоблачая, явно/неявно; это игра, правила которой основаны на этико-эстетической приверженности концептуальному повествованию. Объекты — это знаки, которые представляют идеи, идеалы и передают задуманный смысл в фильме. Перед зрителями находится идея этого объекта, которая визуально трансформируется и переносится на экран. Поэтому объект-знак на экране часто лишь частично является объектом реальности. Часто он несет в себе данные, которые выходят за рамки эстетики реальности; данные, которые формируются внутри инфраструктуры вымышленного образа.

С самых первых дней теории кино и до настоящего времени ученые, изучающие движущееся изображение, утверждают, что кино — это средство, которое особенно хорошо подходит для того, чтобы показывать нам вещи. На пленке вся материя онтологически равна — по словам Пола Виллемена, даже самый похотливый из жанров, порнография, при переводе на экран становится перегруженной вещами: литературная иллюзия может спокойно существовать, говорит он, и без необходимости уточнять рисунок на обоях; киноиллюзия не может.¹⁷ Занимая кинопространство, предметы являются ключевым компонентом мизансцены, но они также выполняют повествовательную функцию и часто имеют символический или аффективный вес. Объекты могут быть переносными, как перчатки или рисоварка, или они могут быть частью «плоти» места, как двери или напольная плитка. Объекты также могут содержать собственную кинетическую энергию, будь то самодвижущаяся или оживленная другими силами, такими как электричество или ветер. Как

¹⁷ P. Willemsen Indexicality, fantasy and the digital // *Inter-Asia Cultural Studies*. 2013. С. 110-135.

и в случае с рисованными портретами, предметы в фильмах могут рассказать нам о социально-экономическом окружении персонажей, об эпохе, в которой они живут, и даже о личностях или навязчивых идеях людей, с которыми они связаны. Возможно, именно поэтому писательница Айрис Мердок считает кино искусством интерьера. По ее словам, предметы в кино никогда не бывают обычными, поскольку они поражают нас с новой силой. То есть кино показывает нам «странный и поразительный мир, дезинтегрированный и искаженный, полный драматически значимых объектов»¹⁸. И на экране даже сами люди становятся объектами, их лица превращаются в «интересные поверхности»¹⁹.

В постгуманистической и материалистической философии объекты занимают почетное место. Однако мы не можем свести объекты к их материальным частям, потому что объекты в равной степени определяются тем, как эти части организованы; мы также не можем отделить объекты от способов, которыми они организуются в мире. Объекты опосредуют отношения между людьми, но они также существуют как и по отношению к людям, так и к другим объектам. Объекты по определению подтверждают роль субъекта. Субъекты повсеместно подразумеваются в кинообъектах, которые, как и все объекты, имеют проницаемые границы с человеком. Многие объекты не только сделаны людьми; они также отмечены и изменены человеческим использованием (например, карандаш, пирог или все, что можно носить или изнашивать). Предметы и люди работают согласованно (иногда в

¹⁸L. Bolton *Contemporary Cinema and the Philosophy of Iris Murdoch*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2019. С. 113.

¹⁹L. Bolton *Contemporary Cinema and the Philosophy of Iris Murdoch*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2019. С. 113.

гармонии, а иногда вопреки друг другу), образуя то, что Бруно Латур назвал «парламентом вещей»²⁰.

В книге *A Cinema of Things: Globalization and the Posthuman Object* Элизабет Эзра мастерски прослеживает постепенное изменение некогда установленных границ, существующих между людьми и вещами. По мере того как предметы начали жить собственной жизнью, люди стали поглощать объекты без остановки, а сексуальная и расовая объективация сводит «других» к объектам удовлетворения потребностей. В своём исследовании Эзра говорит о том, что постепенно происходит вытеснение человеческой власти новейшими технологиями. Обращаясь к концепциям «дополнения» Ж. Деррида и «протеза» Б. Стиглера, Эзра объясняет, как предметы, когда-то созданные как вспомогательные инструменты для совершенствования человека, на самом деле привели к парадоксальному чувству нехватки. Стремление человека выйти за пределы национального и выйти на глобальный уровень использовало встроенное противоречие дополнительного, что привело к появлению постчеловека и исчезновению любой границы между реальным и виртуальным пространствами²¹.

Большой интерес в книге вызывает глава «Постчеловеческие объекты», где размывание границ между людьми и их технологиями происходит на фоне пейзажа истощенной Земли, инопланетного будущего и научно-фантастического фильма. В этой главе Эзра исследует размытое разделение между людьми и созданными ими технологиями. Для анализа возрождения современных национальных сообществ Эзра опирается на концепт Филиппа Розена о построении трех режимов цифровой утопии. В книге *Change Mummified: Cinema, Historicity* Розен обращается к наиболее

²⁰ Б.Латур Политики природы. Как привить наукам демократию. Москва: Ad marginem. 2018. 336 с.

²¹ В.В. Brown. Thing Theory. Critical Inquiry. Vol. 28, no. 1. 2001. P. 23.

значительной из смен парадигм — вытеснению аналоговых медиа цифровыми. Сначала авторка отмечает, что в эпоху постмодернизма аналоговые медиа фактически приравниваются к индексирующим, в результате чего цифровые определяются в противоположность «архаичным» системам визуализации как «другие» и рассматриваются как превосходящие их. В отличие от фотографии, кино и даже телевидения, которые полагаются на физическую природу света для создания индексируемых следов реального в этих медиа, цифровое изображение создается исключительно как бесконечно податливый набор двоичных чисел. Действительно, цифровое изображение, кажется, разрушает связь между изображением и его референтом, между настоящим и профильным прошлым, и таким образом устраняет историчность, присущую восприятию аналоговых изображений, о чем говорилось в предыдущих главах книги Розена: «Цифровая визуализация — это не просто вопрос технически эффективного знака, а разрыв контакта между миром и изображением, между машиной и референтом, что является самой валютой индексального». Разрыв между изображением и референтом позволяет манипулировать изображением в беспрецедентной степени. Однако, хотя эти утверждения кажутся весьма актуальными в современных дискуссиях о цифровых медиа, Розен характеризует их как построение цифровой утопии, а не анализ цифровой онтологии; предсказания цифрового будущего, а не описание цифрового настоящего. Утопичность по мнению Розена характеризуется интерактивностью. Для цифровой интерактивности важно, чтобы субъект понимал, что воспринимаемые им изображения являются всего лишь производными от цифрового кода, но манипуляции с изображением, навигация в цифровом пространстве, действительно реальны, что придает интерактивному опыту истинную ценность реального, а не самих изображений. Это делает изображение

индексальным представлением действия его зрителя»²², — заключает Розен, и с этим цифровое больше не является радикально новым, а лишь еще одной точкой на континууме в истории субъекта. В качестве эмпирического материала для подтверждения теории Розена на ссылается на фильм Джеймса Кэмерона «Аватар». Беспокойство вызывает гибридное взаимодействие людей и На'Ви, местными жителями планеты Пандора, которые были наделены человеческими чертами, но в конечном итоге объективированы ради их коммерческой ценности²³. «Постчеловеческие объекты», полностью переходит на постчеловеческую территорию и исследует, как технологические творения обрели собственную жизнь. Для этой цели рассматриваются такие примеры, как «Аватар» (Джеймс Кэмерон, США, 2009), «Прометей» (Ридли Скотт, США/Великобритания, 2012) и «ВАЛЛ-И» (Эндрю Стэнтон, США, 2008). «Аватар» читается как аллегория постглобального завоевания и восстания, а мир Пандоры и его коренные жители на'ви рассматриваются как цифровая утопия, где различия между естественным и технологическим стираются, тем самым обнажая крайности человеческого протезирования.

Эзра говорит о том, что кинематографически воссозданные миры представляют собой идеальное пространство для обсуждения стиглеровской перспективы взаимосвязи между технологиями и людьми, а также формирования постчеловеческого объекта. Социально и цифровым способом сконструированное воображение становится заменителем, с помощью которого можно исследовать ностальгически сконструированную эпоху, которая никогда не существовала на самом деле. Эзра опираясь на концепцию Делеза о становлении Другого через

²² Rosen, Philip. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. U of Minnesota P. 2001. P. 343.

²³ E. Ezra *The Cinema of Things: Globalization and the Posthuman Object*. Bloomsbury Academic. 2017. P. 163.

трансплантацию идей, находящихся на границе реального и виртуального, рефлексировав насчёт реальной социальной жизни в закодированном виртуальном пространстве. Название фильма напрямую отсылает зрителя к идее о создании альтернативной виртуальной идентичности, созданной в реальности, но разыгрываемой в виртуальности, что еще больше затуманивает ясность существенных различий, существующих между этими пространствами. Созданный симулякр Пандоры, предоставляет Эзре инструменты для изучения отношений между людьми как виртуальными аватарами и другими формами жизни. Для Эзры виртуальное расширение себя дает возможность исследовать «протезирование» человечества через его отношения с технологиями, стирающими грань между субъектом и объектом.

Таким образом, репрезентация лежит в основе даже самого запутанного теоретического дискурса о статусе вещей или объектов. Несмотря на негласную предпосылку, что мы имеем непосредственный доступ к таким вещам, как берлинский ключ или постмодернистское произведение искусства, или к таким объектам, как ваза или коллекция ваз, теоретики от Латура до Брауна и Беннета могут аргументировать свои доводы только с помощью вербальных и/или визуальных репрезентаций, начиная от словесных описаний до нарисованных от руки эскизов и заканчивая глянцевыми фотографиями. Объект переквалифицирует себя не в визуальном или аудиальном образе, а только с точки зрения его партиципации — в таком случае его материальная репрезентация становится более обусловленной и значимой.

1.2 Человек в пространстве боди-хоррора

Человеческий субъект организует понимание мира с помощью своего тела, в котором тело не является чистым Эго, которое ставило бы перед собой и само тело, и вещь, но, скорее, населяя свое тело, оно будет населять и вещи. В «Феноменологии восприятия»²⁴ М. Мерло-Понти определяет феноменологию как исследование сущностей. Прежде всего, феноменология занимается описанием человеческого опыта через призму его восприятия и отношений с окружающим миром. Восприятие в таком ключе становится основой человеческого опыта интенцией сознательного действия. Мир становится полем для восприятий, а человеческое сознание наделяет его смыслом. Согласно ходу его мысли, человек не может отделить себя от собственного восприятия мира, в этом контексте традиционные эмпиризм и рационализм не подходят для феноменологии восприятия. Бинарные оппозиции эмпиризма и рационализма не объясняют, какое место в нашем повседневном опыте играют сознание и восприятие. Если мы, следуя интуиции, Мерло-Понти выделим такую важную структурную часть человеческого опыта как внимание, то получим некий парадокс, который всё-таки объясняет природу восприятия. Внимание не несёт в себе чувственного опыта, оно скорее помогает сконцентрироваться на определённых аспектах перцептивного поля и подключить к этому процессу механизм рефлексии. Рефлексия в этом смысле может быть методом структурирования чувственного опыта. Важным аспектом в феноменологии Мерло-Понти является тело. Тело становится тем самым выходом из бинарностей рационализма и эмпиризма. Телесный опыт выходит за рамки восприятия мира только лишь посредством разума и одновременно не ставит во главу угла только

²⁴М. Мерло-Понти пер. с Фр. О. Н. Шпарага. Видимое невидимое. Логвиноп. 2006. С. 189 - 227.

лишь чувственный опыт. Восприятие в таком смысле приобретает не просто чёткую градацию на разум и тело, но скорее объединяет их новым полем значения.

В теориях феминизма исследовательницы Д. Батлер²⁵, К. Хейлз и Э.Гросс²⁶, основываясь на анти-эссенциалистском и социально-конструктивистском подходах, представляют тело, как совокупность контекстуального и исторического понимания времени. Тело в таком случае является полностью продуктом технологий, культуры и социально-политических изменений и существует в отрыве от естественности и биологической составляющей тела, чтобы стать в конечном итоге «постчеловеческим»²⁷. М. Маклюэн видит в развитии технологий только позитивные черты и возможности для дальнейшего развития медиа и коммуникаций. Маклюэн говорит о том, что медиа — это продолжения нашего чувственного восприятия, что медиа могут стать новым витком в эволюции не только органов чувств, но и тела в целом²⁸. Однако, как утверждают многие современные теоретики, не является ли это расширение способом отчуждения тела, превращения его функций в искусственную конструкцию? Или это скорее процесс, ведущий к тому, что постмодернисты назвали развоплощением? Славой Жижек дает в какой-то мере циничный, но на самом деле ясный ответ на этот страх, когда утверждает, что развоплощение неизбежно, так как чувственные трансформации, которые вызывают в нас медиа, не позволяют напрямую

²⁵ Под ред. С. В. Жеребкина. Введение в гендерные исследования. Ч. II: Хрестоматия. Санкт-Петербург: Алетейя. 2001. С. 289 — 306.

²⁶ Под ред. С. В. Жеребкина. Введение в гендерные исследования. Ч. II: Хрестоматия. Санкт-Петербург: Алетейя. 2001. С. 599 — 626.

²⁷ Ф.Феррандо пер. с англ. под науч. ред. Александра Павлова Философский постгуманизм. Издательский дом ВШЭ. 2022. С. 125.

²⁸ М. Маклюэн. Понимание Медиа. пер. с англ. В. Николаева. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц». «Кучково поле». 2003. 464 с.

столкнуться с реальным ощущением тела. Жижек предполагает, что единственным возможным способом преодолеть развоплощение может быть только направленное антропоморфизирование медиа²⁹. В связи с тем, что наша жизнь теперь полностью зависит от технологий, подобная интуиция не кажется парадоксальной.

Тело занимает главную роль в пространстве боди-хоррора. Однако основополагающей конструкцией страха становится не чрезмерная натуралистичность трансформаций или разные оттенки чувств, которые они могут вызывать, а скорее страх перед полной утратой контроля на своим телом. В таком случае, границы собственного тела становится тюрьмой, засильем ужаса, от которого, как в случае с маньяком или чудовищем, никуда не убежать. Ужас становится не просто частью тела, а перевоплощается в нём, а тело в таком случае его точная материалистическая репрезентация. Таким образом, ужас – это мы сами. Предположим, что боди-хоррор формирует новый тип телесной реальности – корпорреальность³⁰ (от лат. *corporeus* – букв, принадлежащий телу), означающую материальность человеческих тел, которую те разделяют с нечеловеческими телами. Наше тело в этом отношении оказывается такой же вещью, как и любая другая, но просто со специфическим для нее материальным содержанием, организованным в телесной форме. Для более подробной иллюстрации этого тезиса обратимся к книге Дилана Тригга «Нечто. Феноменология ужаса», в котором он непосредственно обращается к кинематографическому материалу.

²⁹ С. Жижек. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство ки- но. 1998. No 1. URL: <http://kinoart.ru/ru/archive/1998/01/n1-article25> (дата обращения: 10.08.2018).

³⁰ Д. Тригг. Нечто: Феноменология ужаса / пер. с англ. Я. Цырлиной и Д. Чулакова, 2017. С. 32;

В сравнении с теориями, лежащими в основе, скажем, нигилистического «В пыли этой планеты» Юджина Такера, феноменология ужаса Тригга неизбежно является теорией жизни. Страх, присущий его чтению, — это не страх болезненности или предчувствия апокалиптического ужаса (важное, но совершенно иное направление мысли). Напротив, страх в работе Тригга — это смещение самости; это различение самости и тела и абсолютное отчуждение тела-в-себе. Чтобы четко концептуализировать это понятие, Тригг обращается к Левинасу, чтобы предположить, что «любая переживаемая тревога не просто подчеркивается знанием того, что однажды мы умрем», но скорее «это «анонимное состояние бытия», которое обозначает постоянную угрозу против случайности бытия субъекта». В этом разделе работа Тригга ближе всего подходит к ранее упомянутому первому тому серии «Ужас философии» Такера: Тригг мобилизует концепцию Левинаса *il y a* («есть»), которая воображает мир без нас.

Чужеродность человеческого существа он прежде всего описывает с помощью фильма «Куотермасс и колодец». История о том, как учёные обнаруживают под Лондоном потерпевший крушение космический корабль, который повлиял на зарождение земной жизни, Он также приводит пример реальных данных о найденном на Земле учёными метеорите марсианского происхождения ALH, возраст которого около миллиарда лет, в котором обнаружили остатки червеподобного организма. Всё это странно рифмуется и с классическим фильмом Карпентера, в котором команда исследователей на базе в Антарктике сталкивается с неизвестным существом, способным перевоплощаться в любое земное создание. Находка подобных внеземных артефактов наталкивает Тригга на размышление о весомости теории панспермии, предполагающей возможности переноса живых организмов на Землю или их зародышей

через космическое пространство (как с естественными объектами, такими как метеориты, астероиды или кометы, так и с космическими аппаратами).

Таким образом, человек и объекты в пространстве боди-хоррора, если и не находятся в абсолютно равном положении, то по крайней мере могут существовать, как две параллельные равноправные линии в сюжете. В ходе дальнейшего исследования отношений между человеком и вещью необходимо разобраться со спецификой выявленного дисбаланса и попытаться ответить на вопрос, заданный в традициях объектно-ориентированной онтологии — как устроена среда (пространство) кинематографического жанра боди-хоррор, что в ней возможно уловить новую нечеловеческую фокализацию в нарративной структуре фильма.

1.3 «Странные объекты»: чужая агентность как причина телесных трансформаций

Объекты в фильмах утверждают соответствующие значения; другими словами, значения подтверждаются благодаря внешнему виду объектов и тому, как они показаны. Итак, что мы хотим, чтобы эти объекты показали? Что мы хотим, чтобы объекты говорили о нас? Материальная культура включает в себя то, что человек создает и использует в своей обычной жизни; то, что он намеренно извлекает из окружающей среды, его *Umwelt*³¹; то, что ему необходимо. Таким образом, предметы работают как посредники человеческих отношений или как посредники между человеком и миром. В фокусе Кроненберга «странные объекты»³², с которыми связаны ужас и тревога, появляются

³¹ Поведенческое пространство жизни, значимая среда.

³² Объектальный Кроненберг // *syg.ma* URL: <https://syg.ma/@PPh/obiektaInyi-kronienbiergh> (дата обращения: 07.03.2023).

довольно часто. «Мясные» телевизоры и кассеты, паразиты вместо повреждённых органов, раковины с щупальцами вместо кроватей и скелетообразные стулья для завтрака — всё это составляет предметную среду фильмов режиссёра.

В 2018 году вышли в сети (на Сигме³³ и на Кольте³⁴) два текста в связи с ремастерингом фильма Кроненберга «Муха», авторы которых заметили, что важным на сегодняшний момент феноменом в боди-хорроре становятся не телесные трансформации главного героя, а логика машины, запустившей их. Анализ бодимодификации (превращения Сета в муху) приводит не только к уже хорошо известному парадоксу Чжуан-цзы («я говорю, что я насекомое, которому приснилось, что оно было человеком, и ему это нравилось, но сон прошёл... и насекомое проснулось»), а скорее к попытке выявить новую оптику (фокализацию): «фильм как сон мухи/машины». Подтверждением реальности сна служит фон начальных титров: смешанное движение размытых цветных пятен (отсылающее к мушиной способности различать ультрафиолет и неспособности различать детали), которые постепенно приобретают резкость и стабилизируются в человеческом цветовом балансе (RGB), позволяющем зрителю распознать вечеринку учёных. Переход от двигающихся пятен к чётким образам соответствует засыпанию и погружению мухи в сон о человеке, о том, что она Сет Брандл. Однако такое зрение может принадлежать и машине (фасетный поиск как машинное зрение): возможно, это ей «снился сон» о Сете.

³³ Я войду в твоё тело как муха и увижу тебя изнутри // [syg.ma URL: https://syg.ma/@roman-filatov/ia-voidu-v-tvoie-tielo-kak-mukha-i-uvizhu-tiebia-iznutri](https://syg.ma/@roman-filatov/ia-voidu-v-tvoie-tielo-kak-mukha-i-uvizhu-tiebia-iznutri) (дата обращения: 22.10.22).

³⁴ В каком ухе у меня жужжит? // [colta URL: https://m.colta.ru/articles/cinema/12319-v-kaком-uhe-u-menya-zhuzhzhit](https://m.colta.ru/articles/cinema/12319-v-kaком-uhe-u-menya-zhuzhzhit) (дата обращения: 21.10.2022).

В таком случае в фокусе внимания оказываются целых три тела — мухи, человека и машины. Акт телепортации здесь — радикальное движение Брандла и машины навстречу друг к другу через муху-декодер. Иначе — трансцендентная встреча машины и Сета происходит в тревожном кошмаре мухи: и Сет и машина — взаимно трансформируются, генетически абсорбируют себя в мухе, чтобы осуществить окончательное слияние на молекулярно-электронном уровне.

Далее следует ещё более неожиданный ход: муха как порождение ревности Брандла к Рони, которая решает окончательно завершить отношения с бывшим любовником. И в этот момент будто из ничего в лаборатории появляется муха, от которой начинает отмахиваться подопытный бабуин. С другой стороны, ревность относится не только к Брандлу, но и к «чувствам» машины. Машина, находясь в состоянии процесса реализации телепортической утопии (слияние с Сетом), расценивает Веронику как техническую помеху. В таком случае муха есть программная команда, прослушивающий жучок, перевоплощение той маленькой микросхемы, которая впиалась в тело Брандла после первого же секса с посторонней, первой измены.

Сцена в постели, когда в плечо Брандла «впивается» оставленная в кровати микросхема перекликается с другой, зеркальной: когда трансформация уже запустилась, муха (микросхема) оказывается в постели как третий, она стремится встать (монтировать/инсталлировать себя) между Сетом и Вероникой, как и компьютер, который в кадре всегда стоит между героями. Муха-микросхема, впиваясь в лопатку Сета (место крыла), пробует проникнуть в него ещё до роковой телепортации. Грубость, с которой совершается проникновение, вызвана машинной «ревностью» = нарушением работы. В сущности, не шампанское и не ревность подвигает Сета провести опыт над собой, пренебрегая научной

чисто-плотностью, это муха исправляет ошибку (убирает Веронику с пути) и направляет Брандла в телепод — к основной цели. Муха становится фильтром, просеивающим человечность (и физическую, и духовную) Брандла. Он сам говорит о том, что у машины нет компромиссов, она неумолима, в её коде не запланирована жалость — она выбирает наиболее эффективное — в данном случае наиболее эффективное сближение и сохранение признаков наиболее «живучего» существа.

В другом фильме Кроненберга, «Видеодром», Макс Ренн с ручным пулеметом распространяет евангелие «Видеослова, ставшего плотью». Его миссия, внедрённая в него Бьянкой О'Бливион, — убить Барри Конвекса, генерального директора Spectacular Optical и организатора плана по трансляции «Видеодрома» и уничтожению всех в Северной Америке, кто смотрит поздним вечером этот софтвер-канал. Вместо этого Макс останавливает их, с помощью своей руки, мутировавшей в «плотскую гранату», которая взрывает его, а затем избавляется от Конвекса, выстрелив в него раковыми опухолями размером с пулю. Эта вызывающая сильную тревогу сцена, изображающая Конвекса, разорванного опухолями, которые вырываются из его тела, является диверсией подобной участи, которую Spectacular Optical предназначил для зрителей Civic TV. Но не только это, а ужасная судьба является последней точкой в теме, которая приравнивает плоть к раку: избытку клеток. Новая плоть, плоть видео, напротив, обещает быть чистой. «Новая плоть» обещает некую непосредственность-гиперпосредственность, отсутствие тела, в котором можно было бы воплотиться. Кроненберг более правдоподобно исследует отсутствие тела в другом своём фильме «Связанные насмерть», в нем нет тела, в которое можно было бы воплотиться. Когда Беверли заказывает причудливые хирургические инструменты для оперирования «женщин-мутантов», он представляет себе тело, которого не существует.

В новой адаптации «Связанных насмерть» в первом эпизоде с шокирующей откровенностью соединены кадры четырех процессов появления на свет. Рука в пластиковой перчатке захватывает окровавленную голову новорожденного и вытаскивает его из родового канала, в то время как другая держит его снизу; ребенка бодро вытаскивают с помощью пары удлиненных металлических щипцов, зажатых вокруг его черепа; скальпель резко проводит по поверхности подготовленной и стерилизованной брюшной полости во время экстренного кесарева сечения; руки просовывают внутрь и поднимают маленькое тело. «Почему вы носите мое влагалище, как перчатку?» — кричит одна из пациенток врачам, деловито работающим в стороне. В мире телевидения дети — это удобный способ оживить застоявшуюся межличностную динамику или, наоборот, некая точка повествования, заставляющая персонажей делать драматический выбор. Но роды, во всей их красоте и жути, — редкость. Мы привыкли к определенной ловкости рук, тщательно продуманным разрезам и сценам, в которых свежие на вид матери в больничных халатах держат на руках чистых, спеленатых младенцев. Настоящие роды — это нечто более радикальное: Беременность включает в себя переформирование тела, которое может показаться ужасающим, если наблюдать его в режиме замедленной съемки. Внутри беременного тела объем крови может увеличиться по крайней мере на треть: руки и конечности отекают; жидкость скапливается в некоторых тканях, например, в ногах, вызывая их раздувание, как перенасыщенная губка. Напитанные гормонами, которые расслабляют сухожилия и связки, суставы в тазу ослабевают, а форма стопы перестраивается под большим весом. Во время родов тазовое дно, которое помогает удерживать органы на месте, может постоянно растягиваться или рваться, заставляя органы располагаться непривычным образом. Размышления обо всем этом ставят роды в разные видовые регистры в

зависимости от того, как их представляют и изображают. Рождение ребенка может быть благословением или трудностью в тропях бытовой драмы, но фактическая механика появления ребенка на свет граничит с тем самым «ужасом тела».

Описать монструозные изменения в организме с помощью кинематографического аппарата лучше всего удалось культовому режиссёру 80-х и 90-х, Фрэнку Хененлоттеру. После долгого перерыва с 1992 года, он вернулся с новым сюжетом про очередных совершенно поразительных мутантов. Здесь мы следим за двумя персонажами — почти в стиле «Неспящих в Сиэтле», — которые, как нам подсказывает сюжет, идеально подходят друг другу, и которые оба рассказывают о своих странных физических особенностях: Дженнифер — фотограф из Нью-Йорка, родившаяся с большим количеством дополнительных клиторов и «гиперметаболизмом», благодаря которому она испытывает «бесконечные» оргазмы, а также спонтанно рождает мяукающих мутантов в течение нескольких часов после зачатия и иногда испытывает перепады настроения во время или вскоре после секса, что заставляет ее убивать своих партнеров; а Батц занимается самолечением своего пениса, случайно ампутированного при рождении, но пришитого заново, в результате чего его член стал самосознающим, питоноподобным наркоманом, который бесконтрольно извивается в боксерах своего хозяина и бросается на каждую проходящую мимо женщину.

Сюжетная линия Батца менее развита, но больше подходит для анализа объектности его сюжетной арки. Несмотря на то, что, возможно, он слишком близок к предыдущим героям Хененлоттера (из фильмов «Существо в корзине» и «Повреждение мозга»), которым приходилось справляться с иногда отсоединенными пенисными придатками, обладающими собственным разумом, уникальность его

случая состоит в том, что ближе к концу пенис — как тинглер из одноимённого фильма Уильяма Касла — отделяется и отправляется на изнасилование, которое происходит довольно извращенно, специально ради смеха, кульминации комедийности, когда голые женщины избивают монстра, прежде чем он в них проникнет и они станут издавать комичные стоны (гораздо смешнее и жутче проститутка, которая испытывает явно бесконечный оргазм после секса с Батцем и все еще извивается и стонет, когда он бросает ее в парке).

В конечном итоге «гибель» пениса в конце воспринимается трагичнее, нежели чем все множественные смерти в «Дурной биологии», сам же орган замещает своего хозяина на месте главной мужской роли в фильме. Концетрированная мужская энергия в фрагментированном оторванном от тела органе заставляет задуматься о радикальности высказывания Хененлоттера: для создания мелодрамы или ромкома нам необязательно иметь ввиду цельного персонажа, а только части его тела. Как подчеркивал Лакан, оральное удовлетворение происходит не от проглатывания пищи, а от удовольствия от того, на что способен собственный рот³⁵. Поэтому потребность в жизни не будет представлять собой ссылку на конкретные жизненные потребности, такие как питание, а будет выражать общую потребность в удовлетворении через бесконечно разнообразные способы и объекты. Тело через свои процессы подталкивает субъекта к поиску удовлетворения, которое всегда является частичным, которое выходит за рамки поддержания жизни и может быть единством только в воображаемом. Одновременно тело является и

³⁵ Фрагментированное тело и ужас по ту сторону стадии зеркала // Школа психоанализа Фрейда Лакана URL: <http://freud-lacan.spb.ru/lakanaliya/29-2018-rody/elizaveta-zeldina-fragmentirovannoe-telo-i-uzhas-po-tu-storonu-stadii-zerkala> (дата обращения: 07.03.2023).

источником влечения, и транспортным средством, обеспечивающим разрядку, которая приводит к переживанию удовлетворения.

Таким образом, «расчленённое» тело в боди-хорроре является попыткой показать пластичность человеческого тела, которое изначально пришло в этот мир нецельным, отделённым от другого тела. Однако с помощью собственной раздробленности тело становится проницаемым для разного рода трансформаций — тело становится избыточным и интенсивным³⁶. Тело становится тем самым Нечтом из фильма Карпентера — застрявшей в потоке мутаций субстанцией, которая бесконечно воспроизводит сама себя.

1.4. Корпорреальность в боди-хорроре: между субъектом и объектом

Необходимо начать с самого понятия «корпорреальность», которое заслуживает некоторого этимологического и эпистемологического анализа. С одной стороны, первый префикс «со» происходит из латыни, где он означает «совместный», «общий» или «вспомогательный», что приводит к своего рода единству, чему-то общему для разных сущностей. Второе значение префикса «со», *corporeality*, происходит от санскритского *kr* и протоиндоевропейского *ker*, означающих «внешний вид» и «форма», что привело к возникновению латинского *corpus*, «тело», но также и «материя любого вида». Таким образом, термин обозначает организованную физическую субстанцию, но сам по себе не подразумевает какого-либо масштаба или природы и не является антропоморфным по определению. Тела корпорреальности — это не только человеческие тела, но и тела других существ, например, машин и

³⁶I. Fortesa, M. Winograda, S. Perelson Some considerations about the body in the current psychoanalytic scenario // *Psicologia USP*. 2018. №29. С. 278.

микробов. Корпоральность рассматривает построенную среду как единую сущность и пытается изменить способы нашего понимания, наблюдения и общения с ней. Взаимное состояние бытия, предлагаемое со-творчеством, не зависит от совместного опыта, а скорее от передачи понимания через отзывчивый и ответственный язык и среду. Другими словами, мы все странные друг для друга и в этой странности требуем/зависим от ответа. Взаимное состояние, заложенное в основу проекта корпоральности, зависит от присутствия всех тел в пространстве для обеспечения коммуникации.

Вопрос о том, как концептуализировать тело и обратить внимание на его сложные отношения с социальностью, идентичностью и агентностью, является центральным во многих недавних направлениях мышления в гуманитарных и социальных науках. От дискуссий о воплощении и личности до вовлечения в аффективный и материальный повороты, эти направления бросили вызов теоретическим акцентам на дуализме тело/разум, который исторически определял большую часть размышлений о теле в западной мысли, обращая аналитический фокус на ощущаемый опыт воплощенного бытия.

Благодаря этим исследованиям воплощения, тело, как пишет Ксордас, стало «экзистенциальным основанием культуры»³⁷. Вдохновленный феноменологией, в особенности трудами Мерло-Понти, Ксордас теоретизировал тело как всегда интерсубъективное. Находясь в постоянном динамическом взаимодействии с собой, другими и окружающей средой, тело приобретает статус сотворённого и творческого, создавая культурную среду и одновременно являясь созданным ею.

Тело материализуется через чувственный опыт взаимодействия с

³⁷ Csordas, Thomas J. «Somatic Modes of Attention.» *Cultural Anthropology*. 1993. P. 135-156.

самим собой, с другими телами, объектами, местами и пространствами, так что воплощенная самость одновременно и материальна, и социальна.

Будучи по своей природе интерсубъективными, тела, таким образом, не являются индивидуальными, четко ограниченными сущностями. Скорее, тело — это «бесконечно податливый и крайне нестабильный продукт, созданный культурой»³⁸, производимый, формируемый и отрицаемый политическими и социальными процессами.

Еще один вызов укоренившимся представлениям о сингулярности и ограниченности был брошен «аффективным поворотом» в гуманитарных и социальных науках³⁹. Теория аффектов связана с переживаниями, которые составляют и формируют наше бытие-в-мире. Она проблематизирует дискурсивные границы между эмоциональным и висцеральным, когнитивным и сенсорным опытом. При этом аффективный поворот стремится теоретизировать межсубъектность, привлекая способы, которыми телесные способности возникают в связи с другими материальными объектами, контекстами и «отношениями силы»⁴⁰. При рассмотрении аффекта акцент делается на незаконченности как человеческих, так и нечеловеческих тел, показывая, что они всегда становятся другими. Таким образом, теория аффекта проясняет, что тело находится «столько же вне себя, сколько и в себе» и «вплетено в свои отношения»⁴¹.

Параллельно с «аффективным поворотом», «материальный поворот» в социальных науках обратил внимание на телесность как

³⁸ Csordas, Thomas J. «Somatic Modes of Attention.» *Cultural Anthropology*. 1993. P. 137.

³⁹ B. Massumi. *The Politics of Affect*. Cambridge: Polity Press, 2015. P. 232.

⁴⁰ G. Seigworth, M. Gregg. *An Inventory of Shimmers*. *The Affect Theory Reader*. 2010. P. 1-28.

⁴¹ G. Seigworth, M. Gregg. *An Inventory of Shimmers*. *The Affect Theory Reader*. 2010. P. 11.

практическую и эффективную серию формирующихся качеств, которая «раскрывает материальность действий и свойств, присущие самой природе»⁴². Это новое внимание к «вещам» человеческой и нечеловеческой среды дополнило, но также и бросило вызов конструктивистским теориям, согласно которым дискурс преобладает над материальностью. Однако постоянное взаимодействие с различными объектами в повседневной жизни, обозначило зону невозможности разделения социальных и материальных процессов. Напротив с этого момента материальность считается совокупностью, неотъемлемой частью которой являются воплощенные люди, а не монотонные повторения мертвой материи, от которой человеческие субъекты отделены.

Ключевым моментом этого поворота к материи стало признание того, что материя не является неподвижной или инертной; скорее, она процессуальна и всегда реляционная. От Бергсона, через Делеза и Гваттари, до Беннета и Барада, фокус на «жизненной силе» материи привлек внимание к вопросам об агентности одушевленного и неодушевленного. Изучая агентные способности окружающих нас объектов, «материальный поворот» признает, что человеческая агентность всегда встроена в сети человеческих и нечеловеческих акторов, которые формируют и переформируют друг друга. Эта идея была сформулирована в теории акторно-сетевого взаимодействия (Латур).

Другой исследователь материализма Бхаскар утверждает, что деятельность более высокого уровня не может быть объяснена исключительно законами, управляющими уровнем более низкого уровня. Сумма всегда больше частей. Бхаскар предполагает и, кажется, даже надеется, что «существует субстанция, природа которой в настоящее

⁴² D. Coole, S. Frost. *Introducing the New Materialisms*. *New Materialisms: Ontology Agency, and Politics*. 2010. P. 20.

время неизвестна, которая является носителем [эмерджентных] способностей»; эту субстанцию Бхаскар называет «материей»⁴³. Далее «возникновение — это несводимая особенность нашего мира... оно имеет несводимый онтологический характер»⁴⁴. Теперь каждый уровень более высокого порядка, соединяясь с другими частями, становится более низким уровнем другого уровня более высокого порядка: так вода становится частью клетки, клетка — частью органа, и так далее, пока мы не достигнем агента, а затем и общества.

Другим важным исследователем в области материализма стала Д. Батлер, она уловила ускользающую способность тела. Она пишет, что «тело не является «существом», но теоретизируется как «переменная граница, [проницаемая] поверхность... означающая практика»⁴⁵. Основная мысль Батлер здесь заключается в том, что тела не являются сущностью, а становятся, или находятся в процессе становления ею. Таким образом, согласно мысли Батлер, материя — это «процесс материализации, который стабилизируется со временем и производит эффект границы, фиксированности и поверхности»⁴⁶. Тело не является фиксированным или граничным, оно постоянно обменивается и смещается; оно находится в потоке. Следовательно, процесс, который Батлер видит в создании таких границ или фиксированности, отчасти является процессом материализации.

Батлер стремится отойти от конструктивистских аргументов о материи, сохраняя при этом историю (или меняющиеся концепции)

⁴³ R. Bhaskar. *Dialectic: the Pulse of Freedom*. Verso. London. 1993. P. 178.

⁴⁴ R. Bhaskar. *Dialectic: the Pulse of Freedom*. Verso. London. 1993. P. 179.

⁴⁵ J. Butler. *Bodies that matter. On the discursive limits of 'Sex'*. New York/London: Routledge. 1993. P. 189.

⁴⁶ J. Butler. *Bodies that matter. On the discursive limits of 'Sex'*. New York/London: Routledge. 1993. P. 200.

материи. Она полагает, что материя как парадокс между индексальностью и воплощением, где каждая из частей является взаимозависимой, но не равной. Батлер делает вывод о последствиях для тех тел, которые находятся в привилегированном положении, и для тех, которые отвергнуты. Для Латура социальная теория в первую очередь связана с ассоциациями между людьми и нелюдьми (каждый из них рассматривается как актант или агент). Он приводит пример «гражданина с оружием», объясняя: *«Вы другой с оружием в руке; оружие другое, когда вы его держите. Вы — другой субъект, потому что вы держите оружие; оружие — другой объект, потому что оно вступило в отношения с вами»*. «Гражданин-оружие», «оружие-гражданин» — это «гибридный актер»⁴⁷, созданный из связи между человеком и машиной. Он выстраивает мысль таким образом, что кажется, будто это мутационный процесс сращения человека и оружия в одну жуткую и чуждую нашему организму сущность. Таким образом, взаимодействуя с предметами наше тело и проявляет ту самую корпоральность — специфическую материальность человеческого тела, разделённого с другими нечеловеческими агентами. Следовательно, материальность тела объясняется тем, что происходит преодоление разделения между природой и культурой, а затем перераспределение статуса актанта/агента между человеческими и нечеловеческими сущностями, прослеживая при этом реляционные сети, в которые вовлечены такие актанты/агенты.

Итак, корпоральность затрагивает отношения, возникшие со времен промышленной революции; опираясь на эмоции и воображение, романтики спрашивали, как человек может сосуществовать с окружающим миром. Мир вокруг нас продолжает раскрываться и учить

⁴⁷ B. Latour. On Technical Mediation: The Messenger Lectures on the Evolution of Civilization. P. 41.

нас тому, что он всегда знал; удивительно, как много мы еще не узнали. Парадоксально, но с этим знанием остается убеждение, что единственная причина, по которой совместное проживание ускользает от нас, заключается в том, что мы не пытались его инициировать. Мы воображаем, что могли бы воплотить это желание в успешный и процветающий рай, живущий вместе с природой, в гармонии, в любое время. Постоянное применение мер по борьбе с животными, таких как шипы и ограждения, стало настойчивым напоминанием о нежелании позволить другим формам жизни населять нашу общую среду обитания. Для того чтобы изменить образ нашей совместной жизни, требуется нечто большее, чем добрая воля. Мы страдаем от фундаментального недостатка знаний о себе и мире. Тем не менее, живые организмы оживляют наш повседневный опыт сосуществования. Окружающая среда, или территория, создается в промежутке, в разрыве, путем сборки и возникновения нового порядка, который также следует динамичным пространственным и временным ритмам.

Быстрые изменения в современных технологиях напоминают нам о наших собственных физических телах и дополняют их в таких формах, которые не существовали ранее до вездесущности современной медиасферы. Новые и появляющиеся технологии пропитаны доминирующей парадигмой прогресса и развития, которая часто представлена в эстетически чистом виде, и которая подчеркивает и контрастирует с нашими реальными, висцеральными телами. Практики медиа-арта, использующие эти технологии, как правило, следуют этому примеру, представляя зрителя с телом, которое отделено от телесного, его висцеральной материальности и связанной с ним эстетики отвращения, отталкивания и телесного ужаса. Хотя технологии привели к беспрецедентные изменения в том, как мы имеем дело с окружающим

миром, изоциренность нового медиа-ландшафта привело к тому, что наши технологии развиваются. но наши тела остаются застойными и малоподвижными. Наши тела не развиваются с той же скоростью, что и медиа, которые нас окружают. Наши технологии могут продвигаться к новым головокружительным технологическим высотам, но, с точки зрения эволюции, мы всегда будем оставаться в ловушке в своих «влажных» телах.

ГЛАВА 2. Тела и объекты в боди-хорроре: между угрозой и сосуществованием

2.1 Концептуализация пространства в боди-хоррор фильмах

Ученые из различных научных дисциплин, включая философию, географию и психологию, давно признали важность «места» в человеческом опыте. Наше повседневное физическое окружение играет важную роль в создании порядка, смысла и стабильности в нашей жизни, а культурные ритуалы, составляющие саму ткань социальной и религиозной жизни, исторически были неотделимы от физических пространств, в которых они происходят. Одним словом, ощущение места, в котором мы живем, тесно связано с нашей личной идентичностью, поскольку многое в том, кто мы есть, зависит от места, где мы живем, и от опыта, который мы там получили.

Что же делает место безопасным? Британский географ Дж. Эпплтон⁴⁸ выделил две основные характеристики: «Перспектива» и «Убежище». Перспектива подразумевает беспрепятственный обзор окружающего пространства, в то время как убежище означает изолированность собственного местонахождения от чужих глаз. Ландшафтный архитектор Рэндольф Хестер называет подобные места «Утробой с Видом» (Womb with a View)⁴⁹. По словам Эпплтона, нам нравится ощущение этих пространств, потому что они, с эволюционной точки зрения, являются местами, где «можно видеть, не будучи замеченным, и есть, не будучи съеденным»⁵⁰.

⁴⁸ J. Appleton *The Experience of Landscape*. Hoboken: Wiley, 1996. 296 pp.

⁴⁹ R. Hester *A Womb with a View: How Spatial Nostalgia Affects the Designer* // *Landscape Architecture Magazine*. 1979. №5. P. 475 — 481.

⁵⁰ J. Appleton *The Experience of Landscape*. Hoboken: Wiley. 1996. P. 82.

Оптимальной средой для комфорта человека является та, которая предлагает много перспектив и убежищ для человека; наихудшее сочетание — это очень мало перспектив и убежищ для человека. Исследования подтвердили, что места, которые предлагают плохие комбинации перспектив и убежищ для нас, воспринимаются как небезопасные и опасные, в том числе потому, что они могут предлагать убежище и перспективу для наших потенциальных «врагов»⁵¹.

Важным понятием в определении безопасности пространства является «понятность» (legibility). Понятность отражает лёгкость картографии места, чтобы его можно было легко воссоздать в памяти даже через много лет⁵². Более понятные места обычно предпочтительнее менее понятных, но если мы уверены, что место не опасно, доля таинственности может повысить привлекательность места для нас. Таинственность подразумевает, что место содержит больше информации, чем можно увидеть в данный момент, и что можно многое узнать о нем, пройдя по нему и изучив его. Стратегическое использование тайны было с большим успехом использовано ландшафтными архитекторами в таких местах, как японские сады. Многие люди отмечали, что доля таинственности и загадочности может повысить для них привлекательность места⁵³. Однако, в случае чрезмерной таинственности, чувство опасности, страха и недоверия к местности, скорее возрастёт⁵⁴. Когда мы остаемся одни в необычной обстановке, способ обработки сенсорной информации может измениться. Например, обычно мы проводим большую часть времени,

⁵¹ B.S. Fisher, J. Nasar. Fear of Crime in Relation to Three Exterior Site Features: Prospect, Refuge, and Escape. *Environment and Behavior*. 1992. №24. С. 35 - 65.

⁵² F.T. McAndrew *Environmental Psychology*. Monterey: Brooks/Cole. 1993. P. 198 - 203.

⁵³ R. Kaplan, S. Kaplan *Experience of Nature: A Psychological Perspective*. New York: Cambridge University Press. 1989. P. 202.

⁵⁴ T.R. Herzog, G. A. Smith. Danger, Mystery, and Environmental Preference. *Environment and Behavior*. 1988. №3. P. 333.

обращая внимание и обрабатывая внешние стимулы из окружающего нас физического мира. Однако монотонная или утомительная стимуляция из окружающей среды может заставить нас переключить внимание внутрь себя, с чем у большинства из нас гораздо меньше опыта.

В понимании того, что происходит нечто странное, мы часто обращаем внимание не только на изменения в пространстве, в котором находимся, но и на реакцию людей, окружающих нас. Отсутствие так называемой «проверки связи» с помощью других людей вызывает в нас чувство тревоги. Когда это происходит, наш разум может быстро прийти к самым мрачным выводам. Сверхъестественный ужас, другими словами, должен представлять интерес именно потому, что он реалистичен, но не натуралистичен. Реализм такого типа заставляет сосредоточиться на вещах самих по себе, а не на простых репрезентациях этих вещей. Это требует большой критической строгости, но это также дает повышенную внимательность как к тексту, так и к миру, который нас окружает, поскольку мало кто будет отрицать, что его чувства когда-либо достигали такой остроты, как в моменты, когда он сталкивается с пугающим и неизвестным. Как предполагает объектно-ориентированное прочтение этики Левинаса Томом Спарроу, внимание к инаковости ориентирует нас на открытие, что мы всегда обращаем внимание на странность других человеческих и нечеловеческих существ, находящихся с нами в одном пространстве, их поступков и слов, действий. Поэтому мы оказываемся в ситуации, когда мир становится радикально независимым от наших собственных воли и замыслов.

Очевидно, что реализм, действующий в хоррорах, — это особый вид реализма, который имеет мало общего с тем, что обычно называют

реализмом в целом. Странный реализм (weird realism)⁵⁵ подразумевает настойчивое утверждение, что существует реальность вне и помимо органов чувств, однако он вопреки нашей воли может вмешиваться в нашу реальность, трансформировать её абсолютно непостижимым для нашего разума образом. Писатель Д. Вандемеер объясняет феномен странного реализма тем, что мы, человечество, изначально живём на «чужой планете, наполненной невероятно сложными организмами, которые мы понимаем лишь частично, наши так называемые смартфоны и другие передовые технологии невероятно скучны и примитивны по сравнению с разнообразием и интенсивностью другой жизни на Земле»⁵⁶. Невозможность прямой коммуникации с этими организмами, а порой даже взаимодействия, не избавляет нас от их влияния на наши чувства, восприятие и логику поступков. Однако если мы не можем, да и не хотим, полностью понять эти сложные организмы, они, тем не менее, могут влиять или воздействовать на наш опыт и логику таким образом, что для нас это не совсем логично. Мы вновь возвращаемся к реальному, с которым никогда невозможно прямое взаимодействие, но тем не менее оно всегда присутствует в нашем повседневном опыте.

Таким образом, реальное, никогда полностью не присутствуя в нашем сознании или наших чувствах, представляется нам странным, искривленным или сверхъестественным. Смириться с тем, что реальность иногда страннее вымысла, означает признать, что реальное может быть спутано с заблуждениями нездорового ума. Хоррор в значительной степени связан с атмосферой, местом, окружением и средой. В то время как менее значительные образцы жанра используют стандартные

⁵⁵ Термин взят из книги Грэма Хармана «Странный реализм: Лавкрафт и философия».

⁵⁶ J. Woundermeer. The Weird: An Introduction. Weird Fiction Review. URL: <https://weirdfictionreview.com/2012/05/the-weird-an-introduction/> (дата обращения: 02.04.2023).

сценарии, такие как дома с привидениями, туманные кладбища и забытые богом скалы, большинство лучших произведений ужасов исследуют выражение места весьма специфическими и глубоко новаторскими способами.

2.2 Человеческое тело как часть предметной среды

Понятие среды (medium) было широко разработано в коммуникации⁵⁷, психологии⁵⁸, философии⁵⁹ и антропологии⁶⁰. Оно относится к воздуху, звуку, свету, запаху и т.д., другими словами, ко всем элементам нашего окружения, которые позволяют нам воспринимать. Должно быть совершенно ясно, что среда — это не то, что мы воспринимаем, не объект нашего восприятия. Среда — это средство, с помощью которого мы воспринимаем, это то, что делает восприятие возможным. Рено Барбарас также демонстрирует, как чувствительное мышление стремится осуществить сдвиг: онтология объекта заменяется онтологией элемента. Таким образом, элемент не субъективен и не является тем, что воспринимается. Это измерение, через которое происходит восприятие⁶¹. Зрение невозможно без света, восприятие — без звука, без среды, через которую он распространяется и проникает.

⁵⁷М. Маклюэн. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

⁵⁸ Дж. М. Гибсон. Экологический подход к зрительному восприятию. Перевод с английского А.Д.Логвиненко. Изд. КоЛибри. 1988. 464 с.

⁵⁹ E. Coccia. *Sensible life: A Micro-Ontology of the Image*. New York: Fordham University Press. 2016. 126 pp.

⁶⁰T. Ingold. *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. London: Routledge. 2011. 270 с.

⁶¹ R. Barbaras *Desire and Distance: Introduction to a Phenomenology of Perception (Cultural Memory in the Present)*. Stanford University Press, 1999. P. 53.

Например, я не слышу одинаково в пространстве с большой реверберацией или, наоборот, в очень приглушенном. Мой слух не одинаков под водой и на открытом воздухе. Я не вижу одинаково на освещенной солнцем площади и в густом тумане. Чтобы восприятие состоялось, между воспринимающим субъектом и воспринимаемым объектом должно быть третье понятие. Среда — это промежуточное место, начиная с которого объект становится воспринимаемым, видимым, слышимым.

Подчеркивая сенсорное измерение опыта, идея места формируется вокруг критики абстрактного и объективного пространства. В отличие от восприятия пространства как однородного, непрерывного, место проистекает из телесной вовлеченности, которая неотделима от способностей к ориентации и выражению. Другими словами, хотя не может быть развоплощенного места, и хотя тело мгновенно связано с местом, последнее не может быть сведено ни к чисто формальному вместилищу, ни к системе географических координат. Подход, основанный на воплощенном месте, заменяет теорию пространства без признаков⁶². Такое начинание восстанавливает всю важность аргумента интенсивного и при этом раскрывает одну из особенностей атмосферы. Если пространство обычно воспринимается как совокупность экстенсивных величин, то место вновь вводит понятие интенсивных величин⁶³. Итак, пространство населено дискретными объектами или участками: скамейка, дверь, стена, автобусная остановка, телефонная будка и т.д. С точки зрения числа и суммирования оно связано с экстенсивными величинами. Его единство возникает в результате последовательного сопоставления различных компонентов. И наоборот,

⁶² E. S. Casey. *The Fate of Place*. University of California Press. Berkeley. 1997. 111 pp.

⁶³ E. S. Casey. *The Fate of Place*. University of California Press. Berkeley. 1997. 126 pp.

место связано с чувствительными качествами, важность которых может возрастать или убывать: яркость, тепло, шероховатость и т.д.

Какое же место занимает тело в этом воплощённом пространстве? Во-первых, существует ряд общих эффектов, вызываемых городскими пейзажами, которые могут быть конкретизированы только в отдельных случаях. Город выступает медиатором в регулировании настройки нашей чувственности в городском пространстве, как ранней, так и текущей. Город систематизирует различные виды межличностных отношений (от сексуальных и семейных до рабочих и социальных), посредством разделения культурной среды человека на личную и публичную сферы. В городской среде возникают условные краткосрочные и длительные отношения между людьми, определяя для каждой группы людей определённые места и позиции. Эти пространства разделения и взаимосвязи являются вспомогательными средствами, с помощью которых тела индивидуализируются и становятся субъектами. Город обеспечивает контекст, в котором начинают формироваться различные социальные правила и нормы. Некоторые тела в таком случае изолируются из «благополучной» части города, происходит геттоизация мест, которые считаются небезопасными. В этом смысле город может рассматриваться, как наиболее непосредственный конкретный локус для производства и циркуляции власти.

Во-вторых, город никогда не сможет стать идеальной средой с точки зрения благополучия и здоровья для тел в него включенных из-за многообразия культурных и социальных контекстов, в него включённых. Следовательно, город с одной стороны продуцирует тела, а с другой стороны постоянно принимает новые. В таком случае, самой большой проблемой является стремительная трансформация городского пространства, когда тело, вписанное в одну культурную среду, поневоле

оказывается в другой. Это не означает, что некоторые городские среды являются запретными, но в городе нет ничего по своей сути отчуждающего или противоестественного. Вопрос не в том, как отличить среду, способствующую жизни, от среды, разрушающую жизнь, а в том, как разные города, разные социокультурные среды активно производят тела своих жителей как особые и отличительные типы тел, как тела с особой физиологией, аффективной жизнью и конкретным поведением. Например, трущобы не являются отчужденными по своей природе, хотя у тех, кто привык к сельской или даже пригородной среде, они вызывают крайние чувства отчуждения. Однако то же самое верно и для жителя трущоб, который переезжает в деревню или пригород. Это вопрос взаимодействия городских пространств между индивидами/группами, плотно связанными, которые их населяют или пересекают: каждая среда или контекст содержат свои силы, опасности, угрозы и преимущества.

Фильм «Существо в корзине» — это история Дуэйна Брэдли и его ужасного секрета, который он носит в своей корзине, — его сиамского близнеца Белиала. После операции по их удалению тело Белиала деформировано. Он хочет причинить боль всем, с кем соприкасается, в то время как его брат хочет жить нормальной жизнью. Однако также это история Нью-Йорка — истинного ужаса картины — гротескное тело, которого отчаянно нуждающейся в собственной хирургии, место, которое, по словам Роберта Хейса, директора коалиции помощи бездомным, является местом «тотальной, беспросветной нищеты».

Тело Белиала, как и тело Нью-Йорка, он заполняет собой весь экран. Некогда благополучный район, главные герои останавливаются в знаменитой «Мартинике», его постояльцев объединяло нечто общее — богатство. В 1970-х годах начался упадок. Городские власти начали сдавать номера в качестве аварийного жилья для бездомных, и именно

тогда отель приобрел тот облик, в котором его знают большинство жителей Нью-Йорка — «как самое известное из нескольких кишачих преступностью хранилищ бедных людей, известных до конца 1980-х годов как отели социального обеспечения». Дуэйн Брэдли идет со своей корзиной по грязным улочкам Нью-Йорка, мимо пип-шоу и театров для взрослых. Картины Нью-Йорка прилипают к зрительскому взгляду, как Белиал к своим жертвам, когда они умирают, как самая отвратительная в мире жевательная резинка. Белиал вынужден также стыдливо скрывать своё маргинализованное тело, подобно городу, чей истинный облик скрыт за множеством зданий из стекла и в темноте тёмных переулков.

Таким образом, тело в городской среде перманентно находится в состоянии изменчивости, проницаемости и коммуникации с другими объектами (магазинами, переулками, клубами, мусорными баками и т.д.). Термин «среда» используется по двум важным причинам: во-первых, чтобы говорить о материальных контекстах угнетения и сопротивления; и, во-вторых, чтобы установить основания, на которых должны формироваться сообщества сопротивления. Если рассматривать пространственную среду (*medium*), в маклюэновском ключе, в ключе коммуникации, то пространство для неё внутри и вне сообщества (с властью, с другими социальными группами), не через грубое разделение на «нас» и «их», где основной вопрос заключается в том, находится ли кто-то по правую сторону забора, будь то в терминах класса, расы, гендера, сексуальности или другой привилегированной формы угнетения. Вместо этого могут существовать другие способы концептуализации пространства власти, которые не предполагают, что власть — это только господство немногих над многими. Вместо этого можно было бы подумать о точно настроенных широтах и долготах, где местоположение неоднозначно и неопределенно — где, действительно, основания в этой картографии

власти изменчивы и неровны, но, тем не менее, достаточно тверды, чтобы признать не только угнетение и маргинализацию, но и возможности и ресурсы, на которые могут опираться расположенные сообщества борьбы. С этой точки зрения, проксемика предполагает, что политика местоположения будет включать в себя учет мест — тел в изменчивых отношениях с другими телами и объектами городской среды. Радикальный шаг, таким образом, заключается в том, чтобы продумать последствия пространственного подхода к политике местоположения, оживить поверхности политики таким образом, чтобы «пространство» рассматривалось как конституирующее политическую борьбу, чтобы борьба рассматривалась как расположенная внутри/против/за плотные, изменчивые и интенсивные отношения власти: то есть, чтобы сообщества борьбы формировались через проксемику места, через тело.

2.3 Аффективная атмосфера: предметная среда как посредник восприятия

Ключ к отличию одного поджанра ужасов от другого — определить, что в нем самое страшное. Злодей из фильма слэшера может зарубить свою жертву кухонным ножом. В фильме о монстрах, он может съесть свою жертву, как дикий зверь. Нечто из космоса может повредить разум всех, кто его увидит, сделав их безумцами. Однако боди-хоррор — это когда человеческое тело трансформируется, выходя за свои естественные пределы. Это редко бывает результатом прямого насилия, речь не идет о травмах или кровопролитии. Вместо этого боди-хоррор — это болезнь, увечье, вторжение и разложение изнутри. Паразиты, которые искажают своих хозяев, опухоли, которые разлагают свою жертву изнутри, или невинные люди, превращенные в нечто совершенно иное в результате

неэтичного вмешательства. У этого жанра долгая и богатая история, в которой есть несколько интересных и странных примеров.

Боди-хоррор, как поджанр ужасов, работает непосредственно с тревожным нарушением базовой структуры человеческой формы. Конечно, в большинстве фильмов ужасов показаны неопишуемые вещи, совершаемые с плотью, но боди-хоррор уделяет особое внимание процессу и уникальному смыслу, стоящему за его эффектами. Известный киновед Линда Уильямс определяет его наряду с мелодрамой и порнографией как «жанры избытка», которые существуют для того, чтобы вызывать экстремальные ощущения⁶⁴. Эти произведения стремятся уколоть конкретные невроты, вызывая физиологические реакции. Боди-хоррор обычно доводит физическую форму своих объектов до предела пространства и за его пределы. Боди-хоррор часто наполнен подтекстом, который так же трудно игнорировать, как и его визуальные образы. Общие темы включают страх перед близостью с другим, границы человеческого, приоритетность восприятия, влияние СМИ и трудности идентичности. Технически, каждая история ужасов про оборотня или зомби — это часть боди-хоррора, но на самом деле разница заключается в фокусе. Ужас тела требует от зрителя спросить, кем мы являемся, если нас заставляют измениться. Кем мы можем стать, если нам позволят изменяться беспрепятственно? Что может пойти не так, если мы решим поиграть в бога? Это парадокс «Корабля Тесея», примененный к человеческой форме. Как тело влияет на душу? Насколько нашу физическую оболочку можно изменить до неузнаваемости, прежде чем мы перестанем быть людьми и превратимся в нечто иное? Хотя непосвященному визуальный ряд может показаться пустым зрелищем, боди-хоррор — это поджанр, склонный к

⁶⁴ L. Williams. *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*. *Film Quarterly*. Vol. 44. No. 4. 1991. P. 2—13.

социальным комментариям. По крайней мере, в хороших примерах висцеральное отвращение, вызываемое этим уникальным поджанром, редко бывает бесцельным.

Кино представляет собой способ смотреть на мир, на мир — его внешний вид, его облик; но оно также представляет, как этот мир выглядит, его перспективу — перспективный взгляд, который он бросает на нас. «Образ» фильма — его настроение, атмосфера или обстановка — затмевает формальные и эстетические регистры. Он по своей сути мирообразующий, а значит, одновременно космогонический и этический: космогонический, потому что он создает мир посреди и в качестве временности, которая развивается через его прохождение; и этический, потому что мир, который он создает, — это обитаемый мир, сопряжение людей и места, которое конструирует особые способы совместного бытия. Предпосылкой здесь является то, что атмосфера, обстановка и настроение никогда не были расплывчатыми категориями для кино: скорее, они фактически производятся посредством преднамеренных организационных стратегий — кинематических и повествовательных в кино — в соответствии с тем, что можно назвать «согласованным несоответствием» — сосуществование расходящихся систем в несогласованной множественности, которые, никогда не сливаясь, резонируют для создания возникающих условий. Кино представляет пример такого согласованного несоответствия, потому что являет собой сосуществование разнородных систем в несогласованной множественности, которые, никогда не соединяясь, все же резонируют, порождая новые условия.

В контексте современного хоррора очень часто возникает слово «атмосфера». Атмосфера — это не фон, а тотальность. Г. Бёме расширяет это утверждение, выводя ареал действия атмосферы за пределы эстетического текста. Он описывает, как это делали многие авторы

фильмов, ощущения феномена как пространства и эмоциональной окраски, определяя атмосферу «как настроенное пространство, т.е. пространство с определенным настроением»⁶⁵. Но чье это настроение? Произведения искусства или воспринимающего? Исключительно важно и то, и другое, потому что для Бёме атмосфера состоит из каждой частицы эстетического произведения, а также из окружающего интерсубъективного опыта, который связывает воспринимающих с произведением и воспринимающих друг с другом.

Другим важным понятием является аффективная атмосфера⁶⁶. Понятие аффективной атмосферы недавно появилось в культурной географии для обозначения чувств, которые возникают в результате взаимодействия и движения человеческих и нечеловеческих субъектов в конкретных пространствах и местах. Аффекты концептуализируются как отношения между людьми и нелюдьми, воспринимаемые и ощущаемые через тело. Аффективная атмосфера понимается как совокупность аффектов, людей и нелюдей, которая постоянно меняется по мере того, как новые участники входят и покидают пространства и места. Аффективная атмосфера часто ощущается или чувствуется людьми, входящими в место, а не непосредственно наблюдается или представлена в словах или изображениях, хотя они также могут способствовать формированию аффективной атмосферы. Аффективная атмосфера является диффузной, условной и возникающей, поскольку люди реагируют на присутствие и уход других людей и нелюдей. Она формируется благодаря ее мультисенсорным свойствам: то, как физически воспринимаются пространства и места через их визуальные, тактильные, слуховые,

⁶⁵ Г. Бёме. «Атмосфера» как фундаментальное понятие новой эстетики.

Метамодернизм URL: <https://metamodernizm.ru/atmosphere-and-a-new-aesthetics/> (дата обращения: 02.04.2023).

⁶⁶ В. Anderson. Affective atmospheres. *Emotion, Space and Society*, 2(2). 2009. P. 77–81.

обонятельные и вкусовые свойства, играет центральную роль в чувствах, которые они вызывают. Аффективная атмосфера может оказывать глубокое влияние на то, как люди думают, чувствуют и ощущают пространства, в которых они живут и через которые перемещаются, а также на других участников этих пространств. Люди как способствуют формированию аффективной атмосферы, с которой они сталкиваются, так и подвергаются ее влиянию. Ключевой особенностью этой концепции является признание того, что аффект — это не индивидуальная реакция, а общая и коллективная, интенсивность чувств, которая передается от одного человека к другому. Аффективная атмосфера может переживаться одинаково, но одни и те же люди в одном и том же пространстве могут переживать разные аффективные атмосферы, поскольку они могут реагировать на разные элементы пространства.

Концепция аффективной атмосферы была впервые разработана в культурной географии и, в частности, в исследованиях мобильности, как правило, сосредоточенных на таких практиках, как езда на велосипеде или на других видах транспорта, таких как поездка и вождение и парковка автомобилей или на конкретных местах и пространствах, особенно общественных. Эти исследования выявили, как пространство и место могут позволить чувствовать себя безопасными, защищенными, приятными или некомфортными, угрожающими или опасными, благодаря сложной комбинации элементов.

Пространства и места, в которых люди перемещаются и сталкиваются друг с другом, а также более широкие наборы общих практик, правил или законов, которые могут управлять этими местами, играют центральную роль в формировании этих чувств. Люди могут вести себя враждебно по отношению к велосипедистам, например, потому что им кажется, что велосипедисты посягают на их пространство в условиях

перегруженного движения или нарушают закон. Велосипедисты реагируют на проявление этой враждебности, что, возможно, заставляет их использовать более агрессивный стиль езды или избегать определенных маршрутов. Сплетение людей, нелюдей, сенсорных ощущений и аффектов является сложным и интерактивным.

Некоторые ученые, работающие с аффективными атмосферами, сейчас часто ссылаются на постфеноменологическую позицию, в которой воплощенный опыт и практики, включая сенсорные и чувственные, находятся в центре внимания. Эта позиция отходит от интереса к языку и дискурсу, который в последнее время доминировал в социальной теории. Термины «нерепрезентативный» или «более чем репрезентативный» иногда используются в этой литературе, чтобы подчеркнуть децентрализацию языка и поворот к аффекту и практике⁶⁷. Это повлекло за собой фокус на явлениях человеческого опыта, которые ощущаются или исполняются, а не формулируются напрямую.

Практики восприятия через человеческое воплощение являются неотъемлемой частью создания и переживания аффективной атмосферы. Аффективная атмосфера иногда открыта для сознательной идентификации, но также действует на предсознательном или бессознательном уровне или где-то между ними. Некоторые чувства и практики, которые являются частью аффективной атмосферы, трудно выразить словами. Поэтому методы исследования аффективной атмосферы, как правило, используют качественные и интерпретативные методы, которые фокусируются на воплощенных практиках, привычках, рутинных действиях, представлениях и формах обмена и коммуникации, которые часто действуют подсознательно, в дополнение к словам, которые

⁶⁷ M. Buser Thinking through non-representational and affective atmospheres in planning theory and practice. *Planning Theory*. 2013. P. 227 –243.

люди используют для объяснения своих практик и идей. Аффективные резонансы этих воплощенных практик и способы задействия органов чувств являются основными аспектами, на которые направлены исследования такого типа. В этих исследованиях могут использоваться изображения, автоэтнография, детальная полевая и этнографическая работа с тщательным наблюдением за поведением и реакцией других людей в конкретном пространстве, аудиозапись звуковых ландшафтов и записи о сенсорном восприятии окружающей среды: как мир выглядит, пахнет, ощущается, звучит и имеет вкус. Исследователи, использующие эти подходы, утверждают, что смысл может возникать из рутинных чувственных практик и привычек, а не наоборот.

В кинематографе подобную практику обычно связывают с коллективным просмотром фильма, например, в кинотеатре или в учебной аудитории. Однако можно применить понятие аффективной атмосферы к пространству самого фильма? С какими объектами взаимодействуют персонажи? Как эти объекты взаимодействуют друг с другом? Приводя выше пример «Мухи» Кроненберга, где фокусе взаимодействия между собой оказались три воплощённых тела, можно предположить, что боди-хоррор, как жанр избыточности и экстенсивности, даёт новый фокус на человеческое тело. Оно, состоящее из различных объектов изначально (не для кого не секрет, что наш организм делит своё внутреннее существование со множеством других живых микроорганизмов), может стать проницаемым и пластичным для разного рода взаимодействий с окружающей средой и другими объектами. Важно подчеркнуть взаимный со-конститутивный характер создания аффективной атмосферы между людьми и нечеловеческими акторами. Как и другие социоматериальные перспективы, исследования аффективной атмосферы подчеркивают роль нечеловеческих акторов в человеческом опыте: другим живым существам,

объектам, пространству и месту уделяется детальное внимание в том, что описывается как «более чем человеческий мир»⁶⁸.

Точкой опоры анализа пространственной среды «Восставшего из ада» Клайва Баркера будет образ сенобитов — существ из другого места (не рая и не ада, но, очевидно, в двух шагах от обычной реальности), которые призываются в вышеупомянутую обыденную реальность с помощью межпространственного ключа в виде коробки-головоломки под названием шкатулка Лемаршана. Термин «сенобит» означает члена религиозного ордена, живущего в общине, в отличие от анхорита, который также является членом религиозного ордена, живущим в уединении. Само название этих существ уже отсылает нас к сумеречному, иконологическому значению этих образов. Оно сразу же навеивает мысли о давно ушедшем мире, средневековом мире монастырей и монастырских обителей, мест поклонения, дисциплины и обучения. Речь, конечно, не о реальном средневековом мире, не о реальных монашеских орденах, а скорее о «лохматом средневековье» (как назвал его Умберто Эко): о средневековом мире, представленном в нашем народном воображении, о чужом мире кающихся, мучеников, святых и грешников. Здесь есть и колесо, и виселица, и адские костры, и свет, льющийся из руки Бога. Это мир радикальной изменчивости, мир, который мы вообразили, а затем использовали, чтобы отличить все современное от того, что было раньше.

Если мы обратимся к исследованиям различных средневековых практиках «усмирения плоти», то можем заметить, что эротическая трансгрессия была одной из нескольких возможных реакций на образы

⁶⁸ M. Buser Thinking through non-representational and affective atmospheres in planning theory and practice. *Planning Theory*. 2013. P. 232.

актов насилия и жестокости, созданные в этот период. Пытаясь «очеловечить» средневековье, Миллс далее предлагает термин средневековое «искусство боли», например: «Искусство боли могло также создавать пространство для исследования определенных форм желаний, в частности, сексуального желания, в ответ на обнаженные, истерзанные тела мучеников и Христа»⁶⁹.

Флагелляция была одной из самых ранних форм самобичевания, которую практиковали как сенобиты, так и анхориты. Это одна из немногих практик, которая прошла через века вплоть до наших дней. Вот описание самобичевания из бестселлера о жизни, проведенной в католическом монастыре в 1960-х годах: «Веревки впивались в мою плоть, кололи и жалили. На лбу выступил пот, я почувствовала, что вся дрожу... Я смотрела на распятие на стене, когда моя онемевшая шея начала болезненно колюче оживать, недоумевая от охватившего меня возбуждения. Откуда оно взялось? Вместо того чтобы подчинить мое тело, дисциплина, казалось, пробудила его к жизни, затронув что-то во мне, что оставило моё тело испуганным, покалывающим и настороженным»⁷⁰.

Миллс утверждает, что средневековые религиозные писания и современные рассказы, подобные вышеприведенным, «порождают фантазию аффективной трансформации, фантазию, в которой границы между болью и удовольствием становятся явно размытыми». Таким образом, он надеется продемонстрировать, что «средневековая боль, если ее изобразить, может превратиться в знак мистического или даже эротического удовольствия»⁷¹.

⁶⁹ D. Mills. The Middle Ages. Dawn Chorus. 2007. P. 122.

⁷⁰ D. Mills. The Middle Ages. Dawn Chorus. 2007. P. 133.

⁷¹ D. Mills. The Middle Ages. Dawn Chorus. 2007. P. 142.

Когда Баркер говорит, что, по его мнению, многие люди будут «ошеломлены элегантностью образов»,⁷² многим будет непонятно, что он мог иметь в виду в фильме, в котором мы наблюдаем за мужчиной, растерзанным в камере пыток, за женщиной, доведенной до убийства из-за ее непреодолимого желания к демоническому любовнику, если, конечно, не принять сумеречный языковой подход к иконографии сенобитов, где мы можем наблюдать эквивалентность удовольствия и боли, избыток, который гарантирует выход за пределы мирских полярностей.

С одной стороны облик сенобитов отмечает их как любопытные «знаки времени». «Восставший из ада» был снят в 1986 году, а его концепция и дизайн предшествовали этому на несколько лет. Внешний вид сенобитов, несомненно, является результатом двух субкультурных эстетических влияний: «панк» и подъем клубов «BDSM». Влияние на фильм несомненно произвёл магазин одежды Малкольма Макларена и Вивьен Вествуд «SEX» в Челси, Лондон, в конце 1970-х годов. Макларен и Вествуд наполнили свой магазин кожаными бондажными принадлежностями, привезенными из США, а также собственным уникальным вкладом в мир моды: порванная одежда, собачьи ошейники и сделанные своими руками пирсинги на теле в виде булавок и рыболовных крючков. Неоспоримо, что без Макларена и Вествуд характерный британский панковский образ конца 1970-х годов не был бы таким, каков он есть сейчас. Если добавить к этому образу кожу с ремешками и шипами для бондажа, связанную со все более заметным присутствием гей-субкультуры в BDSM-клубах, то мы получим истоки внешнего вида сенобитов. Каждый из сенобитов одет в образ, представляющий собой сочетание костюма мясника, комбинизона нацистского лётчика и кожаной

⁷² M. Dery. Clive Barker. *Carpe Noctem*. 1998. P. 20-23.

куртки. Их плоть разорвана, покрыта шрамами и сшита крючками, булавками и скобами. Лицо одного из них оттянуто так далеко назад, что можно различить только липкую, болтающуюся рану рта. У другой в горле видна вагинальная рана, которую держат открытыми хирургические булавки. И, конечно же, у самого Пинхеда вся голова была разделена ножом на части, а каждый промежуток отмечен гвоздем, вбитым в череп. Он был назван Баркером «святым покровителем пирсинга»⁷³, а его книжный аналог описывается как человек, лицо которого полностью покрыто «замысловатой сеткой» татуировок, а «на каждом пересечении горизонтальной и вертикальной осей — штырь, вбитый в кость»⁷⁴.

Образ модификации тела, принятый панк-эстетикой, играет ключевую роль, поскольку он пересекается с другими вкладами в окончательный облик сенобитов, исходящими из культуры квиров, движений S/M и Modern Primitives. Эти движения часто частично пересекались друг с другом и не редко оказывались в центре чрезвычайно значительных социокультурных контрнарративов во второй половине 20-го века. В основе позиции Modern Primitives лежала операция переноса или — более точно — «мимесис» практики модификации тела, изначально идущей от различных племенных обществ в незападных странах. Они красят, прокалывают, татуируют, наносят скарификацию, обрезают, подрезают себя. Все это возбуждает какие-то потаённые глубины разврата и жестокости. Здесь скрывается подрывной подтекст: охватывая и экспериментируя с комбинацией удовольствия и отвращения, лежащей в основе западного увлечения «экзотической» инаковостью, которая проявляется (также) в физических различиях, возникающих в результате изменений физического тела, и сознательно отвергала любой западный

⁷³ M. Dery. Clive Barker. *Carpe Noctem*. 1998. P. 20-23.

⁷⁴ К. Баркер *Восставший из ада*. Эксмо. 2010. С. 118.

этноцентрический подход к культурной изменчивости и стремилась опрокинуть все дискриминационные нормы, которые определяли этническую, культурную и моральную иерархию, посредством оценки «примитивного»⁷⁵. Таким образом, в более абстрактном смысле, модификация тела действовала как инструмент для подрыва любого самолегитимного утверждения об онтологическом превосходстве, основанном на физических, телесных или культурных различиях. Такие практики были ключевыми инструментами в попытке этих групп эстетически определить свою собственную идентичность: они были связаны с самовосхвалением тела и расширением его возможностей; кроме того, сознательное и провокационное использование этих практик способствовало альтернативной эротизации тела, превращая его в инструмент сексуального освобождения и критики социокультурного гетеронормативного и гетеро-гегемонистского порядка. Панк и современный примитивизм в немалой степени перехватили культурные траектории, идущие от эстетики S/M и даже от радикального феминизма: граффити с выдержками из «Манифеста SCUM» Валери Соланас (1967) красовались в известном бутике SEX; там же можно было найти экипировку для различных сексуальных практик от специализированных брендов⁷⁶.

S/M — ещё один важный элемент, упомянутый Баркером в интервью журналу *Carpe Noctem*⁷⁷, который повлиял на образ сенобитов. Интерес Баркера к этой теме явно проявился уже в начале его лондонского периода в 1976 году, когда он начал работать иллюстратором для центральных страниц журналов, посвященных гей-культуре и практике

⁷⁵ V. Vale, *A. Juno Modern Primitives: Tattoo, Piercing, Scarification - An Investigation of Contemporary Adornment & Ritual*. 1989. P. 212.

⁷⁶L. Ghyselink *Clive Barker's Hellraiser mythology: a critical analysis*: 2009. P. 7.

⁷⁷ M. Dery. *Clive Barker. Carpe Noctem*. 1998. P. 20-23.

S/M; к сожалению, ни одна из этих работ не пережила кропотливой цензуры Скотланд-Ярда. Влияние вкуса и эстетики моды S/M сыграло ключевую роль в определении облика сенобитов, особенно в их более сексуализированной экранизации, а не в почти «бесполой» версии романа. Их образы, созданные художником по костюмам Джейн Уайлдгуз, включали длинные, блестящие туники из черной кожи и ПВХ или фартуки, прилегающие к мышцам, и, вероятно, были вдохновлены внешним видом некоторых персонажей из недавнего фильма «Дюна» (1984).

Каждый из этих элементов — модификация тела, эстетика S/M — способствовал формированию окончательного облика сенобитов в течение трех лет, прошедших между первым наброском «Восставшего из ада» и выходом на экраны фильма (1985 — 1987). В этот период Великобритания находилась в самой середине эпохи тэтчеризма (в 1987 году она была в третий раз подряд переизбрана на пост премьер-министра) и столкнулась с последствиями третьей индустриализации, отмеченными растущим уровнем безработицы и ужасающей экономической неопределенностью. Более того, в культурной и социальной политике Тэтчер преобладал решительный консерватизм и попытка моральной реставрации, которая почти что рассматривала викторианские ценности как эталон. Тэтчеровское видение, по сути, балансировало между экономическим либерализмом и крайне реакционной социальной политикой, доходя до продвижения имплицитных и эксплицитных форм подавления сексуальной свободы. Это касается, например, раздела особенно печально известного раздела 28 Закона о местном самоуправлении 1988 года, который запрещал пропаганду гомосексуализма: эта статья вызвала яростные протесты со стороны британских ЛГБТК+ сообществ и даже протестов интеллектуальной элиты. Конфликт между позицией правительства и ЛГБТК+ сообществом распространялся и на другие

сферы: некоторые активистские и экологические группы, например, LGSM (Lesbians and Gays Support the Miners) и LAPC (Lesbians Against Pit Closures) встали на сторону NUM (National Union of Mineworkers) во время забастовки шахтеров 1984— 85 годов против решения правительства демонтировать несколько шахт.⁷⁸

Таким образом, путь тэтчеризма не был лишен оппозиции; фактически, его аффективное пространство породило внутри себя подрывные движения по отношению к порожденному им угнетающему климату, проявляющиеся не только в акциях политического и идеологического протеста, но и в интеллектуальной деятельности и художественном творчестве. Любопытно, что, популярность продуктов и искусства, связанных с ужасами, в Великобритании, похоже, отражает успехи партии Тори на выборах: действительно, на 1980-е годы пришелся самый значительный пик публикации романов ужасов в истории Великобритании. Глубокая историческая причина этого механизма кроется в сущности ужаса; ужас может быть самым эффективным контркультурным инструментом: через ужас культура формирует репрезентацию изменчивости, которая угрожает и разрушает ее установленные нормы и категории; ужас может преступить — и действительно преступает — онтологические и аксиологические категории культуры, «метафизику, лежащую в основе символических границ». Ужасным и чудовищным считается все, что не вписывается в эти границы, все, что не ассимилируется, да и не может быть ассимилировано. В постмодернистском подходе к ужасу выделяется то, что в отличие от модерна он не только открыто признает невозможность ассимиляции и тем самым отказывается от попыток уменьшить, дисциплинировать и

⁷⁸ How cinema has addressed Section 28: the 'Don't Say Gay' law // Little White Lies URL: <https://lwlies.com/articles/how-cinema-has-addressed-section-28-the-dont-say-gay-law/> (дата обращения: 02.04.2023).

контролировать ужасное, но и склонен тематизировать и даже праздновать его. В этом смысле Баркер празднует маргинальность, он поет «гимн разнообразию», используя инструменты жанра ужасов, чтобы комментировать и вмешиваться в спорные актуальные события.

Таким образом, аффективная атмосфера пространства работает непосредственно с нашими телесными и эмоциональными реакциями на изменения в нём. Висцеральность, витальность, плотскость, беспорядочность, интенсивность и извращенность тел становится точкой схождения объектов пространства и человеческих существ. Неоднозначная позиция тела внутри места, которое становится избыточным от количества объектов и их взаимоотношений внутри него, делает человека частью предметной среды и позволяет изучать не только его взаимодействие со средой, но и то как место, принимает человека как часть самой предметной среды. Как он сливаясь с пространством становится открытым к различного рода коммуникациям.

2.4 Категории телесных трансформаций как способ коммуникации

Как было сказано выше, в последнее время исследователи в области социальной географии вернулись к термину «атмосфера» для описания социальной активности в определённом пространстве, или, более точно, «вплетения» тел в элементарные характеристики пространства, где они действуют или живут. Ветер и море не являются случайными или фоновыми элементами истории, они, по сути, являются самостоятельными действующими лицами, которые в сочетании с сообществами человеческих и нечеловеческих акторов, совместно создают осязаемое чувство места. Прошлое становится живым благодаря аффектам, которые присоединяются к живым и призрачным телам и развивают их, когда они

взаимодействуют друг с другом. Но в каком смысле мы можем говорить об аффектах как о чем-то, что основано на самой окружающей среде? На обыденном уровне, это часть повседневной грамматики многих языков — приписывать чувства особенностям места: пустынный пляж кажется «одиноким», грохочущее море — «угрожающим», разрушенная церковь — «зловещей». Наши эмоции — это реакция на то, как мы культурно воспринимаем окружающий нас мир. Они являются эхом или отражением наших мыслительных способностей, которые возвращаются к нам в виде культивированных чувств. То, чему мы можем научиться у мира, — это принципиально иной взгляд на создание среды. Само существование материальных структур — тел — влияет на окружающую среду и создает новую среду с множеством возможностей.

В этом смысле корпоральность параллельна современным тенденциям в эстетике, медиа и теории перформанса, которые также можно описать как микроперформативность (био-арт Йенс Хаузер) — концепция, которая ставит под сомнение человеческий масштаб как решающую точку отсчета и контекстуализирует нечеловеческую агентность, как биологическую, так и техническую. Что касается пространства и времени, микроперформативность позволяет проанализировать художественные практики, вдохновленные техной наукой, которые направлены на повышение осведомленности о невидимости микроскопического и непостижимости макроскопического. Главными действующими лицами в микроперформансах становятся не люди, а различные биологические существа микробы, белки, растения, гены и т.д. Творческим стимулом многих современных деятелей искусства, в том числе и кинематографистов становится интерес не к человеку, а к другим биологическим формам, которые обогащают визуальный образ новыми смыслами.

В боди-хорроре различные взаимодействия человеческих тел с окружающей средой становятся поводом не только для телесных трансформаций, которые могут быть губительными, но и возможностью коммуникации с ней посредством качественного изменения, как попытки адаптации к новым реалиям. Условно категории трансформаций можно поделить по типу их появления через взаимодействие с тем или иным агентом: человек и биологические объекты, человек и машинное «тело», человек и его новое тело (нечто, что было человеком, но перестало им быть по тем или иным причинам).

Биологический объект и человек. Фильм Сэм А. Смита «Консервная банка» (2020) начинается с короткого пролога, в котором мы слышим, как мужчина прощается со своим партнером с помощью закадрового голоса, а в местных новостях рассказывают о продолжающейся эпидемией, которую называют «коралловой». Нас знакомят с вирусологом по имени Фрет (Анна Хопкинс). Она совершила некий прорыв в изучении этого вируса, открытие состоит в том, как не дать ему сцепиться с носителем, и с радостью делится этим со своей коллегой. Это может стать ключом к излечению или, по крайней мере, к лечению. Но прежде чем она успевает рассказать кому-то ещё о своих открытиях, на нее нападает незваный гость, и экран становится черным. Появляется титр, и вдруг Фрет просыпается одна в темной, крошечной, замкнутой капсуле. Это резкий поворот, камера внезапно оказывается зажатой внутри этих тесных помещений и захватывает лишь фрагменты точки зрения Фрет. Смит очень старается подчеркнуть каждый аспект мучительного испытания Фрет; ее первое действие — прийти в себя и понять, где именно она находится. Как в биомеханическом кошмаре, каждая ее часть подключена к какому-то автоматическому устройству; в одном из эпизодов, вызывающем смятение, она снимает катетер, трубки для

кормления, капельницы и тому подобное. Эта часть фильма движется целенаправленно, почти в реальном времени, когда Фелт обдумывает каждый шаг, который она должна сделать, стараясь не потерять рассудок. Она окружена мигающими лампочками и электроникой и судорожно пытается кричать о помощи. Однако фильм начинает резко трансформироваться: пока Фрет пытается высвободиться из множества трубок и посмотреть в небольшое окно своего инкубатора — она понимает, что помимо неё и других людей, в такой же ситуации, есть и другие существа.

Долгое время новый фильм Сет А. Смита нераздельно связывали с эпохой ковида: клаустрофобный хоррор про вирусологов не оставлял другого места для фантазий. Несмотря на это, идея режиссёра лежала далеко за пределами человеческих переживаний. За год до съёмок фильма он увлёкся микрофотографией и на своём канале на Vimeo выложил короткометражный фильм «The Last Bell Does Toll» — один день из жизни *Coralus Polycerhalum*. В интервью журналу *Rue-morgue* Сет А. Смит задаётся вопросом: «Люди — доминирующий вид на Земле. Мы контролируем все, и наша популяция огромна. Один из вопросов, который я задавал себе в этом фильме: «Заслуживаем ли мы быть доминирующим видом на Земле?»⁷⁹. Когда человек смотрит на микроорганизмы, реакции, которые обычно происходят после, стремятся к крайностям. С одной стороны, свидетельство о существовании целого мира микроорганизмов вызывает любознательный восторг, а с другой — глубокое отвращение. Согласно исследованиям, основанным на ощущениях, обонятельное восприятие летучих сигналов представляется гораздо более важным для взаимодействия микробов и человека.

⁷⁹ SETH A SMITH AND ANNA HOPKINS ON THE TERRORS OF “TIN CAN”. *Rue-morgue*. URL: <https://rue-morgue.com/seth-a-smith-and-anna-hopkins-on-the-terrors-of-tin-can/> (дата обращения: 04.03.2023).

Коммуникация микроорганизма обычно непреднамеренна, в то время как человеческое восприятие использует непроизвольно испускаемые визуальные или химические сигналы. В то время как коммуникация часто бывает двунаправленной, общение между микроорганизмами и человеком в основном однонаправленное. Очень часто это взаимодействие заканчивается фатально для микроорганизма, который съедается или погибает в результате дезинфекции или применения антибиотиков. Сет А. Смит напрямую сталкивает нас тем, от чего мы пытаемся дистанцироваться — с сочащейся реальностью природного мира.

Подобные биологические метаморфозы исследуются в сериале НВО «Последние из нас» (2022), постапокалиптической драме, где мир опустошен грибковой инфекцией, которая превращает своих носителей-людей в жестоких и свирепых убийц, «Последние из нас» использует уникальный подход к концепции боди-хоррора «зомбификации», при этом создатели сериала настаивают, что это не фильм про зомби. Зараженное тело представляет собой самую опасную угрозу в *The Last of Us*. Это тело с непредсказуемым характером, неустойчивым и каннибалистическим поведением, паразит в человеческом обличье, не имеющий ни следов эмпатии, ни эмоций, ни собственного сознания. Это бывшее человеческое тело, зараженное мутировавшей версией гриба вида *Cordyceps* и постепенно страдает от активной анатомической трансформации. В зависимости от времени заражения, инфицированное тело с годами эволюционирует в более смертоносные формы. В зависимости от стадии эволюции, во вселенной *The Last of Us* эти тела в просторечии известны как Бегуны, Сталкеры, Щелкуны и Крысиные Короли. Они все разные, и их поведение, хотя и остается одинаковым, оказывается более эффективным в распространении заразы по мере эволюции. Бегун — это первая стадия зараженного организма. Обычно они появляются примерно

через два дня после первоначального заражения. Их описывают как физически слабых, но быстрых, а их поведение нерешительно: в сериале видно, что после нападения они испытывают психологическое расстройство, например, плачут. Предполагается, что разум и чувства Бегуна остаются нетронутым, и психологически это все еще человеческий разум. Однако с анатомической точки зрения человеческое тело не может противостоять инфекции, что заставляет его вести себя жестоко и нестабильно. В телесериале первая стадия инфекции вызывает мышечные спазмы, как это видно на примере Наны, пожилой женщины, которая яростно нападает на членов своей семьи. С эстетической точки зрения, у бегуна вначале анатомические изменения незначительны или вообще отсутствуют. У него есть усики, выходящие изо рта, как средство распространения заразы через укусы, но он сохраняет человеческое тело, хотя и претерпевает трансформации при нанесении ему физических травм. Позже, по мере того как инфекция закрепляется, происходят и другие анатомические изменения: глаза и кожа становятся желтыми из-за состояния, вызванного недостаточной функциональностью печени, а грибок все чаще появляется на поверхности кожи. В узле биологического ужаса Крысиный король — это реальное биологическое явление. Это совокупность крыс, хвосты которых оказались связаны или переплетены между собой в один большой клубок.

Некоторые исследователи напрямую связывают биохоррор, с боди-хоррором. Несмотря на то, что очевидно жанр боди-хоррора более разнообразный, и биохоррор выступает скорее поджанром, но что наиболее важно это взгляд на тело как средство, способствующее чудовищности. Тело становится монстром, который причиняет героям боль и страдания, как физиологические, так и психологические. В одном случае человек страдает от различных заболеваний: болезней, инфекций,

мутаций и грибковых инфекций, которые биологически трансформируют тело и часто заканчиваются смертью или, что еще страшнее, постепенной и часто осознанной потерей телесной автономии. В другом случае недоверие к болезненной трансформации своего тела вызывает сильное чувство отвращения и играет на тревогах, связанных с потерей физических сил. Во многих отношениях боди-хоррор напоминает кровавые слэшеры: насилие пугает, но становится подавляющим из-за своей близости и неизбежности. Биологию невозможно приручить, и она не делает различий. Это изменчивый и невероятно безжалостный убийца. Она становится настолько сильной угрозой, что нам часто ничего не остается, кроме как сдаться на волю ее эволюционных метаморфоз.

Человек и машинное «тело». В исследованиях последних лет концепция постгуманизма рассматривается как радикальная децентрация человека, гуманизма и гуманитарных наук в связи с усложнением технологий и систем и новым пониманием нечеловеческой жизни. Однако постгуманизм — это не только эпистемология, но и эстетика, в которой сочетаются три элемента — примитив, технология и ужас. Взаимосвязь этих трех элементов порождает эстетическое чувство, которое говорит три вещи о негуманистических концепциях жизни. Во-первых, мы обращаем внимание на метаморфозу как на двигатель, который побуждает зрителя признать жизнь не как бытие, а как вечное становление. Однако в качестве противоядия освободительным обещаниям «потока жизни» мы специально проводим различие между преобразованием и мутированием, показывая, как каждое из них артикулирует противоположные фантазии постгуманизма. Во-вторых, вводится концепция первобытной технологии, которая наполняет гуманистическое понимание технологии альтернативным, подземным и постчеловеческим дополнением. В-третьих, протоатавизм вводит понятие о том, что на периферии

гуманистической жизни существуют множественные парадигмы жизни. Древние и будущие эволюционные черты существуют в настоящем — как в эстетическом воображении, так и в повседневной жизни. В конечном счете, в этой концепции ведётся работа над более масштабной идеей — постчеловеческой биологией — этическим императивом, который напоминает нам, что в технологическую эпоху жизнь больше не вмещается в «простую» жизнь.

В марте 2022 было сделано революционное открытие: в крови человека были обнаружены следы микропластика. Это представило обществу уродливую правду о том, что эволюция человека неизбежно следует за потоком наших небрежных ошибок. Фильм Кроненберга «Преступления будущего», который режиссер назвал «размышлением о людях и технологиях» и показал на Каннском фестивале всего несколько месяцев спустя, начинается с того, что маленький мальчик ест изделия из пластика, а его мать душит его до смерти, что делает его последний фильм как никогда своевременным.

Действие фильма происходит в Афинах, городе с богатой культурой и улицами, вымощенными историями миллионов людей на протяжении всей истории человечества, и фильм приглашает нас в будущее древнего города. Нас знакомят со знаменитым перформансистом Солом Тенсером (Вигго Мортенсен), которого мы видим в его кровати OrchidBed — похожем на утробу матери, сосуде с проводами-щупальцами, прикрепленными к потолку, напоминающем что-то из фильмов «Чужой» или «Матрица». Кровать удовлетворяет все насущные потребности человека, а его партнерша Каприс (Леа Сейду) удовлетворяет его сексуальные желания, а также свои собственные, мастерски управляя хирургическими инструментами, извлекая мутирующие органы Сола во время их совместного шоу в стиле «неободи-арта».

Сол «эволюционировал за пределы своего естественного состояния». Данное изменение его биологической структуры, в результате которого он может выращивать новые органы, известно как «синдром ускоренной эволюции» — термин, придуманный двумя сотрудниками Национального реестра органов Тимлин (Кристен Стюарт) и Виппитом (Дон Маккеллер). Эти двое увлекаются интимными арт-шоу Сола и Каприс, исследуя процесс роста органов. Тимлин настолько увлеклась Солом, что набралась смелости и заговорила с ним сразу после шоу. В момент отчаянного желания произвести впечатление и соблазнить она восклицает: «Хирургия — это новый секс», в то время как понятная ревнивая Каприс сидит рядом с Солом и молчит. Фирменная иконография Кроненберга в стиле сплаттерпанк пронизывает фильм насквозь: крупные планы Каприс, разрезающей кожу Сола с такой же нежностью, с какой вы бы отнесли к стейку из филе, и танцы под техно в исполнении «Ear Man». Жутко похожий на «Другую мать» Коралины, этот персонаж имеет зашитые глаза и рот и с головы до ног (или от уха до уха) покрыт запасными ушами. Кроненберг не скупится на причудливый сюрреализм и жестокость.

Биология как наука о жизни и изучение живых организмов оказала огромное влияние на определение границ существования — где начинается и заканчивается жизнь. Однако в постчеловеческой биологии речь идёт о теории, которая фокусируется на альтернативных способах думать о жизни в то время, когда технология создает эти новые парадигмы мышления о бытии, а также исследует и пересматривает давно установленные предположения о гуманистической жизни. Шавиро отмечает, что мы живем в век техносубъективности⁸⁰, когда биологи, такие

⁸⁰ S. Shaviro Post Cinematic Affect. John Hunt Publishing , 2010. P. 26.

как Маргулис⁸¹, размышляют о симбиотической основе эукариотических клеток, а Докинз утверждает существование эгоистичных генов и расширенного фенотипа. Современные философы, такие как Делез и Гваттари и социологи, такие как Лэш⁸², а также литераторы, такие как Берроуз, и кинорежиссеры в духе Кроненберга пытались изобрести парадигмы жизни на стыке органического и машинного. Теория систем радикально подводит человеческую жизнь под всеобъемлющую концепцию системы, в которой человек является всего лишь психической системой, а единственной важной единицей анализа являются системы («человек», «клетка», «общество», «закон»), обладающие сходными способностями. И наука, и научная фантастика в художественном ключе, становятся легитимными площадками для изучения идей о жизни, которые противоречат устоявшимся дихотомическим понятиям сингулярности и множественности, естественного и технического, ограниченного и рассредоточенного. Подобные формулировки встречаются в современной западной биофантастике, от астролога Сагана о «метаметазоа» — множественном существе, плавающем в «онмисексуальности» бактериального обмена⁸³, до знаменитой научно-фантастической трилогии Октавии Батлер «Ксеногенез», в которой она представляет себе постчеловеческое, полисексуальное межвидовое размножение, которое она называет ксеногенезом. В книге «A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others» Харауэй призывает к «созданию новых форм — которые не обязательно должны быть представлены в упрямых биполярных терминах гоминидов», и называет это видение «дифференциальным артефактуализмом» — дифракционной,

⁸¹ L. Margulis *Symbiotic Planet: A New Look at Evolution*. Basic Books, 1998. 94 pp.

⁸² S. Lash. *Technological forms of life. Theory, culture and society*. 2001. P. 105-120.

⁸³ *Metametazoa: Biology and Multiplicity*. Wordpress URL:

<https://unsettlinglifedeath.files.wordpress.com/2015/02/sagan-metametazoa-biology-and-multiplicity-cropped-ocr.pdf> (дата обращения: 08.03.2023).

прерывающей, мутативной (антирефлексивной), и действительно, для гуманистических глаз, чудовищной логикой⁸⁴. Дифференциальный артефактуализм создает онтологическое пространство для идеи природных культур; для тех объектов в мире, которые наука либо осудила как сверхъестественные, чудовищные или исключительные, либо просто пыталась приручить и отодвинуть как можно дальше, классифицируя их по существенным различиям, потому что все остальное было просто чудовищным.

Человек и его новое тело. Современная визуальная культура часто показывает любовные отношения между людьми и постлюдьми. Вот несколько примеров: в видеоклипе Бьорк «All is full of love» два женских робота нежно занимаются любовью, в фильме «Она» голос Саманты, компьютерной операционной системы, одновременно успокаивает и соблазняет Теодора Томбли после разлуки. В фильме «Из машины» Калев влюбляется в гуманоидный искусственный интеллект по имени «Ава» и перепрограммирует системы безопасности так, что ей удастся сбежать, «переодевшись» в «настоящую» женщину. Эти примеры указывают на довольно тесную связь между людьми и различными фигурами постчеловека: роботами, андроидами, репликантами, киборгами, аватарами, системами ИИ, ОС (операционными системами) и т.д. Они показывают, как фигура постчеловека привлекает, завораживает и соблазняет людей. Как развитие образа постчеловека в научно-фантастическом кино за последние несколько десятилетий переходит от беспокойства по поводу идентичности, самости, человеческого лица к любовному и эротическому интересу?

⁸⁴ D. Haraway. *The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others*. 2004. P. 24.

Как кинематографическая фигура, постчеловек обычно представлен как гибрид между человеком и чем-то нечеловеческим, последнее варьируется от машин или цифровых технологий до растений, животных, монстров и инопланетян. В философии киборг также понимается как постчеловеческая конфигурация «между», по словам Розы Брайдотти, «облегчающая взаимосвязи, множественные соединения и сборки»⁸⁵. Однако такая конструкция киборга не всегда имеет место в кинематографической научной фантастике: здесь фигура киборга конвенционально проецирует фантазию о человеке, который сливается с технологией, чтобы стать превосходящим, усовершенствованным и, следовательно, угрожающим существом. Голливудский кинематограф связан с восхвалением сверхчеловека — сверхчеловека, преодолевающего воспринимаемые слабости человеческой плоти, эмоций и разума. Эта маскулинизированная фигура не может быть дальше от утопического видения Харауэй о киборге, «гибриде машины и организма, существе из социальной реальности, а также существе вымысла»⁸⁶.

В своем втором фильме «Титан», после дебютной картины 2016 года «Сырое», Джулия Докурно продолжает расширять границы человеческого тела. В фильме рассказывается об участнице эротического автошоу Алексии (Агата Руссель), которая в детстве попала в страшную авткатастрофу, в результате которой в ее череп была вмонтирована титановая пластина. «Титан» разрушает различия между человеком и машиной, полом и жанром, создавая нежную историю, в основе которой лежит любовь и человечность. Зацикленность Алексии на машинах проявляется в ее сексуальном восприятии автомобилей до такой степени, что однажды ночью, привлеченная фарами навороченного хот-рода, она

⁸⁵ R. Braidotti. *The Posthuman*. Cambridge. Polity Press. 2013. P. 92.

⁸⁶ D. Haraway. *Manifestly Haraway*. University of Minnesota Press. 2016. P.149

входит в машину, занимается с ней сексом и достигает кульминации. Вскоре после сексуального контакта с машиной у Алексии начинает течь моторное масло, и вскоре она узнает, что беременна. Размывая границы между человеком и машиной, Докурно переосмысливает близость за пределами ее бинарной формы и превращает эту связь в нечто большее.

После совершения убийства Алексия прибегает к сокрытию своей личности, маскируясь под мальчика, который пропал много лет назад. Она приходит в полицейский участок под именем «Адриан», с разбитым носом, перевязанной грудью и стрижкой; внешность настолько удивительно похожа на пропавшего мальчика, что его отец, Винсент (Винсент Линдон), разрыдался в участке, когда, казалось бы, воссоединился со своим давно потерянным сыном. На протяжении всего фильма Винсент, как и другие, сомневается в личности Алексии/Адриана. Однако Винсент говорит Алексии/Адриену: «Кем бы ты ни был, ты мой сын».

В финале фильма беременность Алексии подходит к концу. Когда ее выпуклый живот начинает расходиться по бокам, обнажая металлические пластины под ним, рождение чего-то приближается. Винсент помогает Алексии во время родов и успокаивает ее. Во время последней потуги титановая часть ее черепа раскалывается, и Алексия умирает после рождения ребенка. Винсент берет на руки маленького младенца, позвоночник которого торчит из спины в виде зазубренных титановых позвонков: часть машины, часть человека. Что-то новое.

Как показывает Докурно в «Титане», чудовищность — это не то, чего следует бояться, ассимилировать или уничтожать, а, скорее, то, что следует праздновать. Это рождение чего-то нового — некое оптимистическое будущее, заложенное в этом монструозном творении. Когда мы осознаем хрупкость человеческого тела, именно через это

принятие чудовищности мы можем увидеть будущее человечества за пределами условностей. Через фильм «Титан» Докурно исследует будущее человечества за пределами ограничений человеческой формы, если только мы осмелимся принять возможную монструозность её обличия.

В конечном итоге, фильм манипулирует надеждами, страхами, мечтами, памятью зрителей сознанием. Соответственно, размышления о теле в контексте новых технологий и электронных медиа должны рассматривать тело как область изучения, включающую не только разум/тело, но и его трансформацию и развитие. Действительно, вместо того чтобы сосредоточиться на сексе и зрелищах, фильмы позволяют вести дискурс, в котором самопознание и самостроительство, казалось бы, противоречат технологиям виртуальной реальности. Является ли это киберпространство утопией или антиутопией? Вместо того чтобы рассматривать фильмы жанра боди-хоррор, как предостерегающие, возможно, зрителям лучше проявить внимательность при рассмотрении новых возможностей, касающихся конструирования гендера, репрезентации тела и новых технологий.

Таким образом, формирование пространственного опыта с учетом нечеловекоцентричной перспективы становится важнейшей темой для обсуждения в современном кинематографе, который строит внутри себя симбионтные пространства. Сегодняшний мир становится местом, сформированным социальными, экономическими и политическими решениями людей. Это формирование, которое называют эпохой антропоцена, показывает, что люди переделывают природу в соответствии со своими приоритетами. В то же время, можно сказать, что эта эпоха создала симулятивную область под влиянием человечества и была сформирована поведением человека во времени. Человек, о котором идет речь, превратился в фигуру киборга и принял новую постчеловеческую

форму в гибридизации природы и культуры, как индивидуально, так и социально в меняющуюся эпоху. В этом контексте необходимо изучить структуру «Мы», состоящую из человека и нечеловека, как вопрос «я» и «другой», и подойти к пространственному опыту, рассматривая постчеловека как пользователя. Итак, понимание того, что представляет собой эта новая форма постчеловека в антропоцене, рассмотрение поведения и привычек человека, а также изучение отношений между человеком (и постчеловеком), пространством и природой являются главенствующими формами интуиций в современном кинематографе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе связующим узлом является мысль, что антропоцентрическое понимание просветительского гуманизма, выделяющее человека из всех других существ во вселенной, как высшее существо. Прежде всего это происходит для достижения таких целей, как поднятие человеческого потенциала на более высокий уровень, поднятие условий жизни до идеального уровня; оно делает человека господствующим над другими существами. Таким образом, эта точка зрения принимает антропоцентрическую идею субъекта и производит структуры, которые отрицают различия и плюрализм. Присоединяясь к авторам, которые критиковали этот гуманистический подход, в этом исследовании постулируются новые формы субъект-объектных отношений. Такие мыслители, как Жиль Делез, Роза Брайдотти, Майкл Хардт, Антонио Негри и Донна Харауэй, используя такие термины, как различие, становление, кочевая субъективность, постгуманизм, виды-компаньоны, вместо антропоцентрического понимания субъекта. Они предложили гибридное постчеловеческое мышление субъекта, где границы между видами размыты. Они выступали против высокомерия антропоцентризма, поскольку он препятствует уважению разнообразия человеческих культур и нечеловеческих существ, а также почитанию человека как исключения в трансцендентной категории. Эти авторы, оспаривающие картезианские дуализмы антропоцентрической традиции мышления, такие как «я/другой», «разум/тело», «мужчина/женщина», «человек/животное», «машина/человек», «природа/культура», вместо этого предложили понятие постгуманизма, которое содержало понимание, включающее в перспективу мысли животных, растения, окружающую среду; фактически, всю вселенную.

Прежде всего нами пересматривается отношение к таким категориям, как пространство, место, атмосфера и восприятие их человеком. На самом деле, суждение о характере пространства или места требует категорий восприятия, выходящих за рамки пяти аристотелевских чувств и в результате объект воспринимается рассеянно, периферийно и бессознательно. Парадоксально, но мы постигаем атмосферу еще до того, как сознательно идентифицируем составляющие ее факторы и ингредиенты. «Мы воспринимаем атмосферу через нашу эмоциональную чувствительность — форму восприятия, которая работает невероятно быстро, и которая, очевидно, нужна нам, людям, чтобы помочь выжить», — предполагает Питер Цумтор⁸⁷. Произведения искусства оказывают на нас ментальное и эмоциональное воздействие еще до того, как мы их поймем, или мы можем вообще не понимать их умом. Чувствительные деятели искусства интуитивно чувствуют эмпирические и эмоциональные качества пространств, мест и образов. Эта способность требует особого вида воображения, эмфатического воображения. Атмосфера воспринимается периферически через рассеянное зрение, взаимодействующее с другими модальностями чувств, и переживается скорее эмоционально, чем интеллектуально. Исследования дифференциации двух полушарий мозга показывают, что атмосфера воспринимается правым полушарием. Несколько удивительно, что атмосфера является более осознанной целью в литературе, кино, театре, живописи и музыке, чем в архитектуре, к которой традиционно подходили формально и воспринимали в основном через сфокусированное зрение. Однако, когда мы видим вещь в фокусе, мы являемся ее сторонними наблюдателями, тогда как опыт пребывания в пространстве требует периферийного и расфокусированного восприятия. Сфокусированное

⁸⁷ P. Zumthor Thinking Architecture. 1998. P.13.

зрение делает нас просто сторонними наблюдателями, в то время как периферическое восприятие преобразует изображения на сетчатке в пространственную и телесную вовлеченность и порождает ощущение вовлекающей атмосферы и личного участия. Периферическое восприятие — это способ восприятия, с помощью которого мы постигаем атмосферу. Важность чувств слуха, обоняния и осязания (температура, влажность, движение воздуха) для восприятия атмосферы обусловлена их сущностью как ненаправленных и охватывающих переживаний.

Как мы видели выше в различных кинематографических примерах данной работы, человеческое тело становится все более неотделимым от окружающего мира. Здесь впору вспомнить миф о почти полностью забытом брате Прометея — Эпиметее, чье имя, соответственно, означает «забывающий». Эпиметею было поручено придать различные качества вновь созданным живым существам, но он забыл оставить какие-либо качества для людей, поэтому его брат был вынужден украсть у богов огонь, а также способность создавать вещи, чтобы наделить ими людей. Создание вещей, дополняющих человека, — это само определение «протеза», и именно оно делает нас людьми. Люди неразрывно вплетены в паутину техногенного и природного миров, став их посредниками. То, что раньше считалось дополнением к человеческой деятельности — вещи — стало тем, что теперь дополняет человеческую деятельность: центр и периферия поменялись местами.

Кажется, что у каждого вида есть своя система общения, каждая со своими уникальными элементами и структурами, то есть достаточная для его потребностей в природе. Человеческую систему обобщенно называют «языком», хотя она тоже состоит из большого количества разрозненных

сущностей, каждая из которых опять же имеет уникальные элементы и структуры, в том числе, например, основанные на знаках (американский язык жестов, британский язык жестов и т.д.). Можно найти различия и провести параллели между различными человеческими и нечеловеческими системами; это помогает разграничить их различные характеристики. Проблема заключается в том, что люди все еще довольно некомпетентны в своей способности проводить полный анализ любых систем, кроме своей собственной, поэтому дополнительные сложности в системах нелюдей — и, следовательно, возможные дополнительные различия и параллели с человеческой системой — в настоящее время остаются необнаруженными, особенно в отношении референции. Например, когда песни птиц, записанные на нормальной скорости, воспроизводятся на гораздо более медленной скорости, можно заметить множество небольших структурных различий между якобы одинаковыми элементами, издаваемыми разными птицами или даже одной и той же особью. Являются ли эти различия, неразличимые для человеческого уха, просто случайным шумом в системе или они могут нести важную информацию для стороннего слушателя птичьего пения? Люди пока не знают.

На основе проведенного анализа различных теоретических и эмпирических источников в данном исследовании, мы можем сделать вывод, что коммуникация кажется единственным возможным способом настроить связь между человеком и миром. В боди-хорроре телесные трансформации возникают, как ответ-реакция на изменения в окружающей среде. Восприятие здесь становится точкой преткновения, конфликтом с объектом(ами), которые пытаются преднамеренно или случайно взаимодействовать с человеческим существом. Радикальные трансформации в таком случае воспринимаются и как попытка организма применить адаптационный навык, подстроится под предлагающиеся

изменения и как попытка уйти от травматического опыта через переход в другое качественное состояние.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. A. Hudek *The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)*. The MIT Press. 2014. 240 pp.
2. B. Anderson. *Affective atmospheres*. *Emotion, Space and Society*, 2(2). 77-81 pp.
3. B. Latour. *On Technical Mediation: The Messenger Lectures on the Evolution of Civilization*. P. 48.
4. B. Brown. *Thing Theory*. *Critical Inquiry*. Vol. 28, no. 1. 2001. 24 pp.
5. B.S. Fisher, J. Nasar. *Fear of Crime in Relation to Three Exterior Site Features: Prospect, Refuge, and Escape*. *Environment and Behavior*. 1992. №24. 35-64 pp.
6. T. J. Csordas. *Somatic Modes of Attention*. *Cultural Anthropology*. 1993. 135-156 pp.
7. D. Coole, S. Frost. *Introducing the New Materialisms*. *New Materialisms: Ontology Agency, and Politics*. 2010. 347 pp.
8. D. Haraway. *Manifestly Haraway*. University of Minnesota Press. 2016. 360 pp.
9. D. Haraway. *The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others*. 2004. 43 pp.
10. D. Mills. *The Middle Ages*. Dawn Chorus. 2007. 396 pp.
11. E. Coccia. *Sensible life: A Micro-Ontology of the Image*. New York: Fordham University Press. 2016. 126 pp.
12. E. Ezra *The Cinema of Things: Globalization and the Posthuman Object*. Bloomsbury Academic. 2017. 208 pp.
13. E. S. Casey. *The Fate of Place*. University of California Press. Berkeley. 1997. 512 pp.
14. F.T. McAndrew. *Environmental Psychology*. Monterey: Brooks/Cole. 1993. 422 pp.

15. G. Seigworth, M. Gregg. *An Inventory of Shimmers. The Affect Theory Reader*. 2010. 417 pp.
16. Gibson E J. *Principles of perceptual learning and development*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1969. 537 pp.
17. H. Schmitz, R. Müllan, J. Slaby. *Emotions Outside the Box: The New Phenomenology of Feeling and Corporeality*. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. Vol. 10. No 2. 2011. P. 241-259 pp.
18. How cinema has addressed Section 28: the ‘Don’t Say Gay’ law. *Little White Lies*. URL: <https://lwlies.com/articles/how-cinema-has-addressed-section-28-the-dont-say-gay-law/> (дата обращения: 02.04.2023).
19. I. Bierdman, G.Ju. *Surface versus edge-based determinants of visual recognition*. *Cognitive Psychology*. 1988. 38-64 pp.
20. I. Fortesa, M. Winograda, S. Perelson *Some considerations about the body in the current psychoanalytic scenario*. *Psicologia USP*. 2018. №29. 277-284 pp.
21. J. Butler. *Bodies that matter. On the discursive limits of ‘Sex’*. New York/London: Routledge. 1993. 226 pp.
22. J. Woundermeer. *The Weird: An Introduction*. *Weird Fiction Review*. URL: <https://weirdfictionreview.com/2012/05/the-weird-an-introduction/> (дата обращения: 02.04.2023).
23. L. Bolton. *Contemporary Cinema and the Philosophy of Iris Murdoch*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2019. 248 pp.
24. L. Ghyselinck. *Clive Barker’s Hellraiser mythology: a critical analysis*. 2009. 61 pp.
25. L. Margulis *Symbiotic Planet: A New Look at Evolution*. Basic Books. 1998. 94 pp.
26. L. Williams. *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*. *Film Quarterly*. Vol. 44. No. 4. 1991. 2-13 pp.

27. M. Buser. Thinking through non-representational and affective atmospheres in planning theory and practice. *Planning Theory*. 2013. 227 –243 pp.
28. M. Dery. Clive Barker. *Carpe Noctem*. 1998. 20-23 pp.
29. Metametazoa: Biology and Multiplicity. Wordpress URL: <https://unsettlinglifedeath.files.wordpress.com/2015/02/sagan-metametazoa-biology-and-multiplicity-cropped-ocr.pdf> (дата обращения: 08.03.2023).
30. P. Willemen *Indexicality, fantasy and the digital*. *Inter-Asia Cultural Studies*. 2013.110-135 pp.
31. P. Zumthor. *Thinking Architecture*. 1998. 112 pp.
32. R. Barbaras. *Desire and Distance: Introduction to a Phenomenology of Perception (Cultural Memory in the Present)*. Stanford University Press. 1999. 192 pp.
33. R. Bhaskar. *Dialectic: the Pulse of Freedom*. Verso. London. 1993. 422 pp.
34. R. Braidotti. *The Posthuman*. Cambridge. Polity Press. 2013. 180 pp.
35. R. Hester *A Womb with a View: How Spatial Nostalgia Affects the Designer*. *Landscape Architecture Magazine*. 1979. №5. 475 - 481 pp.
36. R. Kaplan, S. Kaplan. *Experience of Nature: A Psychological Perspective*. New York: Cambridge University Press. 1989. 368 pp.
37. P. Rosen. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. U of Minnesota P. 2001. 472 pp.
38. S. Bennet. *Object-oriented Information Systems Analysis and Design Using UML*. Mcgraw Hill Higher Education. 1999. 527 pp.
39. S. Lash. *Technological forms of life. Theory, culture and society*. 2001. 105-120 pp.
40. S. Shaviro. *Post Cinematic Affect*. John Hunt Publishing. 2010. 191 pp.

41. SETH A SMITH AND ANNA HOPKINS ON THE TERRORS OF “TIN CAN”. Rue-morgue. URL: <https://rue-morgue.com/seth-a-smith-and-anna-hopkins-on-the-terrors-of-tin-can/> (дата обращения: 04.03.2023).
42. T. Ingold. Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description. London: Routledge. 2011. 270 pp.
43. T. R. Herzog, G. A. Smith. Danger, Mystery, and Environmental Preference. Environment and Behavior. 1988. №3. 320-344 pp.
44. The Affect Theory Reader. M. Gregg, G. J. Seigworth. 2010. 416 pp.
45. V. Vale, A. Juno. Modern Primitives: Tattoo, Piercing, Scarification - An Investigation of Contemporary Adornment & Ritual. 1989. 211 pp.
46. Б.Латур Политики природы. Как привить наукам демократию. Москва: Ad marginem. 2018. 336 с.
47. В каком ухе у меня жужжит? // colta URL: <https://m.colta.ru/articles/cinema/12319-v-kakom-uhe-u-menya-zhuzhzhit> (дата обращения: 21.10.2022).
48. Г. Бёме. «Атмосфера» как фундаментальное понятие новой эстетики. Метамодернизм URL: <https://metamodernizm.ru/atmosphere-and-a-new-aesthetics/> (дата обращения: 02.04.2023).
49. Г. Харман. Weird-реализм. Лавкрафт и философия. Hyle Press. 2020. 258 с.
50. Д. Тригг. Нечто: Феноменология ужаса / пер. с англ. Я. Цырлиной и Д. Чулакова, 2017. 174 с.
51. Дж. М. Гибсон. Экологический подход к зрительному восприятию. Перевод с английского А.Д.Логвиненко. Изд. КоЛибри. 1988. 464 с.
52. К. Баркер Восставший из ада. Эксмо. 2010. 256 с.
53. Л.Брайант Демократия объектов. Hyle Press. 2019. 320 с.

54. М. Маклюэн. Понимание Медиа. пер. с англ. В. Николаева. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц». «Кучково поле». 2003. 464 с.
55. М. Мерло-Понти пер. с Фр. О. Н. Шпарага. Видимое невидимое. Логвиноп. 2006. 400 с.
56. М. Уорк, Ю. Такер, А. Р. Гэллоу. Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. Ад Маргинем. 2022. 256 с.
57. Объектальный Кроненберг // syg.ma URL: <https://syg.ma/@PPh/obiektaInyi-kronienbiergh> (дата обращения: 07.03.2023).
58. Под ред. С. В. Жеребкина. Введение в гендерные исследования. Ч. II: Хрестоматия. Санкт-Петербург: Алетейя. 2001. С. 289 — 306.
59. С. Жижек. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. No 1. URL: <http://kinoart.ru/ru/archive/1998/01/n1-article25> (дата обращения: 10.08.2018).
60. Т. Грифферо. Кто боится атмосфер (и их власти)?. Фонарь Диогена: человек в многообразии практик. Т. 2. № 2. 2016. С. 240-263.
61. Ф.Феррандо пер. с англ. под науч. ред. Александра Павлова Философский постгуманизм. Издательский дом ВШЭ. 2022. 360 с.
62. Фрагментированное тело и ужас по ту сторону стадии зеркала // Школа психоанализа Фрейда Лакана URL: <http://freud-lacan.spb.ru/lakanaliya/29-2018-rody/elizaveta-zeldina-fragmentirovannoe-telo-i-uzhas-po-tu-storonu-stadii-zerkala> (дата обращения: 07.03.2023).
63. Ю. Такер Ужас философии Т.1 В пыли этой планеты . Медленные книги. 2018. 209 с.

64. Я войду в твоё тело как муха и увижу тебя изнутри // syg.ma URL:
<https://syg.ma/@roman-filatov/ia-voidu-v-tvoie-tielo-kak-mukha-i-uvizhu-tiebia-iznutri> (дата обращения: 22.10.22).