

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500. Дизайн.

Магистерская программа «Графический дизайн»

Култышева Анна Сергеевна

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОДЫ ХОРРОРА НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОФИЛЬМА

«ОДИН ДЕНЬ ЖИЗНИ»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Научный руководитель теоретической части:

Золотова Мария Леонидовна

Преподаватель кафедры промышленного дизайна ХИТЛУ,

доцент кафедры дизайна СПбГУ

Руководитель графической части.:

член Союза художников России,

член Союза дизайнеров России,

доцент кафедры дизайна,

Старцев К.Г.

Санкт-Петербург

2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение

Глава 1. Понятие культуры «хоррора», специфика жанра

- 1.1. Формирование концепта культуры ужаса, истоки
- 1.2. Философия, спекулятивность жанра и его специфика
- 1.3. Освещение жанра horror в искусстве, кинематографе, дизайне
- 1.4. Поэтика культуры пост-хоррора. Трансформация культуры хоррора
- 1.5. Видеоарт и культура хоррора в наши дни
- 1.6. Трактование и визуальные коды хоррора

Глава 2. Методы исследования

- 2.1. Методы исследования. Сбор информации. Фокус-группа

Глава 3. Описание проекта

- 3.1. Разработка концепции для дизайн-продукта
- 3.2. Состав проекта. Проектирование видеофильма

Заключение

Список литературы

Приложение 1. Мотивы хоррора в спекулятивном дизайне и современном искусстве.

Приложение 2. Жанровые образы в искусстве и живописи.

Приложение 3. Жанровые образы в кино и фотографии. кинокадры.

Приложение 4. Разработка проекта

ВВЕДЕНИЕ

В данной дипломной работе исследуется культура хоррора, ее значимость в искусстве, проблематика и актуальность понятия, ее влияние в медиа пространстве, зарождения направления и трансформация, образования новой концепции представления сегодня. В качестве облекающей формы исследования был выбран медиа продукт в виде моушн-видеофильма, визуальный рассказ, включающий в себя фото и видеоматериалы, графику и типографику.

Видеопроект «Один день жизни» представляет собой визуальное повествование о впечатлениях одного дня жизни, фрагменты предметов, цепляющие внимание, которые формируют прозу и поэзию жизни человека. Воплощение стилистики жанра пост-хоррора, где нагнетание и ожидание сопутствуют всему хронометражу видеофильма, но действие так и не достигает своего апогея. Видео и фотоматериалы составляют собой мотив «медленного тления».

Ужасы, или хоррор (англ. horror)- жанр литературы, кинематографа, изобразительного искусства, который стремится напугать зрителей и читателей. Этот термин происходит от латинского слова *horror* — «ужас, оцепенение».

На сегодняшний день слово ужасы или «хоррор» ассоциируется с кинематографом, призванным пугающим образом воздействовать на психику человека. Но данное направление уже перетерпело значительные трансформации и уже не представляет собой те пугающие ассоциации, расширило сферы влияния и продолжает свой метаморфоз. Данное понятие намного шире и многограннее. В данном исследовании, хоррор, рассматривается не только как жанр литературы и кино, а скорее как культурный феномен, затрагивающий социальную жизнь, психологию, науку, искусство и биологию. Хоррор жанр будущего, явление-фикшн, расширяющее рамки заикленного мышления повседневности, приоткрывает завесы тайн всего мистического, что с трудом обрабатывается нашим сознанием.

Это течение, которое сегодня связано с пересмотром норм, идеологий, догматов, разрушением установок, в попытке расширить опыт восприятия реальности.

Данное исследование направлено не только на изучение поэтики, философии и культурного влияния хоррора, но и на ответвления, формы данного понятия: страхи, сны, наше темное подсознательное, доисторические коды.

Цель исследования:

Создание мультимедийного продукта, освещающего культуру хоррор.

Цель расширение визуального языка прочтения культуры хоррор через приемы графического дизайна.

Расширить рамки возможного творчества графического дизайна, продемонстрировать визуальный метод, через который выстраивается нарратив на сложные темы, вдохновившись культурой хоррора, которая представляет собой многогранное понятие.

Задачи исследования:

- Изучение всех аспектов, направлений жанра для трансляции выверенного, актуального контента видеоматериала
- Выявление проблематики и актуальности данного исследования
- Поиск визуального решения, формирующего, заложенного в исследовании посыла конструирующее новое когнитивное восприятие культуры «хоррора».
- Сбор видео и фотоматериалов, самостоятельная съемка, постановка сцен, поиск визуальных образов, метафор.
- Монтаж видеоматериалов, создание моушн-анимации
- Текстовое наполнение продукта, включающее теоретическое исследование выпускной квалификационной работы.
- Разработка дополнительной печатной продукции, сопровождающих зинов, плакатов.

Функция продукта:

Мультимедийное повествование – видеофильм, представляет собой, трейлер к данному жанру, может трансформироваться и подстраиваться под различные функции и задачи.

- Для онлайн-ресурсов, журналов, порталов по типу «Darker»
- Для выставочных проектов, экспозиций, посвященных данному жанру
- Как самостоятельный медиа продукт, короткий метр
- Для будущего авторского исследования, дизайнерских проектов, разработки печатного издания, создание видеороликов, портала

Актуальность исследуемой темы:

Выбор темы исследования был обозначен все большим растущим вниманием к культуре ужасов, которая интегрируется во все сферы человеческой деятельности. Все больше современных творцов, посвящают свои работы данному жанру, который позволяет им выразиться смелее и приоткрыть завесы будущего развития культуры человечества. Именно благодаря им данный жанр перетерпел значительные изменения и расширил рамки своей репрезентации, и, согласно исследованиям, именно к данному жанру и дальше будут обращаться художники, философы, писатели, режиссеры, которые в своем ремесле будут проецировать изменения жанра, который определяется своей перспективностью и направлением развития человеческого мышления, прогнозов на будущее.

Целевая аудитория:

Направление исследования предполагает обращение, прежде всего, к представителям интеллектуальной среды, а также направлена на расширение целевой аудитории путем привлечения внимания к данному проекту.

Методика исследования:

В качестве готового продукта исследования был выбран видеоматериал, который позволяет осветить данный вопрос, посредством применения графики и типографики, посвятить в данный жанр исследования, воспринять его когнитивно, эмоционально и интеллектуально. Методика сосредоточена на изучении основных тем и направленностей культуры ужаса, поиск новых исследований, сбор визуального материалов, обращение к кинопроизводству, графическим воплощениям темы, проектов российских художников, посещение выставок, создание опросников, изучение полиграфических материалов. Все это в купе формировало тот визуальный язык, который мог бы осветить новое представление о культуре «хоррора». Поэтому продукт представляет собой синтез графического сопровождения, теории и видеоматериалов.

Именно с помощью дизайна можно построить коммуникативный мост от чужого и пугающего к заинтересованности, впечатления от нового.

Краткое содержание работы (по главам):

Данная работа состоит из трех глав, каждая из которых вносит свой вклад в общее исследование.

В первой главе исследования описано само понятие культуры хоррора, его происхождение, возникновение жанра, специфика, философия. Авторы, положившие начало популяризации жанра ужасов. Актуальность темы сегодня, почему данный жанр должен освещаться, в чем его значимость для культуры. Проявление хоррора в кинематографе, искусстве, спекулятивном дизайне, науке, литературе, философии, психологии. Ответвления жанра, калейдоскоп тем и направлений, вмещающиеся в понятие хоррора. Идеологи, приверженицы жанра. Расширение опыта восприятия культуры. Трансформация понятия, метаморфоз, какое обличье сейчас приняла культура ужасов, чем представлена сегодня и в каком направлении движется. Поэтика зарождающего течения пост-хоррора, его культурный образ и значение. Как хоррор связан с будущим человечества – Гепоценом. Обзор литературы и кинематографа на тему Антропоцена.

Вторая глава посвящена качественным методам исследования, определение фокус-группы, сбор информации: составление опросников, изучение материалов. Планирование теоретического и практического поиска.

Третья глава посвящена практической разработке проекта. Поиск конечной формы, которая могла бы отразить новаторство данной темы, заинтересовать, расширить опыт восприятия, тезисно рассказать об основных аспектах исследования и почему данная тема важна и актуальна. Описание проектирования видеоролика, поиск кадров. Работа над монтажом, создание графики, типографики, анимации, звукового ландшафта, наложение эффектов и аудио. Обоснование выбора данных образов, специфики видеоряда. Описание знаков и кодов, представленных в ролике. Выбор программ и их использование. Конечный вид продукта. Сопровождающая полиграфия.

В заключении приводятся теоретические и практические выводы по теме исследования.

ГЛАВА 1. ПОНЯТИЕ КУЛЬТУРЫ «ХОРРОРА», СПЕЦИФИКА ЖАНРА

1.1 Формирование концепта культуры ужаса, истоки

«Хоррор» или «ужасы» возник как жанр художественной литературы прежде всего, целью которого было напугать, шокировать, вызвать отвращение, создать жуткую атмосферу читателю. Затем с появлением ремесла кинематографа, хоррор стал ярко ассоциироваться с устрашающим кино. Но это лишь поверхностное восприятие жанра.

«В определенном смысле страх всегда был в центре всякой подлинной философии, если согласиться с тем, что философия рождается из неуверенности человека относительно своего происхождения и своей судьбы. Таким образом, исследование философского смысла явления страха могло бы быть связано со всей историей человечества»¹.

Понятие ужаса сопровождало человека с первобытных времен, прежде всего этот термин подразумевает собой страх смерти. Если говорить о разумном обосновании и появления философских размышлений над этим терминов, следует начать отсчет со времен Древней Греции, ведь практически все крупные мыслители, включая Платона, касались данной темы. Понятие «ужаса» многогранно и его можно рассматривать и обозначать с различных сторон.

Проблема ужаса в специфическом смысле появляется лишь в XIX веке в философии С. Кьеркегора и Ф. Ницше, достигнув своего апогея в творчестве Ф. Кафки, философии М. Хайдеггера и в экзистенциальной философии и психологии (К. Ясперс, Ж.-П. Сартр, В. Франкл, Р. Мэй и др.).²

Многие известные русские писатели задавались темой «ужаса жизни» Ф.М. Достоевский, Н.В. Гоголь, А.П. Чехов, Л.Н. Толстой и другие. Гнетущие депрессивное настроение главных героев, их размышления на тему жизни и смерти, окружающей действительности, душевного состояния русского человека.

¹ Вэлленс А. Заметки о понятии страха в современной философии // Феномен человека / под ред. П.С. Гуревича. М.: Высшая школа, 1993. С. 297.

² Гришин Андрей Александрович/ Феномен ужаса: этико-философский анализ / 2015

Многие известные русские писатели задавались темой «ужаса жизни» Ф.М. Достоевский, Н.В. Гоголь, А.П. Чехов, Л.Н. Толстой и другие. Гнетущие депрессивное настроение главных героев, их размышления на тему жизни

Литераторы пытались вывести читателей за рамки тривиального мышления, раскрыли читателям безграничный фантазийный мир литературы «ужаса». Авторы будто зывали к темным сторонам человеческого сознания. Именно этический взгляд на понятие ужаса раскрывает нравственную глубину, которое в позитивном ключе формирует полноценный нравственный мир человека.³

Но в данном исследовании целесообразнее рассмотреть таких прародителей литературного жанра «хоррор» как Эдгар Аллан По (1809 – 1849) и Говард Филлипс Лавкрафт (1890 - 1937). Эдгар Аллан По выступал популяризатором готической литературы, мистики, ужасов и также стал родоначальником жанра «детектив».

Критик В. В. Брукс отметил про творчество Эдгара По: «Веря, что „в неопределённости — душа поэзии“, он стремился объять „неведомое, туманное, непостижимое“. Образы его лирики не вызывали в памяти картинки действительности, но будили ассоциации неясные, отдалённые, зловещие или меланхолические, величественные и печальные»⁴

Жанр детектива и хоррора объединяет прежде всего сильное психологическое воздействие на читателя, зрителя. Эдгар По превосходно владел этим инструментом, не зря писателя называют «отцом современной психологической прозы». ⁵

Здесь можно провести нарративные параллели между прозой русского классика Ф.М. Достоевского, упомянутого выше, и готическими произведениями Эдгара По. В своих работах оба ремесленника литературы, изображали темные стороны человеческой души, рассуждали на темы любви, нравственности и смерти, это роднит двух писателей. Мрачное, пессимистическое настроение произведений и есть то самое нагнетания состояния ужаса,

³ Гришин Андрей Александрович/ Нравственное значение ужаса/ Серия Философия. Социология. Право. 2015. № 20 (217). Выпуск 34

⁴ По, Э. Философия творчества // Эстетика американского романтизма. — М., 2002. — С. 12, 18.

⁵ Howard W. Introduction // Twentieth Century Interpretations of Poe's Tales. A Collection of Critical Essays. — Englewood Cliffs, 1971. — P. 4.

как и по психологическому воздействию так и по природе поведения человека. Безусловно, русский классик глубже, чем По, заглянул в подземелье природы и нравственности человека, но он признавал за американским писателем поразительную верность в показе души человека, удивлялся силе его пронизательности.⁶

Упомянув Эдгара По и рассмотрев мотивы его произведений, можно отметить, что писатель приумножил древо культуры ужасов, наполнил его новыми смыслами. Мистическая призма восприятия метаморфоз жизни, человеческой души, подсознательного, интеллектуальный импульс разгадать таинства человеческой природы, смело, бескорыстно, свободным от догматов. Философия восприятия жизни у Эдгара По, обогащает жанр ужасов. Хоррор — это прежде всего про древнее первобытное чувство страха. Автор не отстраняется от него, а стремится познать. Страх перед смертью, состоянием безумия (как тотального разрушения личности), будущем, людьми и всепоглощающей меланхолии одиночества.

Г.Ф. Лавкрафт (1890-1937 гг.) же размышлял шире, рассматривал человека лишь маловажной частью вселенной, его труды включают элементы научной фантастики, основанной на идее космицизма. Писатель с раннего возраста увлекался астрологией, это и предопределило его жанровую направленность в литературе. Его произведения отличало присутствие мифологического сверхъестественного космического ужаса, древние не антропоморфные существа предопределяли судьбу человечества («Мифы Ктулху»).

Лавкрафт не только своим творчеством поспособствовал обогащению жанра ужасов, но и создал свое собственное издательство «Arkham House» очень важное издательство для всей литературы ужасов и это издательство показало, что данная литература заслуживает уважения.

Американский философ Грэм Харман, сочетая лавкрафтовскую картину мира и феноменологию, приходит к следующему выводу: реальность состоит из weird-субстанций, что делает категории человеческого мышления недостаточными для познания всего, что находится в «темном море бесконечности».⁷

⁶ Осипова Э. Ф. Загадки Эдгара По. Исследования и комментарии. — СПб.:

Филологический факультет СПбГУ, 2004. — 172 с.

⁷ Graham Harman / *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy* / Zero Books, 2012.

«Страх — самое древнее и сильное из человеческих чувств, а самый древний и самый сильный страх — страх неведомого.» Г. Ф. Лавкрафт

Оба литератора: Эдгар По и Говард Лавкрафт, пытались вывести читателей за рамки тривиального мышления, раскрыли читателям безграничный фантазийный мир литературы «ужаса». Авторы будто взывали к темным сторонам человеческого сознания. Писатели культивировали жанр ужасов, популяризировали, нашли своих почитателей, но и они являлись последователями другого схожего направления, как готическая литература, которая появилась столетием раньше.

Есть очень важное и отличие литературы ужасов от готического романа, готический роман более оптимистичен, чем роман жанра ужасов, в нем есть свет. Незримо присутствует Бог и герой произведения имеет шанс победить зло, которое главным образом заинтересовано в человеке⁸. Роман ужасов же, должен пугать, непосредственно, как и готический, но центральным героем становится уже ужас. Чаще всего описывается сам ужас, который выступает главным обстоятельством.

Расцвет готического романа — эпоха предромантизма и романтизма — конец 18 — начало 19 в. Но она вновь возрождается в 1890-е. Страх перед потусторонним, призраками, посланцами прошлого, мертвецами, характерные для классической готики, уступил место страху перед темными безднами души человека, на первый план выдвигается страх перед обществом, институтами подавления личности, перед будущим. Объектом страха становится наука, несущая угрозу тотальной гибели, разрушающая привычный мир человека. Обозревается дуальность природы человека.⁹

Проза, написанная в жанре готической литературы, породила специфичную готическую вселенную, которая полностью повязана на религиозно-мистическом мировосприятии, особенно смерти.

Особое место в культуре хоррора занимает взгляд в сторону язычества, народного фольклора, древних ритуалов. Первобытный страх неизведанных процессов в мироздании

⁸ Radcliffe A. On the Supernatural in Poetry / New Monthly Magazine, volume 16, no. 1 (1826), pp. 145–152.

⁹ Готический роман // Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А. Н. Николюкина. — Институт научной информации по общественным наукам РАН: Интелвак, 2001. — Стб. 184—186. — 1596 с.

тревожил умы наших предков, поэтому они возвели вокруг себя сакральный купол, в котором ужас перед природой склонял и держал сердца людей в страхе. Интересен также внешний облик Богов, в представлении разных языческих культур. Главным язычеством являлось одухотворение природных явлений т.е. антропоцентрическое восприятие окружающего человека мира. Облики Богов были представлены в виде идолов, скульптурных изображений, деревянных или каменных.¹⁰ Здесь существуют отличия обликов западнославянских идолов, которому было присуще многоликость. Изображения духов было антропоморфным и не отличалось от самих язычников, лики не вызывали ужас, они были расположены к человеку.

Если говорить про ритуалы и запечатления духов и Божеств в ремесле, через скульптуру и маски, можно отметить отличную образность изображения духов у древней Руси и Европы и африканской культуры, где маски изображались устрашающими. Человеческие черты изображались слиянием с чертами зверей, которые надевались во время празднеств, обрядов, охотой за злыми духами. Считалось, что человек в такой маске предоставляет временное пристанище духу, которого эта маска изображает.¹¹

Здесь можно сделать вывод о том, что всему жанру ужасов, который в самом многочисленном спектре раскрывается современными авторами, предшествовало зарождение религиозных догматов, писаний, мифологий, в которых описывается подземные миры, ожидающие человека после смерти, и наказания, за нарушения этих догматов. Здесь снова можно упомянуть о непознаваемости мира, ощущение которого и сподвигло первобытного человека, дать хоть какое-то объяснение происходящих вокруг него явлений. И приблизился ли наш вид к понимаю тайн вселенной, кажется, что с годами появляется лишь все больше догадок, но истина так и не найдена. Поэтому жанр бессмертен, пока человек не перестанет бояться природы, пока не нашел ответы о своем появлении и что его ждет по ту сторону существования.

Чувство страха естественно, как и сама жизнь, а осознание его и принятие, это все равно, что взглянуть на мир из кабины космического корабля...

¹⁰ Славянские древности: Этнолингвистический словарь: в 5 т. / под общ. ред. Н. И. Толстого; Институт славяноведения РАН. — М.: Международные отношения, 1995—2012.

¹¹ Bascom W. African Art in Cultural Perspective: An Introduction. Publisher. — New York: W. W. Norton, 1973. P. 11.

1.2 Философия, спекулятивность жанра хоррор и его специфика

Изучая философию и творчество писателей данного жанра, религию, искусство, можно прийти к выводу, что мотивы ужаса и страха появились прежде всего из условия непознаваемости мира. Неуверенность в будущем, страх перед космической черной материей, смертью, все это порождает различные дискурсы, исходя из которых можно лишь сделать некоторые предположения об прошлом и будущем человечества. Помимо эволюционной практичности страха, как стоп-кран, срабатывающей при возникшей опасности для сохранения жизни.

Непознаваемость мира провоцирует на художественные воплощения догадок – литература, кинематограф, фотография, живопись, инженерия, мода, наука, это формирование особой философии, осознания, что природа таит в себе много неразгаданных тайн, которые влекут и в тоже время устрашают.

Как можно заметить истоками человеческих страхов проявляются из разных областей. Это и прежде всего религиозные страхи, неминуемой кары человечеству, страх явления подземного мира с его ужасами пыток; фольклорные страхи вытекающие из первого пункта, различные мифологические существа, населяющие фантазийный мир национальных приданий; ужасы космического масштаба, описанные многими фантастами, некоторые из которых уже не представляются такими и несбыточными; экологические страхи, затрагивающие вымирание человечества или уничтожения нашего космического острова жизни. Все это уже было в человеческом сознании, сейчас это можно выразить с помощью кино, литературы, современного искусства, театральных представлений, и прочих направлений. Поэтому данный жанр так многогранен, полон возможностей самовыражения индивидуальных переживаний, так и общемасштабных.

Как уже было описано ранее, в основе жанра хоррора сосредоточен страх. Но чувство страха многогранно. Спектр эмоционального и психологического волнений, вызванный ужасом различен и индивидуален. Всевозможные источники переживания, вещи, события имеют индивидуальный отклик для каждого: для одних, это небольшой дискомфорт, для других же тотальное состояние шока и ужаса. Такие размышления, заложены в основу философии ужаса, из которых вытекает вывод, что творчество жанра ужасов не про рефлексию, оно гораздо глубже и затрагивает психологические аспекты и прежде всего наше подсознательное.

Иногда ошибочно полагается, что чувство ужаса вызывает физическая визуализация устрашающего объекта, существа, человеческого и не антропоморфного облика, как в готических романах или произведениях Лавкрафта, о котором писалось выше¹². Отсюда и вытекают ранние и современные фильмы ужасов, с незаурядными сюжетами, такие работы не дают ничего, кроме быстротечного ощущения ужаса. Данные произведения создают то самое ошибочное представление о жанре, которое развивалось с 18го века в литературе, которое в свое время не только захватывало внимание читателя чудовищными существами (особенно были популярны вампиры), но и сложностью сюжетов, метафор, поднимание философских вопросов и углубления в природу человека, такие произведения были актуальны в свое время, когда общество находилось под особым влиянием церкви, вызывали интерес, вдохновляли последующих авторов. К сожалению, такие сюжеты, с одной стороны, потеряли свою актуальность, но мотивы до сих пор используют в современном кинематографе, избитые, предугадываемые линии сюжета с призраками, вампирами, зомби, ведьмами и прочее. Современного интеллектуального зрителя, не впечатлить подобными образами готической литературы, в связи с развитием технологий, науки, космоса. В своём исследовании ниже будет упомянут космос в кинематографическом жанре ужасов.

«Вместо клишированных образов бурных, переполненных и сияющих переживаний полноты и света эти явления — возвышенное, нуминозное, готическое — напротив, являются крахом опыта и, следовательно, крахом человеческого сенсорного и когнитивного аппарата»¹³

Поэтому в данном исследовании является важным аспектом рассмотрения другой стороны культуры хоррора и тому вопросу, что именно у нас вызывает страх. Более сложное восприятие устрашающего, того, что нельзя воспринять когнитивно, что абстрактно, вызвано нашими реальными опасениями насчет будущего, одного человека или же всего вида, чувство тревоги, настороженности – это чувство страха, но только более глубинного сидящего в подсознании, которое иногда сложно описать, распознать отчего именно исходит данное ощущение. Такими триггерами становятся экологические

¹² Лавкрафт Г.Ф. Сверхъестественный ужас в литературе. — Раздел 5. Второй урожай готического романа /

URL: https://royallib.com/read/lavkraft_govard/sverhestestvenniy_ugas_v_literature.html#61440

¹³ Такер Ю. Щупальцы длиннее ночи (Ужас философии, том III). — Пермь: Гиле Пресс, 2019. — С. 183.

трансформации, один из кодов страха в нашем подсознании, которое находится в корреляции с внешними обстоятельствами.

Более глубоко на данную тему размышляют английский философ Тимоти Мортон в своих работах «Стать экологичным» и «Гиперобъекты : Философия и экология после конца мира» и Юджин Такер американский философ, выпустивший ряд книг на тему исследования ужаса – «Щупальцы длиннее ночи (Ужас философии, том I, II, III)», «В пыли этой планеты», «Звездно-спекулятивный труп» и другие работы.

Ужас – это периферия сознания, мы являемся часть чего большего куда, мы попасть не можем, отчаянная тоска по чему-то скрытному. Эти переживания и есть тот самый ужас. Сверхъестественный ужас опосредует смерть и жизнь, то есть является медианой, мы без разборчиво связываем ужас со смертью, но смерть не знает никакого ужаса, ужас всегда там, где жизнь. Такер ставит вопрос таким образом, а что, если человек бояться не смерти, а жизни? Это правильный вопрос, т. к. смерть является аспектом жизни. Такие размышления были описаны ранее Такера Артуром Шопенгауэром немецким философом (1788-1860), на которого в свое время указал Иммануил Кант. Как мы видим, возвращаясь к предыдущему описанию, можно подтвердить, что темой хоррора интересовались философы с давних времен, прежде чем жанр воплотился в творчестве литературы и кинематографа. Шопенгауэр отмечал, что небытие после смерти равно не бытию до жизни, а сама жизнь — это призрачный сон, который проносится между этими двумя небытиями, которые на самом деле тождественны.

«Если бы причиной того, что смерть представляется нам столь страшной, была бы мысль о небытии, то мы должны были бы с таким же ужасом думать о том времени, когда нас еще не было. Ибо не вызывает никакого сомнения, что небытие после смерти не может отличаться от небытия до нашего рождения и, следовательно, не должно вызывать большее огорчение. Ведь прошла вечность, когда нас еще не было, но это нас совсем не печалит. А то, что за мгновенным интермеццо эфемерного существования последует вторая вечность, в которой нас больше не будет, мы находим жестоким и невыносимым. Возникла ли эта жажда существования как следствие того, что мы испытали его и нашли столь прекрасным? Бесспорно нет, как я уже показал это вкратце раньше; скорее, полученный опыт должен был бы пробудить в нас бесконечную тоску по утраченному раю небытия.»¹⁴

¹⁴ Шопенгауэр Артур. Мир как воля и представление. Том II/Глава XLI С. 476—525.

Шопенгауэр отмечает, что благодаря наличию интеллекта, человек способен анализировать свою смертность и осознавать ее, в отличие от животных, для которых нет понятия жизни и смерти, соответственно животное воспринимает свое существование как бесконечное. Соответственно, совершенно логично и, что заложено у нас в генокоде, поиск смысла смерти, что порождает метафизические воззрения, наличия рая и ада, Богов, представления о коих утешают и успокаивают наш пугливый разум, эти методы не доступны животным.

Ужас каким то образом связан с ограниченностью человека, с его расположением в чем-то что немислимо, Такер ставит вопрос – «что есть жизнь», и в этом вопросе важно подчеркнуть то, чем жизнь отличается от того, чем занимается наука, и о чем говорит религия. Жизнь, которую изучает наука – объективная жизнь сама по себе, а то, чем занята религия – это онтоотеология жизни («осмысление бытия, которое сводится к совокупности сущего, находящего свое основание в высшем Сущем») ¹⁵ за пределами жизни. То есть первый случай, который изучает наука это то, что называет наивным реализмом, это тот мир, который мы воспринимаем, познаваем и изучаем.

Онтоотеологический взгляд, соединение бытия и Бога в нечто единое. Познаваемость мира, которая проходит через всю историю философии. Понятие жизни в отличие от этих двух, то, что интересует Такера, поиск жизни без бытия и Бога. Такер подчеркивает, жизнь, с одной стороны, что-то очевидно и неясное.

Такер обращается к схематизму времени у Августина (Aurelius Augustinus Hippoensis; 354 – 430 гг.), у которого время возможно как удержание прошлого и ожидание будущего через настоящее, которое единственно есть.

Также Юджин Такер в своих текстах обращается к «Кругу ада» Данте («Божественная комедия» 1308 г.), где жизнь после смерти есть, но она запечатана в определенной ячейки этого ада. Также можно провести параллель с рассуждениями Ницше (немецкий философ, 1844-1900 гг.), для которого другие миры – это форма творчества ressentiment, когда тот, кто не удался в жизни, ищет утешения в других параллельных мирах. Что и есть само жизнеотрицание. Если жизнь после смерти сазана с жизнью через

¹⁵ Гагинский А. М. Онто-теология и преодоление метафизики: М. Хайдеггер, ж.-л. Марион и христианская традиция/ Вестник ПСТГУ I: богословие. Философия 2015. Вып. 4 (60). С. 55–71

жизнеотрицание, то исследовать стоит не сущность жизни, а жизнеотрицание. Юджин Такер утверждает, что ужасы прежде всего связаны с религией, это их светская репрезентация. Ужасы демонстрируют то, что мы называем после жизни, то в которой форме мы после жизни мысленно сформируемся. На границе мыслимого также располагается некая жизнь.

Различия между жизнью самой и живыми объектами – это то различие, которое есть между живыми объектами и тем, что делает их живыми. Являются ли живые существа тем, что можно назвать субстанциями, которая носит в себе признаки: быть ли живым или жизнь есть нечто большее, которая нуждается в чем-то. Как цвет не существует сам по себе, но проявляется в носителе. Такер приводит примеры этого различия в ужасах, выстраивая следующие оппозиции.

Юджин Такер обращается к образам готической литературы, о которых шла речь выше, и последующим антропоморфным сущностям. Живой мертвец или зомби, популярный образ фильмографии ужасов, олицетворяет собой рабочий класс и является «живой смертью», который не хочет окончательно погибать. Другой пример, вампиры, которые олицетворяют собой аристократию, бессмертие, которое разрушает их изнутри. И третий пример – демоны, которые олицетворяют собой буржуазию, содержит зверскую животную сущность. И фантомы, призраки, что есть нематериальное, но которые стремятся выразиться через материальное. Все существа являются противоречиями, некоторая жизнь, отвергающая саму жизнь.

Юджин Такер, исходя из данных рассуждений, пишет, что форма после жизни разрезанная жизнь, от которой что-то отделили это провал можно назвать ужасом.¹⁶

В чем же тогда спекулятивность жанра ужасов. Отходя от философских рассуждений современного писателя, отдельной темой становится уже материальная визуализация ужаса, связанная с развитием технологий и науки. Современные режиссеры-фантасты, деятели искусства выдвигают свои предположения насчет будущей эпохи человечества. Именно жанр ужасов может связать спекулятивное будущее с настоящим. Апокалиптические визуализации будущего для нашего вида, как последствия разрушения экологической биосферы или вторжения неземных цивилизаций, расширения наших познаний о космосе, сценарии, которых у фантастов редко положительны, дабы

¹⁶ Такер Ю. В пыли этой планеты. – Гиле Пресс, 2017.

предвосхитить будущее исчезновения человечества. Но имеют ли такие сценарии основание, достаточно спорно, учитывая то, что настоящие все еще не познано человеком.

Пойэсис, как принцип творчества, конструирует новую модель мира, через искусство. Поэтому понятие пойэсиса тесно связано с понятием спекулятивного дизайна. Посредством творчества, рождаются новые формы мышления, поэтому через искусство спекуляции не предстают фантомом, а материализуются в нашем бытие. Но в то же время, спекулятивное творчество и расширяет рамки познания мира, и природы человека, дает предположение о возможных сценариях будущего, которые имеют под собой почву научных практик, философских трактатов, кинематографических сценариев, фантастических произведений, экспериментов в области химии и биологии. Некоторые спекулятивные творческие объекты уже имеют реальность быть, находятся на стадии разработки или уже воплощены в жизни. Спекулятивное творчество не обязано быть правдоподобным, это чистое искусство свободное от догматов, правил, где каждый творец может выразить свое собственное восприятие бытия и его прогнозы на будущее.

Плавно перетекая в следующий пункт о современном дизайне в рамках спекулятивного пойэсиса, рассмотрим удивительную метаморфоз биологии и творчества.

С помощью спекулятивного дизайна мы создаем идеи того, чего не было, с целью узнать, как мы к этому относимся. Что очень близко к фикшн-хоррору и боди-хоррору, о котором пойдет речь в следующем пункте.

Удивительным примером такого синтеза творчества и боди-трансформации становится пиджак из живой кожи, выращенному в лаборатории. Такой пиджак сделали Оран Каттс и Ионат Зурр для своего проекта «Безжертвенная кожа». Экспонат «живой пиджак» можно было наблюдать на выставке в МоМа, в Нью-Йорке. Казалось бы, бесцельный объект, но такие эксперименты искусства и биологии, естественны в силу развития науки и расширения сознания, важен не то, что был создан данный экспонат, а на какие размышления он наталкивает, на какие размышления вдохновляет. Возможно, люди впервые заговорили о том, как нужно обращаться с объектами, сделанными из живых тканей.

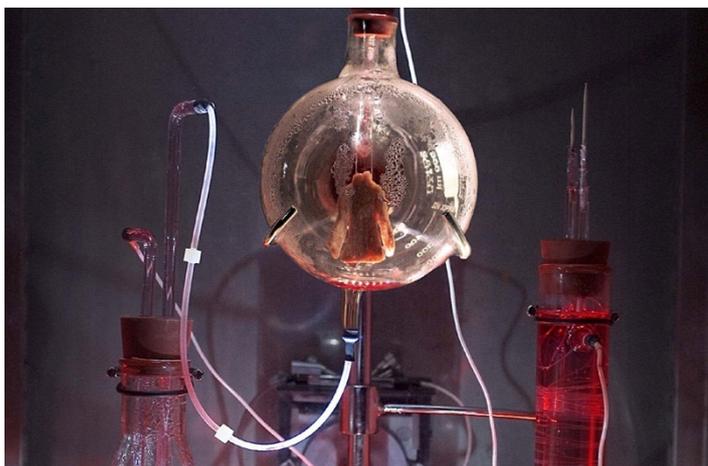


Рис. 1 Проект «Безжертвенная кожа», 2021

Другой захватывающий эксперимент спекулятивного дизайна, пугающим наше сознание, является произведение современного творца Eduardo Кас под названием «Эдуния». Проект представляет собой цветок, являющимся синтезом генетического материала автора и биосистемы самого растения. Добившись научными методами, Eduardo Кас создал новый вид растения, по красным жилкам которого, течет его биоматериал. Своего рода проект боди-планто-хоррор.¹⁷



Рис. 2 Eduardo Кас National History of Enigma, 2003/2008

Такие произведения запечатлены в новом направлении искусства как «биоарт». В этом исследовании не будет вопросов морали. Но сейчас этот термин размыт и под биоартом понимается любое искусство на одной медиане человека и природы, будь то распечатанные на 3D принтере органы, или реквезит для съемок боди-хорроров. Но интересен именно научный подход, который сочетает в себе эстетику, спекулятивную

¹⁷ Eduardo Кас National History of Enigma 2003/2008 <https://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>

практичность и ценность как объект искусства. Также биоарт полезен в плане разработки будущих медицинских открытий, способные в будущем помочь человеку.

В пример можно привести еще один спорный эксперимент биоарта «Становление растением» (2020) мексиканской художницы Лауры Родригез.¹⁸

Художница выбирала цветки и листья растений, децеллюляризируя их – удалив клетки и оставив лишь скелет растений. Тем самым растительный паттерн был помещен под кожу, как имплант. В теории его можно «наполнить» клетками, даже человеческими. Это все спекулятивный эксперимент, до. Таких имплантов еще человечеству нужно придти, с одной стороны, в этом есть эстетизация для человеческой кожи, как татту, но больше походит под ритуал. Но у этого эксперимента может быть и практическая будущая функция: создание имплантов для кровеносной системы организма.



Рис. 3 «Становление растением» (2020) художница Лаура Родригез. Имитация вживления растения под кожу. Фото: Анастасия Семенович



Рис. 4 «Становление растением» (2020) художница Лаура Родригез.
Presented: AIR GALLERY, Saint Petersburg, Russia
La Residencia Gallery, Playa del Carmen, México YEMAA Center. Kazakhstan

¹⁸ Becoming Plant/ Laura Roddriguez / ист.: <https://www.laurasciart.com/becomingplant>

Именно этический взгляд на понятие ужаса раскрывает нравственную глубину, которое в позитивном ключе формирует полноценный нравственный мир человека. Как и поэзия жизни, искусство и свободное смелое творчество могут рождать новую картину мира, порождая новое восприятие, тем самым исцеляя в состоянии страха, тревог.

Поэтому так важна практическая сторона дизайна и научных экспериментов, благодаря коим создаются новые паттерны мышления и новые связи с внешним миром. Пойэсис спекулятивен. Именно содействие с практикой, порождает метаморфоз теоретической стороны спекуляций: из небытия в бытие. Таким образом человечество проводит ритуалы вечного исследования.

1.3 Освещение жанра horror в искусстве, кинематографе, дизайне

Хоррор жанр будущего, явление-фикшн, расширяющее рамки зацикленного мышления повседневности, приоткрывает завесы тайн всего мистического, что с трудом обрабатывается нашим сознанием. Хоррор заставляет нас думать по-новому.

Современный кинематограф позволяет нам побывать в пугающем нас будущем, примером могут стать боди-хорроры, о которых упоминалось выше. Телесные трансформаций сегодня вызывают наибольший интерес у современника. На данный момент мы можем допустить, что будущее стремление в наиболее полной степени приспособиться к окружающей среде приведет к необратимой трансформации своей идентичности, что в свою очередь ведёт к трансформации физических характеристик тела. Несовершенен ли человеческий организм, спорный вопрос, но наука и искусство всегда будет мотивировать стремление обрести необходимые трансформации, для большего совершенствования организма приспособленности к окружающей среде и продолжению жизни. Несовершенство вызывает страх, поэтому образы из боди-хоррора позволяет рассмотреть основные запросы на человеческую трансфигурацию. Возможно, точнее визуализировать данный, будущий антропогенез, может только жанр хоррор. ¹⁹

Жанр боди-хорроров раньше ассоциировался лишь с кинематографом, сейчас же это понятие перетекло в дизайн, искусство, науку, некоторые примеры были приведены выше.

¹⁹ Чукуров А.Ю. Бодимодификации и некоторые особенности их репрезентации в популярной культуре/ 2017

Но и кинематограф сегодня пережил трансфигурацию, современный боди-хоррор больше не пугает, а шокирует своими смелыми образами, которые не кажутся уже таким далеким будущим. Симбиоз технологического научного прогресса, инженерии с органикой больше элемент фантастики, образы которых перетерпели небольшое изменение, поэтому сегодня наиболее интересны фильмы такие как «Преступление будущего» Дэвида Кроненберга. В данном фильме человек может представить трансформацию психического представления и нового отношения к человеческому телу. Антропоморфные предметы мебели, которые то помогают переваривать пищу, то лечат человека, полностью состоящие из биоматериалов и органов. Таких кинопроизведений достаточно, они и расширяют наше представление о возможных будущих реалиях.



Рис. 5 Кадры из кинофильма «Преступление будущего», Дэвид Кроненберг, 2022

Кинематограф Кроненберга посвящен бодитрансформациям, иногда тяжелыми для нашего восприятия, но такое кино не ставит цель испугать, это единственная форма передачи мысли, о том, что человек на самом деле боится узнать свою истинную природу. Боди-хорроры поднимают важный вопрос: разум ли человека управляет его телом или же тело управляет разумом и влияет на трансформацию психики. На такой вопрос отвечает фильм «Бивень» 2014, реж. Кевин Смит, который повествует о том, как насильственно изменили тело человека, сделав его моржом, но разум остался прежним и по прошествии времени телесная трансформация победила над его антропоморфной природой, превратив его в моржа, со всеми присущими ему повадками.

В этом разделе хотелось поговорить не о клишированном хорроре.

Современный кинематограф представляет зрителю полный спектр интеллектуальных хоррор фильмов, цель которых не вызвать отвращение или напугать зрителя, здесь иной посыл. В атмосфере нагнетания и напряжения, рождается новое прочтение реальности.

Зритель погружается в транс, жуткие кадры обнажают наше подсознательное, через зрителя проходят новые импульсы, которые каждый трактует по-своему. Само взывание к нашему первобытному страху, рождаемое состояние тревожности и меланхолии, обнажает человека, делает его свободным.²⁰

Датский режиссер Ларс фон Триер однажды сказал: «Меланхолия – единственное бескорыстное состояние, делающие человека человеком, свободным от людских амбиций и религиозных догматов». Чувство меланхолии очень тесно связано с жанром-ужасов, ведь именно современный кинематограф старается вызвать у зрителя это чувство.

Представить и передать чувство страха помогает непосредственно кинематограф, который перевоплощает ужасные образы через различные приемы, в том числе и затрагивает религиозную подкорку нашего сознания, представляя ужас в лице антагонистов. Если говорить про современных авторов, здесь стоит упомянуть мрачное творчество датского режиссера Ларса фон Триера, который затрагивает в своих произведениях как раз таки религиозные, социальные и психологические темы. Выражаясь в жанрах триллер и хоррор дает простор для визуализации своих неоднозначных идей. Примером может стать фильмы «Дом, который построил Джек», «Догвилль», «Меланхолия», «Антихрист». (см. Приложение 3)

«[Многие кинематографисты] рассматривают свою работу как миссионерство ради христианства, а кинематограф является орудием их миссионерства. Страх – это орудие миссионерства». – Гектор Авалос.²¹

Особое место в хоррор литературе и кинофильмов занимает тема сновидений, в особенности кошмаров. Тема снов, вдохновляет творцов визуализировать, описывать свои собственные трактаты. Искусство, литература и конечно же кинематограф.

Кинематограф погружает зрителя в сон, который он может наблюдать наяву и рационализировать его, когда человек может не только пугаться чего-то эфемерного, но и изучать свои чувства и новые мысли, которые вызывает картина. «Сны – ключ к нашему подсознанию.» Зигмунд Фрейд.

²⁰ Комм Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012.

²¹ Гектор Авалос, Реальность религиозного насилия: от библейских до наших дней (Шеффилд, Великобритания: Sheffield Phoenix Press, 2019)

Интересно отметить, как люди по-разному относятся к своим кошмарам. Природа сна до сих пор не изучена, поэтому вокруг него столько дискурсов. Кошмары можно анализировать и с научной точки зрения, религиозной, психологической, мистической, для каждого человека свой смысл за занавесами. Но кинематограф позволяет одним авторам разобраться и визуализировать свои страхи, зритель же имеет возможность понаблюдать за возможной психоделикой сновидения.

Интересны такие вопросы как: какие кошмары снились первобытным людям? Было ли в них фантастические образы, которые посещают современного человека, перенасыщенного информацией. Что есть кошмар? Для одного человека одни пугающие образы, но действительно ли они пугающие вне его представления? Кошмары ли они на самом деле, или это лишь очередной вуальный сюжет сновидения, который человек почему-то трактует как нечто ужасающие...

Особенно задевают наше сознание кошмары, они липкой паутиной затмевают страхами наш разум, ведь именно страх, как первобытный код плотно поселился в нашей сущности, получивший место в подсознании. Но что есть кошмар? Для одного человека одни пугающие образы, но действительно ли они пугающие вне его представления? Кошмары ли они на самом деле, или это лишь очередной вуальный сюжет сновидения, который человек почему-то трактует как нечто ужасающие...

«Сны — это стержень нашего мира. Я имею в виду не только кошмары, в которых за нами кто-то гонится, но и сны, каким-то образом связанные с древними культурами», — говорит современный видео-арт художник, Билл Виолла.²² (см. Приложение 3)

Интересно отметить, что во многих культурах в прошлые столетия и в наши дни, сон толкуют как «маленькую смерть». По их представлениям, во время сна душа отделялась от тела и могла посещать иные миры.

Какой страх сильнее реальный или фантомный?

²² Ростова Н.Н. Философия видеоарта Билла Виолы. Текст научной статьи по специальности «Философия, этика, религиоведение»/ Российский гуманитарный журнал. 2021. Том 10. №3

Иногда в тех мирах, в которые нас помещает наше сознание во время сна, сбываются наши самые страшные опасения, ужасы, тихо сидящие в нашем подсознательном. Человек вправе оставить их там или дать им доступ в «реальность».

«Впечатление такое, что я во сне рассыпаюсь на тысячи кусков... Когда я просыпаюсь мне страшно, что некоторых кусков не хватает». Джульетта/ Марина Влади/ Жан-Люк Годар «Две или три вещи, которые я о ней знаю», 1967.

Наиболее явственно можно пронаблюдать развитие образов кошмаров и образов страха подсознания в экспериментальном кинематографе.

Примером может стать онирический нарратив, созданный такими выдающимися авангардистами первой половины 20 века, как Ханс Рихтер, Макс Эрнст, Марсель Дюшан, Ман Рэй, Фернан Леже, Александр Колдер, Поп Боулз и даже Джон Кейдж – «Сны, которые можно купить за деньги» / 1947 г. (см. Приложение 3)

«Глаз – это камера, может быть на ней может сохраняться изображение чужих снов? Как если бы сфотографированные сетчаткой, и осталось у тебя в памяти, посмотрев в глубь других», «Сны, которые можно купить за деньги» / 1947.²³

Здесь интересно отметить визуальные приемы, используемые кинорежиссёром - авангардистом и теоретиком кино Гансом Рихтером и яркими представителями авангардного движения художниками Максом Эрнстом, Марселем Дюшаном и другими.

Мы можем наблюдать приемы, используемые дадаистами. Что такое «дадаизм»? Это прежде всего про случайность, абсурд, театральность, разрушение шаблонов. Именно такое дадаистское звучание может передать аллегоричное, галлюциногенное наполнение сновидений, наполнить их символами. Именно благодаря приемам данного направления их активно использовали в кинематографе и фотографии как рупор авангардистских изысканий.

Фильм построен на сновидениях людей различного социального статуса. Их внутреннее подсознательное раскрывается через сюрреалистические образы, в которых лишь улавливался их нутро. Зритель словно рассматривает или же погружен в картину художника дадаиста, если все мелькающие сновиденческие образы сложить полотно, получится характерная авангардная живопись.²⁴

²³ Ханс Рихтер, Макс Эрнст, Марсель Дюшан, Ман Рэй, Фернан Леже, Александр Колдер, Поп Боулз и даже Джон Кейдж – «Сны, которые можно купить за деньги» / 1947

²⁴ Хаусман Р. Синтетическое кино живописи // Дадаизм в Цюрихе, Берлине, Ганновере и Кёльне. С. 298.

Еще одна кинолента, которую хочется упомянуть "Андалузский пес" / Луис Бунюэль / 1929. Произведение полностью сюрреалистического жанра, которое тяготело больше к разрушению чем к созиданию, инстинктам, психоделике кошмаров, бредовым образам, причудливо деформированными. Поэтому интересно сравнить его с предыдущей картиной. "Андалузский пес" смело демонстрирует темную сторону нашего подсознательного. Смерть и эротика, страх и желание, будто бы наше подсознательное можно поделить на этих двух исполинов, Луис Бунюэль и Сальвадор Дали будто грубым хирургическим ножом вскрыли двух демонов, продемонстрировали их преувеличено, гротескно, поместили камеру в наше внутреннее "Я". (см. Приложение 3)

Еще одна картина из ранних работ жанра экспериментального кинематографа – «Послеполуденные сети», реж. Майя Дерен, Александр Хакеншмид (1943).

Море летнего дня – как прекрасный дневной сон при свете дня с цветком на коленях, который в миг может обернуться настоящим кошмаром. (см. Приложение 3)

Какие же здесь художественные приемы говорят нам о психологическом состоянии героини, через какие образы мы проникаем в метаморфозы ее души? Майя Дерен — одна из ключевых фигур американского послевоенного авангарда, погружает зрителя в транс, состоящий из символов и психоделических образов. Все, что происходит на экране сравнимо с ощущениями во время сомнамбулизма, бредовое, затуманенное состояние разума. Символические предметы как нож, цветок, ключ, снятая телефонная трубка, океан, липкие водоросли, лестница... набор образов, в которые вложены подсознательные страхи и желания.²⁵ Здесь все по Фрейду.

Пробуждение, магический ритуал перехода сознания с физическую реальность. Но что, если разум все так и остался по ту сторону, и человек не в состоянии понять все еще спит ли он, находясь в генерации галлюциногенных образов или же роговица транслирует истинную картину мира. Как мы видим в трансляции сновиденческих мотивов в кинематографе, грань миров бывает очень зыбка и человек имеет риск навсегда увязнуть в горячем песке снов, где мир не имеет дуальности, где все перемешалось.

²⁵ Maya Deren. Videoartworld. / ссылка на официальный сайт:
<https://www.videoartworld.com/en/Artists/maya-deren>

«Сновидение, сюрреализм, кино не знают деления на высокое и низкое. Кино не должно имитировать реальность, организованную условностями сознания. Кино не должно следовать за иллюзиями сознания реальности. Кино должно шокировать.»²⁶

Помимо сновиденческих образов кошмаров, отдельное место в раннем и современном кинематографе занимают фантомы, призраки и полтергейсты. Родоначальником таких образом становится ранний японский кинематограф и жанр J-horror.

Стоит прежде всего отметить, что истоки данного поджанра хоррора является ранняя японская мифология, которая сочетает в себе традиционное представление о мистических образах, таких как духи, демоны. Предпосылками также стал традиционный фольклорный жанр во время эпохи Эдо (1603-1868) – Кайдан), цель все та же – напугать читателя, в такие произведения населены сверхъестественными сущностями, приведения, призраки, полтергейсты. Частым сюжетом присутствует мотив мести, становившийся фатализмом в повествовании.²⁷

Прорыв японского кинематографа в стиле J-horror на международный рынок случился во второй половине 90-х с «новой волны японского кинематографа» в лице таких режиссеров, прародителями жанра Киёси Куросавы («Исцеление»), Хидэо Накаты («Звонок»), Такаси Симидзу (сериал «Проклятие») и других авторов. Японская культура кинематографа всегда отличалась своей индивидуальностью, самобытностью, отсылкой к традиционной культуре, с ее уникальной философией, мифологией. Позже уже попала под влияния запада начиная с 60х годов, в эпоху развития послевоенной Японии. Но все же мотивы традиционности присутствуют и до сих пор. Главные отличия такого кинематографа – это отсутствие острых спецэффектов, основано больше на сюрреалистичности повествования.

²⁶ Мазин Виктор в книге «Сновидения кино и психоанализа»/ издательство Скифия-принт / 2012

²⁷ Хирн Лафкадио. Призраки и чудеса в старинных японских сказаниях. Кайданы / Пер. с англ. О. А. Павловской. — М.: ЗАО «Центрполиграф», 2019.

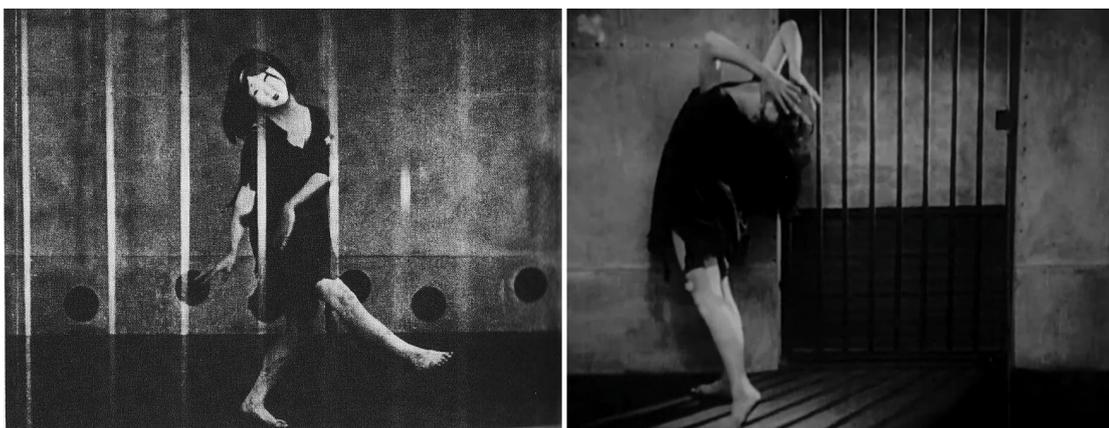


Рис. 6 Кадры из фильма «Страница безумия», Тэйносукэ Кинугасой 1926 год

Тот фильм «Звонок», который так популярен лишь американский ремейк на фильм «Рингу» 1998 год реж. Хидэо Наката, кинокартина, которая будет вдохновлять последующих режиссеров в жанре ужасов. (см. Приложение 3)

Особое место в культуре хоррора занимает взгляд в сторону язычества, народного фольклора, древних ритуалов. Первобытный страх неизведанных процессов в мироздании тревожил умы наших предков, поэтому они возвели вокруг себя сакральный купол, в котором ужас перед природой склонял и держал сердца людей в страхе. Современные режиссёры в последнее время предают предпочтение в сторону языческих хорроров или активно используют образы мистического из народного фольклора.²⁸ Здесь хочется отметить стремительно развивающийся якутский кинематограф, который в последнее время радуется своей самобытностью, ссылаясь на их уникальный древний языческий культ («Иччи» / Костас Марсаан /2021, «Айта»/Степан Бурнашев /2022, «Пугало»/Дмитрий Давыдов/ 2020).

Представление жанра хоррор сейчас наиболее распространено в современном искусстве, когда зарубежные и российские авторы стали презентовать свое мировосприятие и волнующие их темы смело, пугающе, самобытно.

Одним из последних ярких примеров можно привести работы Аниша Капура представленные на Венецианской биеннале в 2022г. Выставка Капура, проходила в двух местах: в галерее Академии и в палаццо, которое художник приобрел для открытия своего фонда в 2024 году.

²⁸ Бахтеева М.С./ О концептуальном прояснении религиозной тематики в фильмах жанра хоррор/ научная статья/ 2011 г.



Рис. 7 Аниш Капур. «Незабытое 2020». Галерея Академии, фото: Дарья Чертоляс

Художник представил шокирующие органические субстанции, вызывающие жуткие ассоциации – сгустки, растекающегося красного, бордового, кровавого органического вещества, которое заполняет собой все картины и инсталляции, вырываясь из них. Данные сгустки интерпретируют собой человеческую плоть, без кожи, перемешанного как в мясной лавке.

"Кровь — это сущность, которую каждый из нас носит в себе, это цвет нашего нутра, его составляющее, его предмет. Кровь — истинный ритуальный инструмент, это вещество для жертвоприношения, уходящее глубоко в землю. Боги крови — это боги феминные, одновременно живущие и умирающие. Это не боги в небесах — синие, бессмертные судьи. Эти боги не судят. Они находятся рядом с нами, с нашими страданиями" – говорит Аниш Капур.

Также к теме хоррора обращаются и современные российские художники. Российское молодое искусство также выражает рефлексию на политические темы, экологию, душевное состояния современного человека и размышления насчет будущего, через цифровое искусство, живопись, фотографию. Примером может стать недавняя выставка работ молодых художников в галерее Marina Gisich Gallery «Не для старых этот край», 2023 г. На выставке были представлены работы разного ремесла и смыслового посыла, но общее было то, что авторы обращаются к кодам природы, как через фольклорные мотивы, через телесность, биоморфность, мифологию.

Возвращаясь к бодиарту, художник Mrachnik в интервью делиться свои взглядом на современное искусство и природу человека:

«Тело как метафора любой материальности выступает непреодолимой границей к Божественному. Образы деформированной, «ущербной» плоти являются и иллюстрацией

невозможности обращения к Богу, и попыткой снятия понятия телесности и обращения его в свою противоположность».²⁹ (см. Приложение 1)

1.4 Поэтика культуры пост-хоррора. Трансформация культуры хоррора

Новая волна ужасов, сочетает в себе архаусный минимализм с устоявшимися жанровыми условностями. Такие киноработы называют по-разному «возвышенным ужасом» или «пост-ужасом», также есть понятие «слоубёрн», означающий медленное тление, то есть плавное развитие саспиенса, представляют собой зарождающуюся связь вкуса, политики и стиля, которая часто получает огромное признание критиков и популистское неприятие со стороны более широкой аудитории.

Для таких фильмов характерно, прежде всего, отсутствие привычного скримера (внезапного испуга), нарочитая экранизация смерти, картины, которые вызывают откровенную неприязнь, посыл которых лишь напугать зрителя. Такие традиции фильмов-ужасов давно канули, зритель насытился бессмысленным саспиенсом. Теперь важным составляющим кинокартин становится интеллектуальный посыл, развитие персонажей, психологический аспект.

Кинокультура пост-хоррора отличается способностью исследовать современные критические парадигмы, одновременно подвергая сомнению их самые основные предположения. Действительно, «Пост-ужас» впечатляет именно тем, что в нем используется вызывающий разногласия критический термин в качестве трамплина, с которого можно начать резкое исследование жанра, формы, повествования и, что наиболее важно, того, как зрители реагируют на ужасы и говорят о них.

Стоит отметить, что такие работы становятся последователями, ранних кинокартин, таких как «Сияние», «Психо» или «Ребенок Розмари». К такому визуальному повествованию стали обращаться молодые режиссеры в 2010м году, создавая малобюджетные, независимые киноленты. Такие работы уже стали плотком свежего воздуха, нарастающее напряжение, замедление драматической развязки сюжета, новые типы персонажей, с одной стороны картины выглядят менее фальшивыми, по сравнению с хоррорами крупных киностудий, ближе к зрителю, но и скрывают очевидные смыслы, давая зрителю возможность самому понять сюжет, как ему ближе.

²⁹ Marina Gisich Gallery/ /URL:https://www.gisich.com/ru/viewing-rooms/no_country/

Важным является еще тот факт, что современные слобёрн фильмы не наполнены шоковыми жестокими убийствами, если они и присутствуют, то точно, оправдано и без наигранного шокирующего эффекта.

Важной персоной на сегодняшний день в культуре пост-хоррора является Ари Астер, который начинал с короткометражных хорроров и первой успешной картиной стал фильм «Реинкарнация», последующей знаменитой картиной стала картина с фольклорным языческим мотивом «Солнцестояние» 2019г. По картинам режиссера можно проследить именно отличительные черты слобёрн движения: медленный темп развития сюжета, жуткая атмосфера достигается не за счет скримеров, а психологического давления на зрителя посредством сюжетной составляющей и игрой актеров. (см. Приложение 3)

Отдельное место в таких картинах занимает эстетизация кадров, визуальное изображение, которое больше напоминает произведения искусства, с выверенными колористическими решениями, грамотной композицией. Поэтому такие кинокартины не только интеллектуально обогащают зрителя, но и духовно, развивая новые представления прекрасного, расширяя восприятие мира.



Рис. 8 Кадры из фильма «Солнцестояние»/ «Midsommar», 2019, реж. Ари Астер

Стоит отметить еще одну важную составляющую слобёрн фильмов, это симбиоз человека и природы. Для таких фильмов есть отдельный жанр как **эко-хоррор**, которые по большей части повествуют о стихийных бедствиях, мистическими и правдоподобными, также могут вести повествование в стиле слоберн. В киномире такой термин не является новым, новым именно стиль его повествования, с замедленной динамикой. Неудивительно, что сейчас все больше производится кинолент про мстительный и жестокий характер

природы, в силу приближающихся экологических катастроф, в связи с загрязнением окружающей среды.³⁰

В пример можно привести современную картину – валлийский слоубернер «Пир», 2021, Ли Хейвен-Джонс.

Природа всегда будет оставаться для человека непостижимой, стихийные бедствия, мир флоры и фауны, космическое пространство, для каждого свое понимание природы через религию, науку, язычество. Именно последнее наделяет природу мистической силой, которая может быть, как и благосклонной к человеку, так и жестокой.

Особое место в культуре хоррора занимает взгляд в сторону язычества, народного фольклора, древних ритуалов. Первобытный страх неизведанных процессов в мироздании тревожил умы наших предков, поэтому они возвели вокруг себя сакральный купол, в котором ужас перед природой склонял и держал сердца людей в страхе. Интересно, что современные режиссеры обращаются к такому роду мировосприятия. Ниже, в списке будут представлены примеры.

Отдельным эстетическим визуальным эффектом становится репрезентация произведений живописи, создающие новые смыслы и отсылки, коды, иногда говорящие о психологическом состоянии персонажа или является одним из ключей понимания смысла нарратива произведения. (см. Приложение 3)



Рис. 9 Слева кадр из фильма «Меланхолия», 2011г., реж. Ларс фон Триер/ справа картина Джон Эверетт Милле "Офелия", 1852г.

³⁰ Большая Российская Энциклопедия/ «Эко -хоррор»/ Минаев Даниил Кириллович// URL: <https://bigenc.ru/c/eko-khorrор-455a01>

Краткий список кинокартин современного интеллектуального хоррора и пост-хорроров:

- «Солнцестояние»/ «Midsommar», 2019г., реж. Ари Астер,
- «Реинкарнация» 2018г., реж. Ари Астер;
- «Маяк», 2019г., реж. Роберт Эггерс,
- «Суспирия», 2018г., реж. Том Йорк
- «Черный лебедь», 2010г., реж. Даррен Аронофски
- «Аннигиляция», 2018г., реж. Алекс Гарленд
- «Род мужской», 2022г., реж. Алекс Гарленд
- «Мама!», 2017г., реж. Даррен Аронофски
- «Меланхолия», 2011г., реж. Ларс фон Триер
- «Дом, который построил Джек» 2018г., реж. Ларс фон Триер
- «Антихрист», 2009г., реж. Ларс фон Триер
- «Титан», 2021г., реж. Жюлия Дюкурно
- «Преступление будущего», 2022г., реж. Дэвид Кроненберг
- «Лобстер», 2015г., реж. Йоргос Лантимос
- «Убийство священного оленя», 2017г., реж. Йоргос Лантимос
- «Прочь» 2017г., реж. Джордан Пил
- «Мы» 2019г., реж. Джордан Пил
- «Ведьма» 2015г., реж. Роберт Эггерс
- «Ритуал», 2017г., реж. Дэвид Брукнер
- «Легенда о Зеленом рыцаре», 2021г., реж. Дэвид Лоури

В данном списке картин можно проследить, что: некоторые имена режиссеров повторяются и многие картины являются синтезом жанров помимо хоррора. Во многих хоррор второстепенен, но является важным сюжетным и визуальным звеном, он соседствует с такими жанрами как драма, детектив, комедия, научная фантастика, боди-хоррор, эко-хоррор.

Но все эти картины объединяет то, что современные картины жанра хоррор в целом обращаются именно атмосфере тревоги. В некоторых присутствуют скримеры, но испуг вторичен, и чаще всего несет лишь функцию разрядки накопившегося психического напряжения во время просмотра картин.

Значительную поддержку молодым начинающим креативным авторам оказала компания «A24», которая изменила современный кинематограф. Кинокомпания финансирует режиссеров разных направлений, но именно фильмы «Солнцестояние»/«Midsommar», 2019г., реж. Ари Астер, «Реинкарнация» 2018г., реж. Ари Астер; «Маяк», 2019г., реж. Роберт Эггерс, «Род мужской», 2022г., реж. Алекс Гарленд, «Убийство священного оленя», 2017г., реж. Йоргос Лантимос и другие в жанре пост-хоррора, были выпущены на экраны и эти работы стали известны именно благодаря A24, поэтому кинокомпанию можно считать инфлюенсером жанра. Компания стремится разнообразить рынок более самобытными картинами по сравнению со стандартной голливудской продукцией.

Еще одна киноработа, о которой хочется упомянуть, картина «Выживут только любовники», 2013г. Джима Джармуша. Это поэтический нарратив, отсылающий к готическим произведениям, о которых было сказано выше. История двух вампиров Адама и Евы, которые живут уже несколько столетий. Казалось бы, вечная жизнь, то, о чем всегда мечтало человечество, заставляя развивать все сферы жизни. Но будет ли счастлив человек, пережив так много поколений, не является ли смерть своевременным катарсисом жизни. Данная картина пропитана меланхолией, является современным визуальным прочтением готической литературы, о буржуазных вампирах. (см. Приложение 3)

Сейчас человечество живет в эпоху Антропоцена, когда деятельность человека полностью влияет на экосистему. Эпоха Гипоцена, следует за ней. Вид следующей эпохи зависит от того, какой путь развития выберет наш хомосапиенс и как на это отреагирует экосистема. Будет ли будущее мрачным и катастрофическим, безликим или ярким и цветущим. По крайней мере произведения жанра-хоррор могут дать некоторое представление о далеком будущем. Примером такого представления может стать фильм «Первые люди», который предупреждает современника к чему могут привести небрежное отношение к природе, об пугающем будущем, задевающим наше первобытное чувство – страх.

1.5 Видеоарт и культура хоррора в наши дни

Еще один интересный феномен в визуальном искусстве – это видеоперформансы или видеоарт, который движется двумя путями: самостоятельные кинематографические

произведения и через экспериментальный жанр, становившимся сегодня современным искусством.

Создание произведения искусства в виде динамического визуального нарратива, позволяет предать и включить в себя большой спектр возможностей самовыражения и перевести свою работу в трехмерное пространство. Поэтому такая смелая презентация искусства зародилась с появлением авангарда. Живописцы находили видео как расширение рамок своего творчества. В пример можно привести Ганса Рихтера, перенес ритмику своих абстрактных работ в объектив камеры, посредством работы светом и цветом. Художник с 1921-го по 1925-й создает серию коротких метров с динамичными квадратами, меняя одновременно их цвет: «Ритм 21», «Ритм 23» и «Ритм 25».



Рис. 10 Rhythmus 21 (Hans Richter, 1921)

Казимир Малевич в это время заинтересовался работами Рихтера и видеоартом и написал несколько статей, посвященных кино. Он также как и авангардисты, считал, что кино органично следует за живописью.

Первые сюрреалистические экспериментальные видеоработы появляются в 30х годах, одной из наиболее известных работ, в которой принял активное участие Сальвадор Дали и Луис Бунюэль «Андалузский пес» (1929), кинокартина наполнена психоделическими образами, где реальность и подсознание танцуют на тонкой нити. Разрезанный глаз, муравьи, полуразложившиеся ослы... будто зритель вошел в сюрреалистическую картину, наполненную образами из подсознания. (см. Приложение 3)

Во время зарождения искусства видео стилистика немецкого экспрессионизма, приемы сюрреалистических европейских лент и новаторские дадаистские перформансы проникли в американский кинематограф.

С развитием технологий приемы движущегося изображений современного искусства превратились в отдельное кинонаправление как – видеоарт. До этого момента аудиовизуальные работы были уделом независимых экспериментаторов, позже, и в наши дни, объектив камеры стал доступным, новаторским приемом разговора автора со зрителем.

Видеоарт позволяет выразиться смелее, эгоистично, нарциссично, помещая камеру в свое внутреннее «Я», транслируя свои собственные переживания и реакцию на мир, общество, искусство. Зрителю предоставляется найти аллегории, символы, метафоры произведений.

Сегодня видеоарт развился и до видеоперформансов.

Видео стало одним из самых популярных инструментов для создания трехмерного пространства, будь то ожившая картина, видеоклип, экспериментальные ролики, видеоперформансы, это средство личностного наблюдения, самовыражения, новая надстройка над визуальной культурой.

Ярким примером сегодня выступает художник Билл Виолла (Bill Viola). Автор признан во всем мире как один из ведущих современных художников. Он сыграл важную роль в становлении видеоарта как важнейшей формы современного искусства и тем самым помог значительно расширить его рамки с точки зрения технологий, содержания и охвата. На протяжении 40 лет художник создавал видеопленки, архитектурные видеоинсталляции, звуковые среды, электронные музыкальные перформансы и работы для телевизионного вещания. Видеоинсталляции Виолы - тотальные среды, которые окутывают зрителя изображением и звуком, автор использует самые современные технологии. Его работы демонстрируются в музеях и галереях по всему миру.³¹ Художник в своем творчестве размышляет о природе человека, на темы жизни и смерти, психологии, общественного поведения, используя религиозные мотивы и прием интерпретаций знаменитых живописных произведений. (см. Приложение 2)

1.6 Трактование и визуальные коды хоррора

Изучив таким образом культурный феномен хоррора, его происхождение, киноприемы, понятие пост-хоррора, современное искусство в данном жанре, теоретические работы философов прошлых столетий и наших современников, рассмотрев симбиоз хоррора и науки, изучив приемы искусство видеоарта таким образом автор проекта подобрался к созданию своего визуального продукта в данном жанре.

Что есть коды хоррора? Исходя из выше написанного исследования можно отметить, что хоррор больше не представляет собой прямолинейный ужас, это нагнетание развязка саспиенса, которая так и может не произойти. Действие не достигает своего апогея, произведение ценно именно смысловым наполнением. Кодами хоррора выступают образы

³¹ Bill Viola/ /URL: <https://www.billviola.com>

абстрактные или конкретные, как символы на картинах средневековой живописи, где предметы композиции раскрывают все о персонаже, его характер, психологическое состояние.

Что может выступать, как код хоррора, это прежде всего образы, которые нас пугают, явственно или подсознательно. Это могут быть как конкретные устрашающие объекты, так и скрытый символизм и смысл в них. Для каждого свои пугающие коды. Но есть универсальные образы, в которые на протяжении столетий вкладывался определенный смысл. Таким очевидным символом становится череп и кости и сам скелет. Особенно такой устрашающий образ был популярен в средневековой живописи, небольшая продолжительность жизни, болезни, большая смертность детей. Примером может стать гравюра Альбрехта Дюрера "Променад" – смерть, скрывающаяся за деревом в картине. В той же работе мы видим, что смерть держит песочные часы, как символ быстротечности жизни. (см. Приложение 2)

Другой код – образ свечи, которая вот-вот может погаснуть, также часто использовался в живописи как мощный символ смерти.

Темы смерти касались практически все мастера живописи. Среди самых знаменитых авторов можно вспомнить И. Босха, А. Дюрера, Ж.-Л. Давида, Ян ван Эйк, и многие другие художники. Так во времена Средневековья и Возрождения большую часть сюжетов и образов занимают библейские сюжеты.³²

Безусловно образы смерти были важным атрибутом во всех культурах, как и в Древнем Египте, Древнем Риме, Греции, но именно готические образы наиболее часто встречаются в современном кинематографе, символы, которые интерпретируются сегодня.

Живопись XIV-XV веков позднего Средневековья и Возрождения отличилась появлением в искусстве понятия «Danse macabre», что в переводе означает «Пляска смерти».

На картинах изображали фигуры скелетов о которых было сказано выше, танцующих с людьми. На появление такого жанра повлияла прежде всего высокая смертность, как было уже упомянуто, в связи с распространением чумы. Люди разных сословий придавались

³² Нессельштраус, Ц.Г. «Пляски смерти» в западноевропейском искусстве XV в. как тема рубежа средневековья и Возрождения // Культура Возрождения и средние века. – М., 1993.

повышенному чувству тревоги и мистицизму, даже обеспеченный человек мог станцевать «пляску смерти». (см. Приложение 2)

После тема смерти отразилась в виде натюрмортов в период европейского барокко.

Тогда искусство наполняла мистика, увядание и разложение. Это породило новое понятие в живописи как «Vanitas». Центром натюрморта чаще всего выступал голый череп в окружении увядающих растений, цветы, книги, часы. Картины с сакральным смыслом, о том, что человек смертен. (см. Приложение 2)

Безусловно сам частым атрибутом смерти в живописи выступала метафорично сама фигура или человеческие кости.

У сюрреалистов образы транслировались недосказанными, выступали намеками, как материальными бытовыми предметами, так и фантастическими образами, это можно проследить особенно в ранних работах сюрреалистов в живописи и кинематографе. Здесь образы глубже, многозначны, являются индивидуальным рефлексом художника на собственное мировосприятие, сновидений, переживаний, желаний. Сюрреализму присущ биологизм: фантастические животные, микроорганизмы, антропоморфные существа, напоминают страшных монстров из кошмарных сновидений или гиперболизированных устрашающих несуществующих организмов: химеры, пегасы, люди-полурьбы и другие.

Будь то часы, иглы, части тела, окна, тени, пески – все это многозначительные метафоры, образы, характеризующие наше подсознательные переживания, страхи, то, что задевает нас, оставляет ожог внутри. (см. Приложение 2)

Соответственно коды хоррора – это то, что пугает человека. Но спектр этих образов обширен, ведь абсолютно разные вещи для разных людей выступают ужасающими, вызывая различный эмоциональный отклик.

Коды хоррора – это символы, предметы, говорящие сами за себя и важно лишь какое значение они несут.

«Явления мира как символы, вещи как метафоры окружали художника барокко. Реальные предметы и явления легко теряли свои обычные повседневные значения и становились элементами языка, с помощью которого воссоздавался иной, высший мир — мир значений.» Л. Софронова, А. Липатов.³³

³³ Софронова Л. А., Липатов А. В. Барокко и проблемы истории славянских литератур и искусств/ Издательство "Наука", 1982 г.

ГЛАВА 2. МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

2.1. Методы исследования. Сбор информации. Фокус-группа

Автором исследования было выбрано направление темы- хоррор культура. Видеофильм, где жанр хоррор выступает способом выражения.

Целевая группа была определена, посредством изучения темы, литературы, коммуникацией, составления опросников – аудитория, которая могла бы заинтересоваться данным жанром. В качестве подхода к исследованию был выбран качественный метод, сбор и анализ нечисловых данных. Первоначально были выбраны возможные группы людей, которые могут выступать в качестве целевой аудитории продукта.

Первой такой группой стала, группа студентов бакалавриата и магистратуры творческих направлений, которые являются интересующейся аудиторией, сферами искусства, кино, литературы и, которые в большей степени отслеживают появления нового контента в данном жанре в интернет ресурсах.

Еще одна приоритетная группа, это люди среднего возраста, интересующиеся культурой жанра хоррор. Это писатели начинающие и опытные, связанные с этим жанром и непосредственные читатели. Любители криминалистических историй, программ и всего мистического. В частности, посетителя онлайн-ресурса «Darker».³⁴

Был проведен анализ интересов молодых людей, студентов университетов города Санкт-Петербург, для выявления интересов молодых людей и насколько тема хоррора для них актуальна. Для этого были составлен онлайн-опросники, которые рассылались молодым людям в возрасте от 15 до 25 лет. Также был собран устный материал, при личной коммуникации.

Опросники выступали как метод сбора актуальных на сегодняшний день предпочтений аудитории, интересов и насколько данная культура известна и популярна. В ходе опросников было выявлено, что большинство молодых людей заинтересованы сегодня жанром ужасов, но только в рамках литературы и кинематографа. В опроснике были представлены как общие вопросы: интересуетесь ли вы данной культурой, читают ли участники опроса литературу в данном жанре и смотрят ли хоррор-фильмы, что именно вызывает интерес, почему участники предпочитают данный жанр, что о нем известно и будет ли интересен продукт в таком тематическом направлении. Такие и узконаправленные вопросы касающихся личных предпочтений молодых людей.

³⁴ Российский онлайн-журнал «Darkeer» //URL: <https://darkermagazine.ru/page/about>

Исследовательский продукт прежде всего направлен на жителей города Санкт-Петербурга.

Второй группой выступает целевая аудитория, на которую направлен видеофильм: непосредственные потребители цифрового контента, те, кто интересуется современным искусством, выставками.

Было принят метод фокус группы для того, чтобы выявить мнение пользователей разных возрастных групп, какое представление у каждого собеседника и осведомленность о культуре. Старшее поколение, либо не было совсем просвещено понятием хоррора, или же имело клишированное представление о пугающем кинематографе. У них тема вызывала скептицизм, участники оспаривали ценность такого направления, до тех пор, пока не была раскрыто само понятие, для старшего поколения хоррор был про реальные, сознательные страхи. Молодое поколение, студенты первых и старших курсов были больше осведомлены в теме, некоторые имели частичное представление о пост-хорроре, но больше их привлекал кинематограф американских ужасов. В ходе дискуссий, принимаемой и самим автором проекта, участники заинтересовались направлением и согласились, что тема сейчас действительно актуальна.

Был произведен обзор литературы, охватывающий все аспекты хоррора, как страх, ужас, подсознательное, психологию, философию, литературу, кинематограф, современное искусство, живопись, спекулятивный дизайн, видеоарт, науку.

Обзор литературы был завершен и описан в первой главе.

ГЛАВА 3. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

3.1. Разработка концепции для дизайн-продукта

Изначально был поиск прежде всего носители хоррор-истории. Было важным найти тот самый визуальный продукт, который мог бы выразить основные идеи проекта. Первым решением было выбрано печатное издание с авторским текстом и общими описаниями культуры, новой направленности жанра с включением изображений кинокадров. Но такое решение не выражало индивидуальную авторскую мысль, не могло передать спектр ощущений от данного жанра, читатель не смог бы когнитивно прочувствовать посыл ужаса, его философию и в таком продукте не могло быть четкого индивидуального самовыражения автора проекта. Потому как хоррор прежде всего ассоциируется с кинокультурой и именно она наибольшим образом влияет на психологическое состояние зрителя.

Исходя из вышеописанного исследования было отмечено, что хоррор-это про страх, но не откровенный, а психологический, затрагивающий наше подсознание. Как уже писалось ранее: ужас – это периферия сознания, мы являемся часть чего большего куда, мы попасть не можем, отчаянная тоска по чему-то скрытному. Эти переживания и есть тот самый ужас. Мы безразборчиво связываем ужас со смертью, но смерть не знает никакого ужаса, ужас всегда там, где жизнь, что, если человек бояться не смерти, а жизни? Это правильный вопрос, т. к. смерть является аспектом жизни.

Было важно визуально и концептуально провести медиану между жизнью и ужасом. Поэтому итоговым продуктом стал видеофильм, который концептуально затрагивает темы жизни и смерти, через стилистические приемы жанра хоррора. Проект назван как «Один день жжизни». Один день жизни через приму философии культуры хоррора. Две буквы «ЖЖ» повышают амплитуду акцента на звучании слова жизнь, создает яркий аудиальный эффект. **Жизнь – жжет.**

Видео проект представляет собой визуальное повествование о впечатлениях одного дня жизни, фрагменты предметов, цепляющие внимание, которые формируют прозу и поэзию жизни человека.

3.2. Состав проекта. Проектирование видеофильма.

Наполнением видеофильма выступает нарратив кодов хоррора, как фрагменты одного дня жизни. В предыдущей главе был проведен анализ, что может выступать кодом. Прежде всего это метафоричные смысловые образы, который вмещает в себя предмет, какие психологические ассоциации он оставляет у зрителя. Поэтому для каждого зрителя видеофильм, это личный опыт, каждый увидит свою историю. Хронометраж видеофильма представляет собой обработанные фотографии предметов, видеофрагменты, тексты Иосифа Бродского и теоретической части, смоделированная графика.

Первоначально выбранные видео и фотоматериалы представляли собой с одной стороны абстрактные формы, с другой нарочитую сложность сюжета. Театрально постановочные кадры, текстуры, пугали визуально, но не были наполнены визуальной символикой

Звуковой ландшафт выстроен таким образом, чтобы зритель ощущал визуальный ряд как эмоциональное напряжение, абстрактные звучания, это самостоятельно записанные фрагменты аудиошума различных модуляций с предметами. Лейтмотивом выступает звуковая композиция Max Richter «Organum», создающая нужный психологический эффект, безмятежное меланхоличны органический фон, фокусирует зрителя на видеоряде. Закадровый актерский голос читает строчки из стихотворений Бродского «Натюрморт» 1971г., «Я всегда твердил, что судьба — игра» 1971г. Строчки соотносятся с кадрами, раскрывают смысловое наполнение фото и видеофрагментов.

«Вещи приятней. В них
нет ни зла, ни добра
внешне. А если вник
в них — и внутри нутра.
Внутри у предметов — пыль.
Прах. Древооточец-жук.
Стенки. Сухой мотыль.
Неудобно для рук.
Пыль. И включенный свет
только пыль озарит.
Даже если предмет
герметично закрыт.»³⁵

³⁵ Культура.РФ. ФКУ «Цифровая культура». Интернет ресурс //URL:
<https://www.culture.ru/poems/30450/natymort>

Завершающими стоками становятся: «я сижу в темноте. И она не хуже в комнате, чем темнота снаружи.» Каждый зритель может лично воспринять данные слова, соотнести их с кадрами или же с его собственной жизнью, внешними событиями. Черный экран подпитывает и усиливает смысл строк.

Черно-белый стиль является важной визуальной атрибутикой. Обесцвечивание предметов, оставляет за ними только знаковость, образность.

Состав проекта – видеофильм и сопровождающее печатное издание, информационные плакаты, с ключевыми кадрами. Анимация и печатные издания составляют комплексный подход.

В состав дипломной работы входит исследовательская часть и графический проект, что позволяет объединить теоретический и прикладной подходы к проектированию. В процессе исследования были сделаны определенные выводы, способствовавшие разработке концепции и созданию концепции исследовательского мультимедийного проекта.

Новизна проектной части заключается в использовании стилистики культуры хоррора как визуального языка, жанр, который может выражаться через графику, фотографику, типографику, моушн. Также освещение стилистического решения, зарождающегося направления пост-хоррора. Видеофильм освещает и формирует собой визуальный метод, через который выстраивается нарратив на сложные темы, вдохновившись культурой ужаса, которая представляет собой многогранное понятие.

Этот проект представляет собой не только уникальное исследование жанра хоррора, выраженное средствами цифрового наполнения, анимации, но и предлагает новый метод расширения возможностей зрителя познакомиться с особенностями культуры, расширить опыт восприятия, погрузиться в новый метод коммуникации и выражения творчества.

«Один день жизни» визуальный нарратив, содержащий поэтические кадры, образы, угадывающиеся или проецированные фрагментами, которые представляют собой мелькающую динамику зрительного восприятия движущегося пассажира, образы условны, метафоричны, важно лишь, какой след они оставляют. Воплощение стилистики жанра пост-хоррора, где нагнетание и ожидание сопутствуют всему хронометражу видеофильма, но действие так и не достигает своего апогея. Видео и фотоматериалы составляют собой мотив «медленного тления». Фрагменты, коды дня, захватывающие внимание путника, и есть то самое жжение, пробуждающее, напоминающее, что еще жив.

Проект направлен на визуализации нового графического метода. Проект представляет собой цельное произведение, но и может расцениваться как незавершенный, так как прежде всего демонстрирует стилевое решение посредством жанра, который предполагает свое возможное дальнейшее развитие и расширение сфер и возможностей применения.

Для проектирования видеофильма были выбраны программы Adobe After Effects для создания анимаций, графики и Adobe Premiere Pro, где и происходила сборка и обработка всего хронометража видеофильма.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итогом практической части работы стал видеофильм, вдохновленный стилистическими методами культуры хоррора. Для формирования визуального языка проекта стили издания важным стало изучение самого жанра. Именно это визуальное и теоретическое исследование позволило выявить способы формирования уникального видеопроекта.

В теоретической части было проведено исследование понятия культуры хоррора, его происхождение, возникновение жанра, специфика, философия. Авторы, положившие начало популяризации жанра ужасов. Актуальность темы сегодня, почему данный жанр должен освещаться, в чем его значимость для культуры. Проявление хоррора в кинематографе, искусстве, спекулятивном дизайне, науке, литературе, философии, психологии. Ответвления жанра, калейдоскоп тем и направлений, вмещающиеся в понятие хоррора. Идеологи, приверженицы жанра. Расширение опыта восприятия культуры. Трансформация понятия, метаморфоз, какое обличье сейчас приняла культура ужасов, чем представлена сегодня и в каком направлении движется. Поэтика зарождающегося течения пост-хоррора, его культурный образ и значение. Как хоррор связан с будущим человечества – Гепоценом. Обзор литературы и кинематографа на тему Антропоцена.

Научные и философские труды стали текстовой базой для практической части. С помощью понимания философии жанра удалось сформировать материальную наполненность хронометража видеофильма.

В рамках данной работы был реализован целый ряд содержательных и прикладных задач. В исследовательской части реализованы следующие общесистемные задачи:

- прослежено зарождения понятия ужаса в культуре человека, было выявлено, что первые понятия отсылают к древнегреческим трактатам, формирование общепризнанного целостного жанра появилось в зарубежной литературе;
- рассмотрены основные труды философов Древней Греции, XVIII – XXI вв.;
- изучены понятия ужаса в разных отраслях: литературы, искусства, живописи, кинематографа, науки, дизайна;
- проанализирована графическая способы художественных направлений, способные представить жанр хоррор через видеоряд;

В ходе проектной части реализованы следующие задачи прикладного характера:

- разработаны основные графические элементы: типографика, графика, фотографика;
- создана авторская графика для выражения кодов хоррора;
- произведен поиск и сбор видео и фотоматериалов;
- создана визуальная медиа-форма для выражения исследовательской идеи;
- разработан видеофильм;
- разработано печатное издание;

Выбор темы исследования был обозначен все большим растущим вниманием к культуре ужасов, которая интегрируется во все сферы человеческой деятельности. Все больше современных творцов, посвящают свои работы данному жанру, который позволяет им выразиться смелее и приоткрыть завесы будущего развития культуры человечества. Именно благодаря им данный жанр перетерпел значительные изменения и расширил рамки своей репрезентации, и, согласно исследованиям, именно к данному жанру и дальше будут обращаться художники, философы, писатели, режиссеры, которые в своем ремесле будут проецировать изменения жанра, который определяется своей перспективностью и направлением развития человеческого мышления, прогнозов на будущее. Актуальность изучения жанра хоррора обусловлено и тем, что важность этой темы определяется отражением ключевых аспектов жизни и природы человека. Данная проблематика всегда будет привлекать внимание и становиться объектом исследований в философии, науке и искусстве, продолжать свой метаморфоз, за счет своей многогранности. Актуален также и практический аспект, так как на сегодняшний день все большее внимание уделяется мультимедийным проектам.

Этот проект представляет собой не только уникальное исследование жанра хоррора, выраженное средствами цифрового наполнения, анимации, но и предлагает новый метод расширения возможностей зрителя познакомиться с особенностями культуры, расширить опыт восприятия, погрузиться в новый метод коммуникации и выражения творчества. Именно с помощью дизайна можно построить коммуникативный мост от чужого и пугающего к заинтересованности, впечатления от нового.

В **заключении** приведены теоретические и практические выводы по теме исследования.

Исследование в теоретической части проекта, реализованные в рамках диссертации и сам продукт, может быть использованы в последующих исследованиях применения

теоретических аспектов жанра и его философского течения посредством медиатехнологий и практическими, визуальными методами графического языка. Практические новации данной работы представлены в интернет ресурсах, могут быть внедрены в выставочные пространства.

Список литературы

Литература на русском языке:

1. Андреева Е.Ю. Символ или симптом? Конспективные замечания о критериях современного искусства // Художественный журнал. 2004
2. Анастасия Сенченко. Глобальный кайф: краткая история видеоарта — от авангарда до триумфа // «Искусство кино» : Журнал. — 2019.
3. Батова Т.Н. Владимирова А.С. Анализ структуры рынка полиграфических услуг/Университет ИТМО
4. Башляр Г. Поэтика пространства. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. – 352 с.
5. Бахтеева М.С./ О концептуальном прояснении религиозной тематики в фильмах жанра хоррор/ научная статья/ 2011 г.
6. Бердяев Н.А. О назначении человека. Опыт парадоксальной этики. М.; Харьков., 2003
7. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. (1976) М.: Добросвет, 2011. 392 с.
8. Васильева, Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка. / Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. — 2016. вып. 1. — С. 4-33.
9. Васильева, Е. Мода и минимализм: идеология, структура и форма // Terra artis. Искусство и дизайн. — 2022. No 3. — С. 12-27.
10. Васильева, Е. Сьюзан Зонтаг о фотографии: идея красоты и проблема нормы // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. — 2014. вып. 3. — С. 64–80.
11. Васильева Е. Фотография и внелогическая форма. М.: Новое литературное обозрение, 2019.
12. Васильева, Е. Фотография и смерть // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. — 2013. вып. 1. — С. 82–93.
13. Васильева, Е. Фотография и феноменология трагического: идея должного и фигура ответственности // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15.
14. Васильева, Е. Язык. фотография. знак. К вопросу о семиотическом статусе изображения и объекта // Актуальные проблемы теории и истории искусства: сб. науч. статей. Вып. 8. СПб.: Изд-во СПбГУ. — 2018. — С. 567 .574.
15. Вайбель, П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. No 4.

16. Вэлэнс А. Заметки о понятии страха в современной философии // Феномен человека / под ред. П.С. Гуревича. М.: Высшая школа, 1993.
17. Гагинский А. М. Онто-теология и преодоление метафизики: М. Хайдеггер, ж.-л. Марион и христианская традиция/ Вестник ПСТГУ I: богословие. Философия 2015. Вып. 4 (60). С. 55–71
18. Гектор Авалос, Реальность религиозного насилия: от библейских до наших дней (Шеффилд, Великобритания: Sheffield Phoenix Press , 2019)
19. Голубев В. В. /Кризисный дизайн: от спекулятивного продукта к «Постчеловеку»/ 2021
20. Гордон Ю. О языке композиции. М.: Изд. Студии Артемия Лебедева, 2018.
21. Горных А.А. Вещь на экране: исторический сенсориум Андрея Тарковского (размышления по поводу книги Роберта Берда «Андрей Тарковский. Элементы кино») // Философский журнал. 2017.
22. Гришин Андрей Александрович/ Феномен ужаса: этико-философский анализ / 2015
23. Гришин А.А. Страх – этико-философская величина / А.А. Гришин // Культурология. Пересечение научных сфер. – Воронеж: Воронежская областная типография-издательство им. Е.А. Болховитинова 2010. Вып. 5. – С. 191-194.
24. Гришин А.А. «Ужасы постмодернизма» / А.А. Гришин // Вестник научной сессии факультета философии и психологии Воронежского государственного университета. Воронеж: ВГУ, 2011. – Вып. 12. – С. 114- 117.
25. Гришин А.А. Понятие Ужаса (опыт философского эссе) / А.А. Гришин // Собор. Альманах религиоведения. – Вып. 9. – Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2012.– С. 44-46.
26. Гришин А.А. Ужас как нравственное переживание тоски / А.А. Гришин // Культурология. Пересечение научных сфер. – Воронеж: Кварта, 2015. Вып. 11. – С. 119-123.
27. Делез Ж. Кино. М.: Ад Маргинем, 2004.
28. Делез, Ж. Логика смысла (1969). М. 1998.
29. Десятерик Д. Видеоарт // Энциклопедия «Альтернативная культура». — Екатеринбург: Ультра.Культура, 2005
30. Жижек С. Возвышенный объект идеологии. М.: ХЖ, 1999. 234 с.
31. Загданский Е. П. От мысли к образу. – 2-е изд., доп. – К.: Мистецтво, 1990.- 161с.
32. Зонтаг, С. Мысль как страсть – М.: Русское феноменологическое общество, 1997
33. Зонтаг, С. О фотографии (1979). М., 2012.
34. Иосиф Бродский. Сочинения Иосифа Бродского: В 4 т / сост. Г. Ф. Комаров. — СПб.: Пушкинский фонд, 1992—1995.

35. Йозеф Мюллер-Брокманн/ Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок/ изд-во Студии Артемия Лебедева, Москва, 2014
36. Кантор В.К. Ужас вместо трагедии (творчество Франца Кафки) // Вопросы философии. 2005 г.
37. Кинг С. Пляска смерти. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — С. 45–49.
38. Комм Д. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012.
39. Кон Э. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. — 344 с.
40. Кончаловский А. Парабола замысла. М.: Искусство, 1977. 232с.
41. Костюк И.С. / Проектирование новой реальности методами спекулятивного дизайна/ 2018
42. Костюк И.С. Критический дизайн. Современное концептуальное проектирование идей, рождающих дискуссии/ 2018
43. Кузьмина Б.А., Закирова Д.М., Кагана Б.В., Бобровича А.Д. Управлением периодической печати, книгоиздания и полиграфии Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям /2020
44. Кузьмин Б.А., Закиров Д.М., Каган Б.В. Отраслевой доклад Российская полиграфия //Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям/ 2019
45. Кулик И. С того видеосвета // Коммерсант. 2007. №104. С. 22.
46. Леви-Брюль Л. Первобытное мышление // Психология мышления. М.: Изд-во Моск. гос. ун-та, 1980. С. 130–140.
47. Лола Г. Метафизика дизайн а. — М.: Издательство СПбГУ. 2014.
48. Лутаенко В.С. Особенности художественно - образного отражения действительности в киноискусстве, автореферат, К.,1968, с.17.
49. Мазин Виктор, кинокритики Эрве Оброн, Антон Долин, киновед Юлия Анохина, философ Михаил Степанов, искусствовед Карина Караева, музыковед Наталия Кононенко – материалы международной научной конференции, куратор Антон Долин: «Тарковский. Сны» / издательство «Книжные мастерские» / 2018 г.
50. Мазин Виктор в книге «Сновидения кино и психоанализа»/ издательство Скифия-принт / 2012
51. Маркулан Я. К. Киномелодрама. Фильм ужасов. — Л.: Издательство «Искусство», 1978
52. Михалкович В. И. Избранные российские киносы. — М.: Аграф, 2006. — 320 с.

53. Митус А.А. Мясникова А.М. Состояние полиграфического рынка РФ на современном этапе// Электронный научный журнал «Вектор экономики»/2020
54. Мортон Т. Статья экологичным / пер. с англ. Д. Кралечкина. М. : Ад Маргинем, 2019
55. Мортон Т. Гиперобъекты : Философия и экология после конца мира / пер. с англ. В. Абраменко. Пермь : Гиле Пресс, 2019
56. Назарова Ю. В., Кудинова Е. Б. Культурные и этические истоки концепта ужаса (на материалах англоязычной литературы жанра horror)/ 2016
57. Нессельштраус, Ц.Г. «Пляски смерти» в западноевропейском искусстве XV в. как тема рубежа средневековья и Возрождения // Культура Возрождения и средние века. – М., 1993.
58. Осипова Э. Ф. Загадки Эдгара По. Исследования и комментарии. — СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2004. — 172 с.
59. Петров Алексей/ Холодный Алексей, Поздеев Александр «Русский хоррор-документальная книга»/ 2022
60. Перепёлкин М. А. Слово в мире Андрея Тарковского. Поэтика иносказания. — Самара: Изд-во «Самарский университет», 2010. — 480 с.
61. Пол, Кристиана. Цифровое искусство, – М: Ад Маргинем, 2017
62. По, Э. Философия творчества // Эстетика американского романтизма. — М., 2002. — С. 12, 18.
63. Подорога, В. А. Непредъявленная фотография : Заметки по поводу «Светлой комнаты» Р. Барта / В. А. Подорога // Авто-био-графия. К вопросу о методе : Тетради по аналитической антропологии. № 1 / под ред. В. А. Подороги. – М. : Логос, 2001. – С. 195–240. – (Сер. «Ессе homo»).
64. Приймак Анатолий Анатольевич, Савченко Любовь Васильевна. Особенности медиарынка печатных средств массовой информации Российской Федерации//текст научной статьи по специальности «СМИ (медиа) и массовые коммуникации»/2019
65. Ростова Н.Н. Философия видеоарта Билла Виолы. Текст научной статьи по специальности «Философия, этика, религиоведение»/ Российский гуманитарный журнал. 2021. Том 10. №3
66. Рудер Э. Типографика. Руководство по оформлению. М.: Книга, 1982.
67. Самойленко А.А. Современное оформление печатной продукции в России/ Студенческий научный форум – 2015
68. Свендсен Л. Философия страха. М., 2010. С. 23.
69. Семенович А. «Что такое биоарт и зачем его выращивают»/ статья журнала «Нож»/2021

70. Скал Д. Дж. Книга ужаса. История хоррора в кино. — М.: Амфора, 2009.
71. Софронова Л. А., Липатов А. В. Барокко и проблемы истории славянских литератур и искусств/ Издательство "Наука", 1982 г.
72. Таунсенд, К. Видео как современное художественное средство: расцвет видеоарта, 1965– 1980 годы / Джеуза А. История российского видеоарта. М.: Московский музей современного искусства, 2007.
73. Такер Ю. Щупальцы длиннее ночи (Ужас философии, том III). — Пермь: Гиле Пресс, 2019. — С. 126.
74. Такер Ю. В пыли этой планеты. – Гиле Пресс, 2017.
75. Такер Ю. Звездно-спекулятивный труп. – Гиле Пресс, 2018.
76. Такер Ю. Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медитации. – Ad Marginem Press, 2022.
77. Туровская М. 7 ½, или Фильмы Андрея Тарковского. СПб.: Сеанс, 2019. 464 с.
78. Фрейлих С. И. Теория кино: От Эйзенштейна до Тарковского. — М.: Академический проект; Фонд «Мир», 2008. — 512 с
79. Фуко М. Слова и вещи. СПб.: А-сад, 1994. 408 с.
80. Хаусман Р. Синтетическое кино живописи // Дадаизм в Цюрихе, Берлине, Ганновере и Кёльне. С. 298.
81. Хирн Лафкадио. Призраки и чудеса в старинных японских сказаниях. Кайданы / Пер. с англ. О. А. Павловской. — М.: ЗАО «Центрполиграф», 2019.
82. Хоменко О. Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2018. – No 1.
83. Чернышевский Николай Гаврилович/ Эстетические отношения искусства к действительности/диссертация/ "Правда", 1974
84. Чукуров А.Ю. Бодимодификации и некоторые особенности их репрезентации в популярной культуре/ 2017
85. Чихольд Я. Новая типографика: руководство для современного дизайнера / пер. Л. Якубсона. М.: Изд. Студии Артемия Лебедева, 201.
86. Чихольд Я. / «Облик книги»/ перевод на русский язык и оформление, издательство «Книга», 1980
87. Шопенгауэр Артур. Мир как воля и представление. Том II/Глава XLI С. 476—525.

Литература на иностранном языке:

1. Adorno, T. Composing for the Films. М.: Continuum; Later Edition. — 2007.
2. Alan Leonard «A History of Experimental Film and Video» (2019) // изд. Bloomsbury Publishing //

3. Bascom W. African Art in Cultural Perspective: An Introduction. Publisher. — New York: W. W. Norton, 1973. P. 11.
4. Bellantoni, Jeff; Woolman, Matt. Type in Motion. archive.org (1999).
5. Daniel Jenett: Motion Design: Darstellung aktueller Projekte GUDBERG Verlag, 2014
6. David Curtis. «Experimental Cinema: A Fifty-Year Evolution» (1971) // Studio Vista
7. Deren M. An Anagram of Ideas on Art Form and Film. — NY: The Alicat Book Shop Press, 1946. — 52 p.
8. Graham Harman, Weird Realism: Lovecraft and Philosophy, Zero Books, 2012.
9. Hanhardt J. G. Video Art: Expanded Forms // Leonardo. 1990. Vol. 23. No 4.
10. Holly Rogers. «Sounding the Gallery: Video and the Rise of Art-Music» (2013) // OUP USA
11. Howard W. Introduction // Twentieth Century Interpretations of Poe's Tales. A Collection of Critical Essays. — Englewood Cliffs, 1971. — P. 4.
12. Jason Colavito, Knowing Fear: Science, Knowledge and the development of the horror genre. Jefferson,NC: McFarland/2008
13. Jancovich, Mark. Horror. — B. T. Batsford Ltd, 1992.
14. Jeffrey Skoller. «Shadows, Specters, Shards: Making History In Avant-Garde Film» (2005) // University of Minnesota Press
15. Jeff Bellatoni, Matt Woolman: TYPE in MOTION — innovative digitale gestaltung Verlag Hermann Schmidt, Mainz 1999
16. Lee, Johnny C.; Forlizzi, Jodi; Hudson, Scott E. The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text (PDF). Carnegie Mellon University.
17. Malcolm Le Gris. «Abstract Film and Beyond» (1977) // MIT Press
18. Sito, Tom. Moving Innovation. A History of Computer Animation. — Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2013. — 376 с.
19. Silver, Alain, and James Ursini (1999). The Noir Style. Woodstock, N.Y.: Overlook Press.
20. Radcliffe A. On the Supernatural in Poetry / New Monthly Magazine, volume 16, no. 1 (1826), pp. 145–152.

Интернет-источники (электронные ресурсы):

1. Большая Российская Энциклопедия/ «Эко -хоррор»/ Минаев Даниил Кириллович// URL: <https://bigenc.ru/c/eko-khorror-455a01>
2. Бондарчук Н. Майя Дерен: киевлянка, с которой начался американский киноавангард // (URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/blog-cinema-russian-39756855.amp>)

3. Готический роман // Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А. Н. Николюкина. — Институт научной информации по общественным наукам РАН: Интелвак, 2001. — Стб. 184—186. — 1596 с.
4. Культура.РФ. ФКУ «Цифровая культура». Интернет ресурс //URL: <https://www.culture.ru/poems/30450/natyurmort>
5. Лавкрафт Г.Ф. Сверхъестественный ужас в литературе. — Раздел 5. Второй урожай готического романа
/URL: https://royallib.com/read/lavkraft_govard/sverhestestvenniy_ugas_v_literature.html#61440
6. НАП (Национальная ассоциация полиграфистов) /URL: <https://www.nrap.ru>
7. Российский онлайн-журнал «Darkeer» //URL: <https://darkermagazine.ru/page/about>
8. Российски журнал Heim/ /URL: <https://heimstudio.ru/about>
9. Славянские древности: Этнолингвистический словарь: в 5 т. / под общ. ред. Н. И. Толстого; Институт славяноведения РАН. — М.: Международные отношения, 1995—2012.
10. Becoming Plant/ Laura Roddriguez / /URL: <https://www.laurasciart.com/becomingplant>
11. Bill Viola/ /URL: <https://www.billviola.com>
12. Eduardo Кас National History of Enigma 2003/2008
/URL: <https://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>
13. Kinfolk Magazine/official website/URL: www.kinfolk.com/about/
14. Lingva. Журнал факультета иностранных языков и регионоведения МГУ// URL: <http://lingva.ffl.msu.ru>
15. Marina Gisich Gallery/ /URL: https://www.gisich.com/ru/viewing-rooms/no_country/
16. Maya Deren. Videoartworld. / /URL: <https://www.videoartworld.com/en/Artists/maya-deren>
17. The Cambridge Companion to American Horror/ Cambridge University Press/ 2022

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

**МОТИВЫ ХОРРОРА В СПЕКУЛЯТИВНОМ ДИЗАЙНЕ И
СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ.**

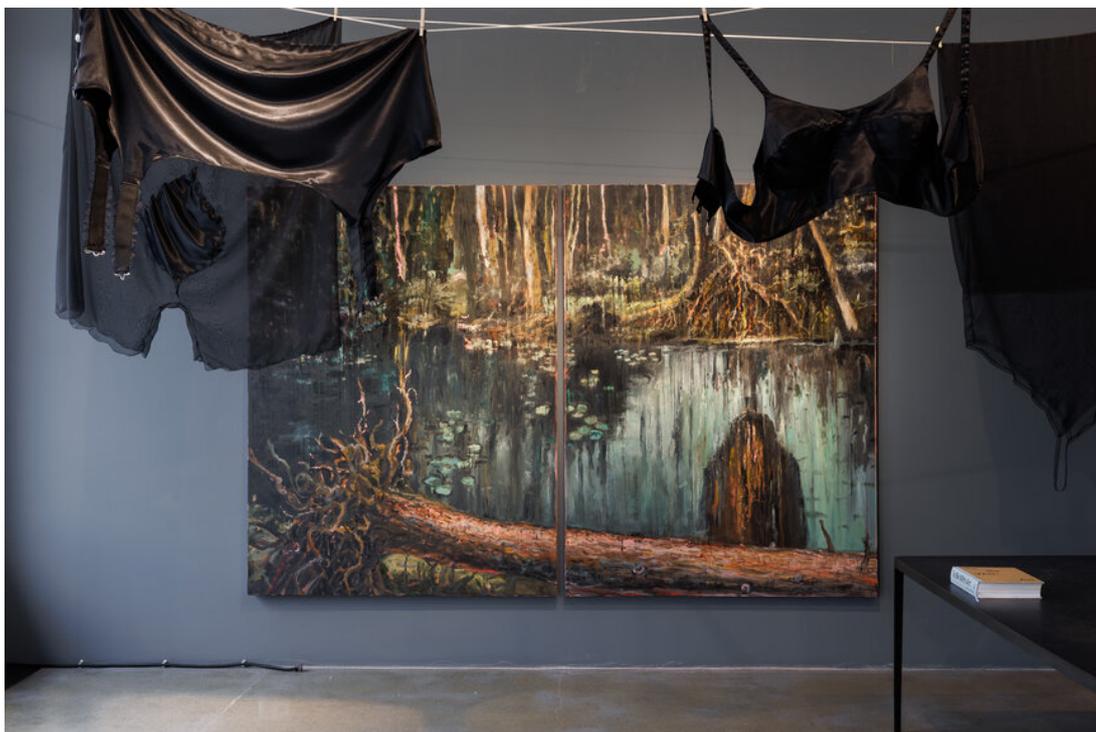


Рис 1. Эмилия Санги. Из серии «Magnum Esox», Текстиль. 2023 г.



Рис 2. Петр Белый. Из серии «Романтический апокалипсис»,
монотипия, бумага Hahnemuhle, 2022 г.

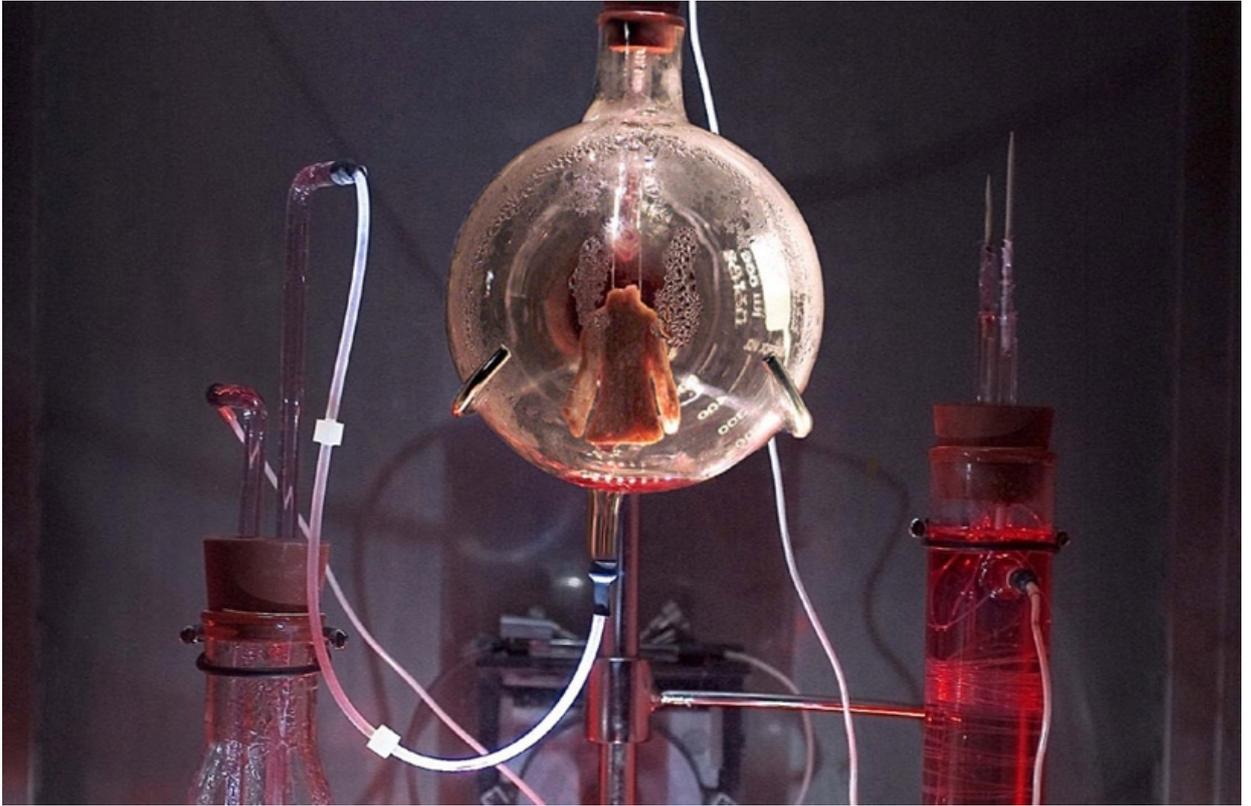


Рис 3. Проект «Безжертвенная кожа», 2021 г.



Рис 4. Eduardo Kac National History of Enigma, 2003/2008

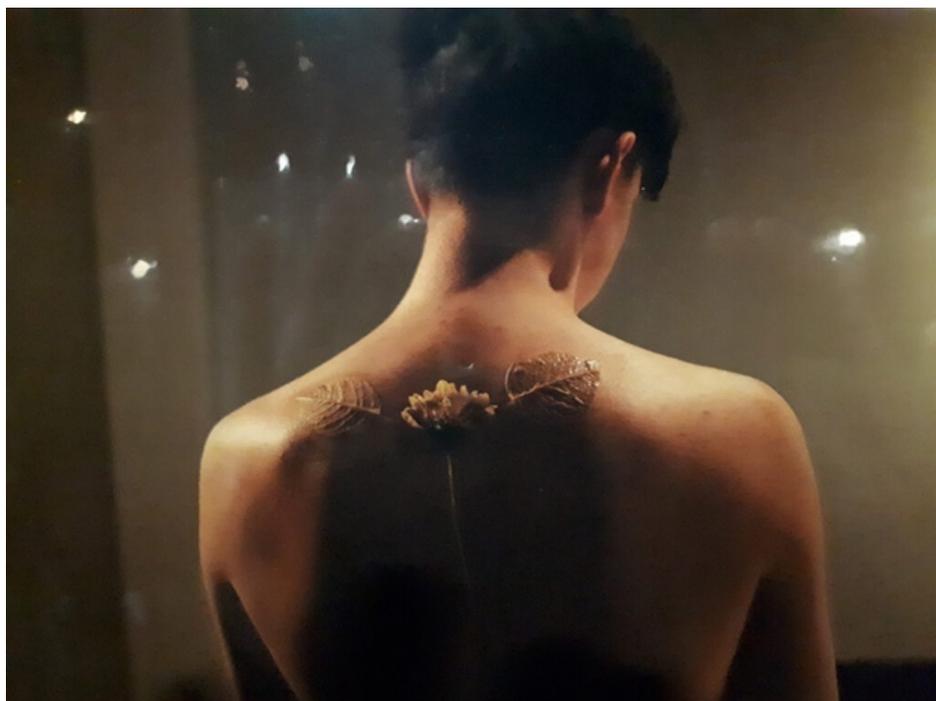


Рис. 5. «Становление растением» (2020) художница Лаура Родригез. Имитация вживления растения под кожу. Фото: Анастасия Семенович



Рис. 6. «Становление растением» (2020) художница Лаура Родригез.
Presented: AIR GALLERY, Saint Petersburg, Russia
La Residencia Gallery, Playa del Carmen, México YEMAA Center. Kazakhstan



Рис. 7. Аниш Капур. «Незабытое 2020». Галерея Академии, фото: Дарья Чертоляс

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.
ЖАНРОВЫЕ ОБРАЗЫ В ИСКУССТВЕ И ЖИВОПИСИ.



Рис. 1. Генри Фюзели, «Ночной кошмар» (нем. *Nachtmahr*) 1791 г.



Рис. 2. Альбрехт Дюрер, «Прогулка», гравюра выполненная ок. 1496-97 годов



Рис. 3. Ганс Гольбейн (Младший) «Пляска смерти»



Рис. 4. Густав Климт "Смерть и жизнь", 1915 г.



Рис. 5. Питер Клас «Ванитас. Натюрморт с черепом, бокалом и нотами»



Рис. 6. Филипп де Шампань, 2-я пол. XVII в.



Рис. 7. Макс Эрнст «Искушение святого Антония», 1946г.



Рис. 8. Макс Эрнст. Картина «Колблюющаяся женщина», 1923 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

**ЖАНРОВЫЕ ОБРАЗЫ В КИНО И ФОТОГРАФИИ.
КИНОКАДРЫ.**



Рис. 1. Кадры из кинофильма «Преступление будущего», Дэвид Кроненберг, 2022г.



Рис. 2. Кадры из фильма «Страница безумия», Тэйносукэ Кинугасой, 1926 г.



Рис. 3 Кадры из фильма «Солнцестояние»/ «Midsommar», реж. Ари Астер 2019 г.



Рис. 4. Слева кадр из фильма «Меланхолия», 2011г., реж. Ларс фон Триер/ справа картина Джон Эверетт Милле "Офелия", 1852г.

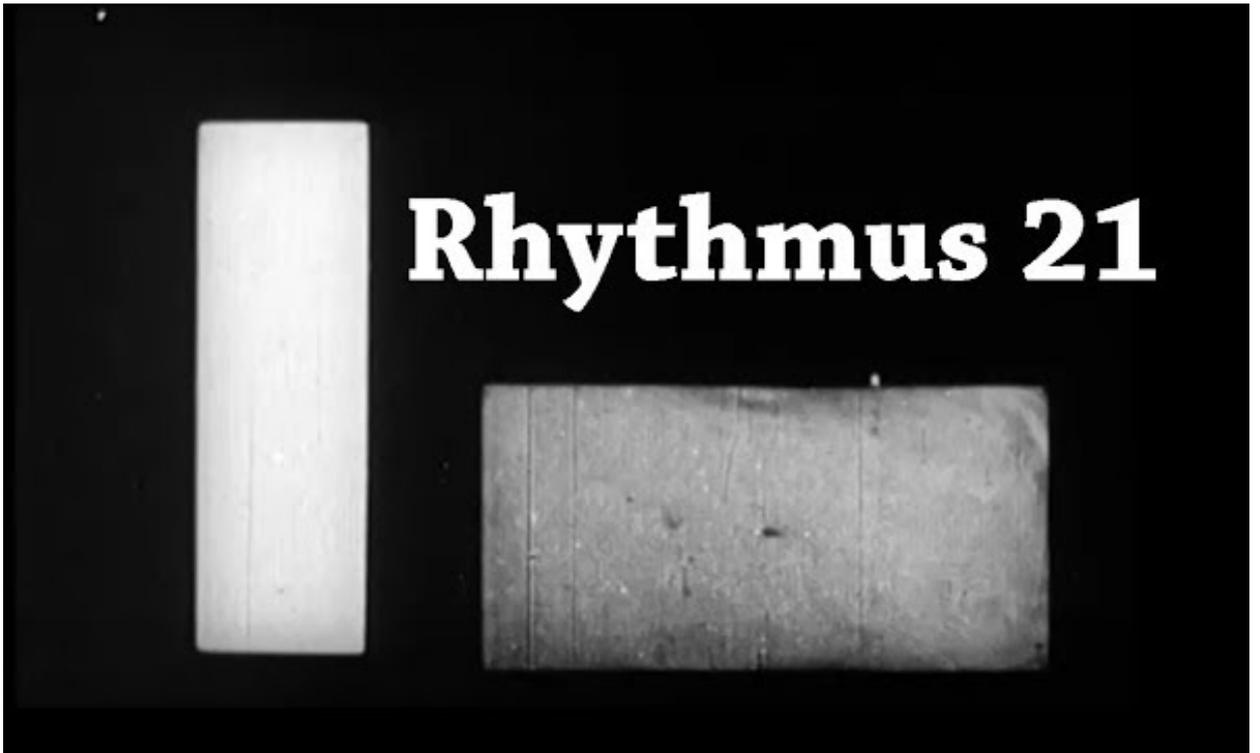


Рис. 5. Rhythmus 21 (Hans Richter, 1921)



Рис. 6. Кадр из фильма «Ночной кошмар» (Nuit noire), Olivier Smolders, 2005 г.

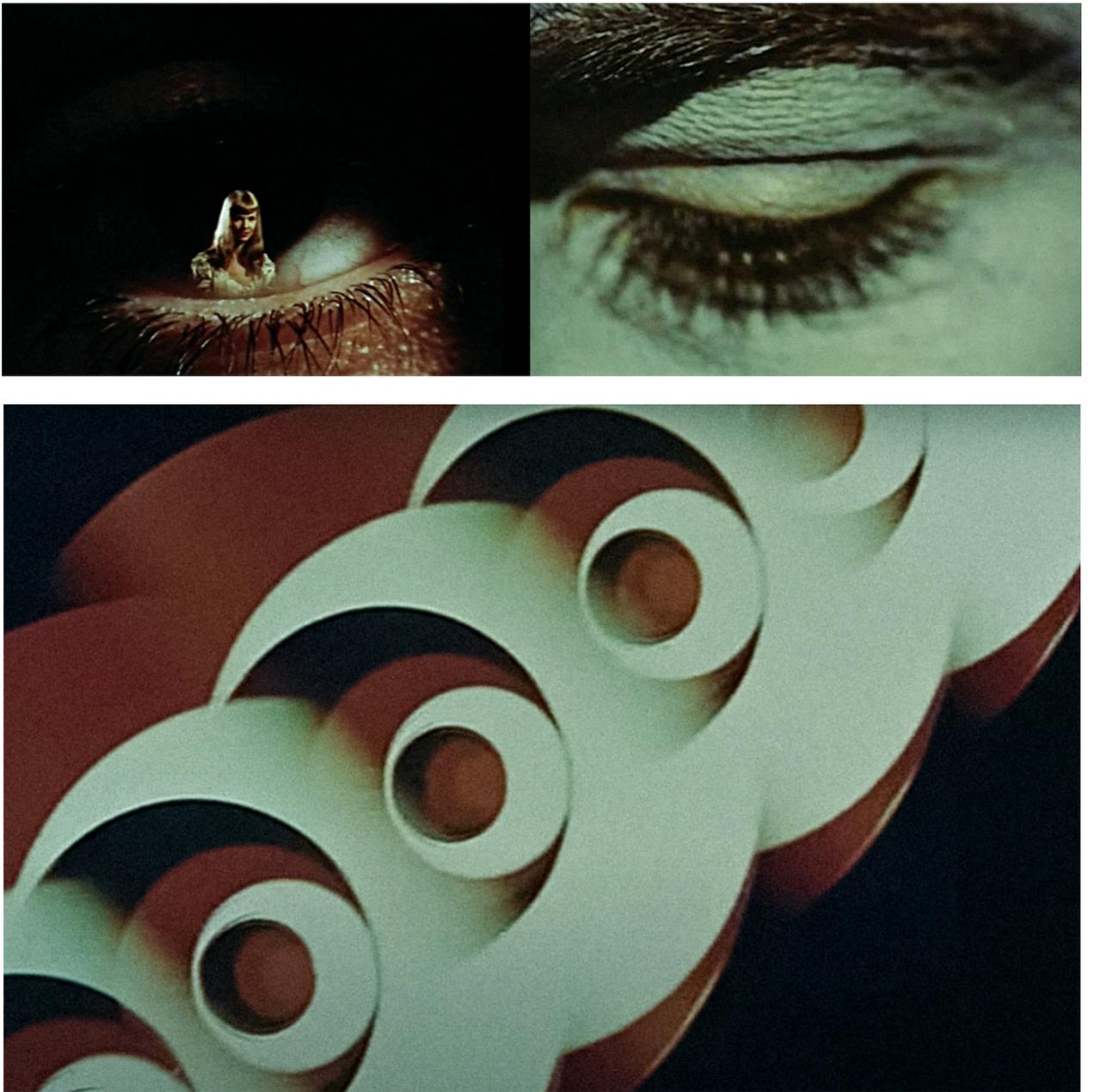


Рис. 7. Кадры из картины «Сны, которые можно купить за деньги», Ханс Рихтер, 1947 г.



Рис. 8. Кадры из картины «Андалузский пес», Луис Бунюэль, 1929 г.



Рис. 9. Кадры из фильма "Прибытие", Дени Вильнёв, 2016 г.



Рис. 10. Постер к фильму «Дом, который построил Джек», реж. Ларс фон Триер 2018г.



Рис. 11. Картина Эжена Делакруа Данте и Вергилий в Аду (Ладья Данте), 1822 г./ кинокадр из фильма «Дом, который построил Джек», реж. Ларс фон Триер 2018г.

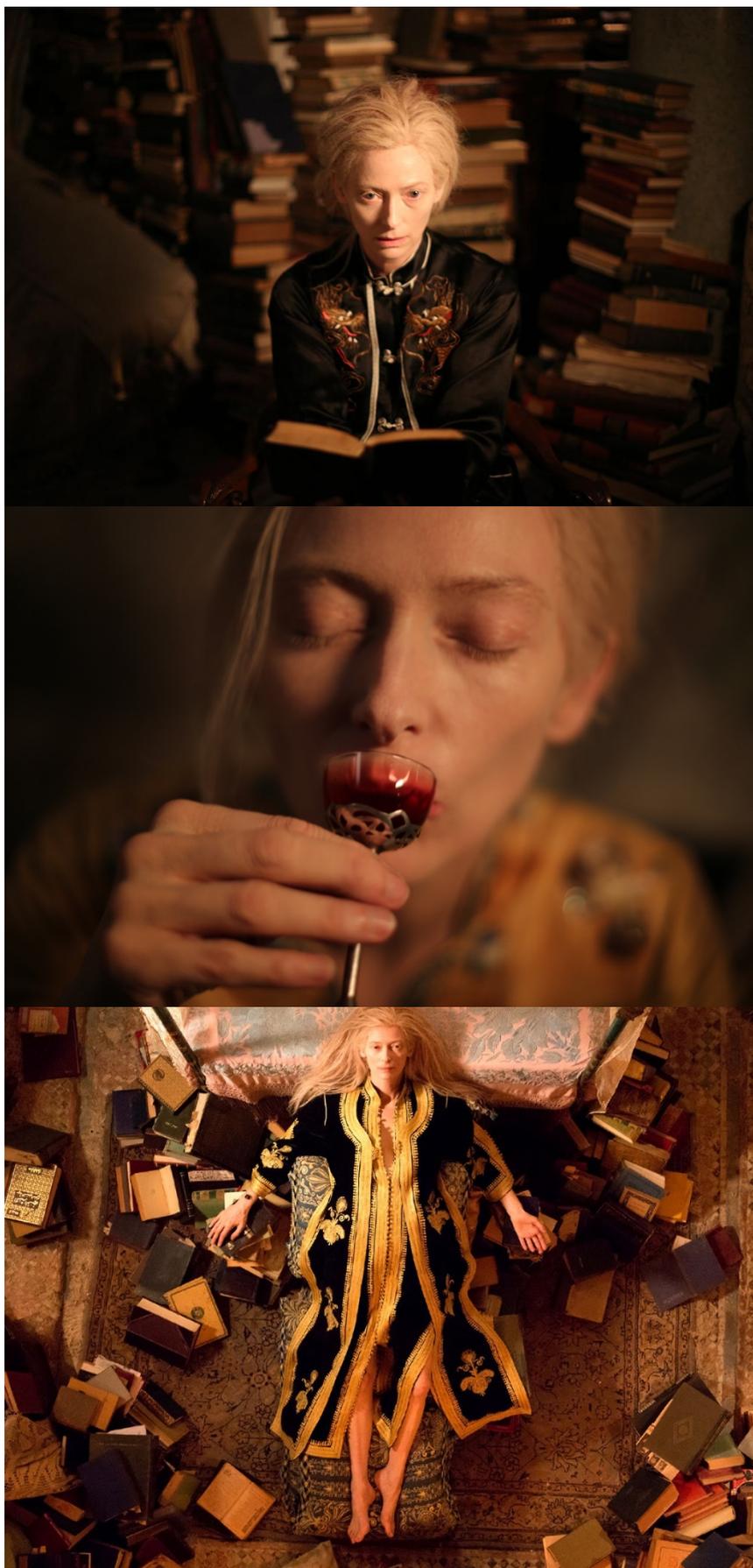


Рис. 12. Кадры из фильма «Выживут только любовники», реж. Джим Джармуш, 2013г.



Рис. 13. Кадры из фильма «Мертвец», Джим Джармуш, 1995г.



Рис. 14. Кадры из кинофильма «Суспирия», реж. Том Йорк, 2018г.



Рис. 15. Кадры из фильма «Маяк», реж. Роберт Эггерс, 2019г.



Рис. 16. Кадры из кинофильма "Послеполуденные сети" / Майя Дерен, Александр Хакеншмид / 1943 г.



Рис. 17. Кадры из кинокартины «Ностальгия», реж. Андрей Тарковский, 1992г.

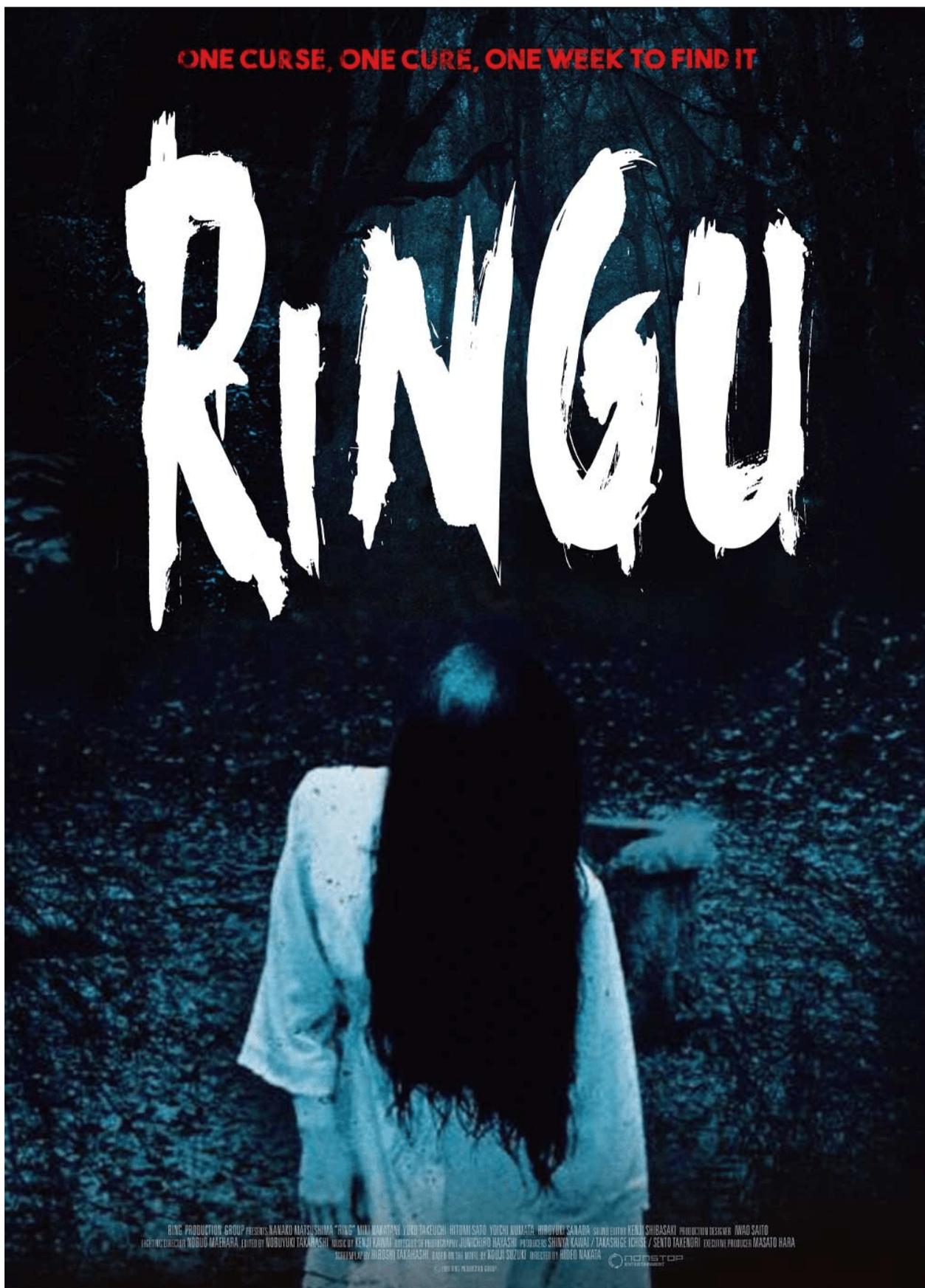


Рис. 18. Постер к фильму «Рингу», реж. Хидэо Наката 1998г.



Рис. 19. Gregory Crewdson, Untitled (Birth) from the Beneath the Roses, 2007г.



Рис. 20. Gregory Crewdson (Sod Man), 1999 г.



Рис. 21. Видеотриптих «Mary», Билл Виола/ демонстрация в лондонском соборе Св. Павла, 2014г.



Рис. 22. Видеоинсталляция «Мученики (Земля, Воздух, Огонь, Вода)», Билл Виола, 2014г.



Рис. 23. Билл Виола. Фрагменты видеоинсталляции «Комната Св. Екатерины», 2001г. /
 Андреа ди Бартоло. Святая Екатерина сиенская, 1393г.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4.
РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА



Рис.1. Фотокадр. Авторский снимок

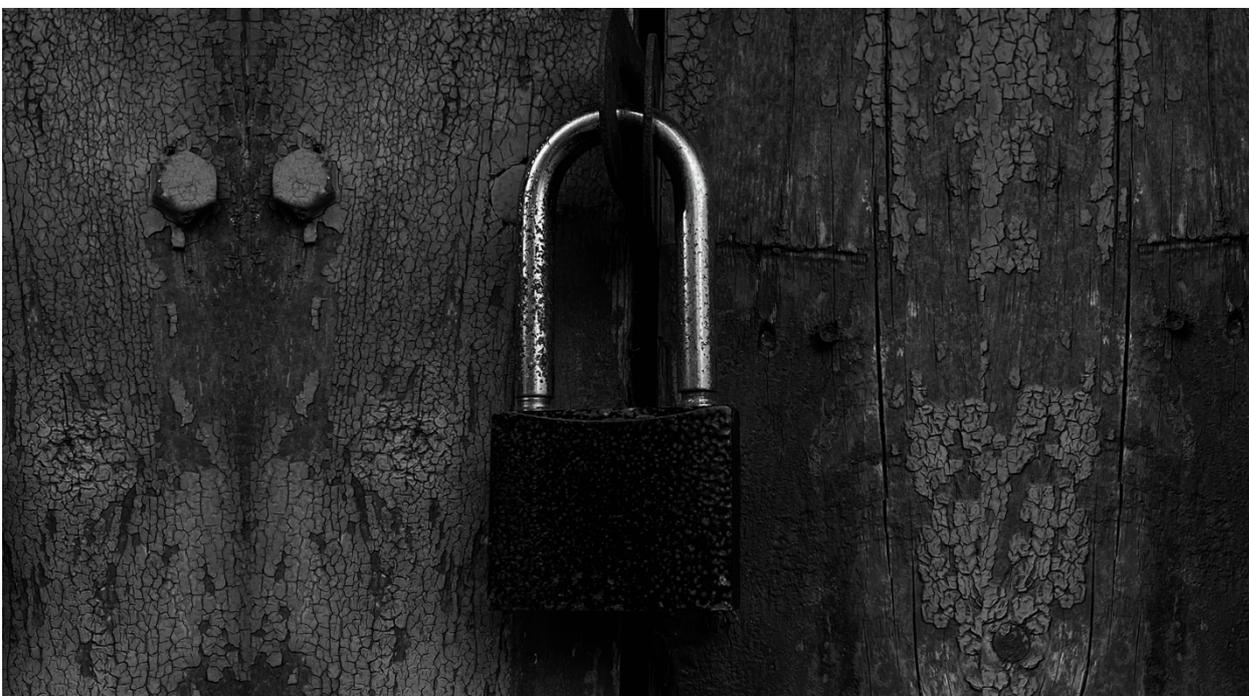


Рис.2. Фотокадр. Авторский снимок



Рис.3. Фотокадр. Авторский снимок



Рис.4. Фотокадр. Авторский снимок



Рис.5. Фотокадр. Авторский снимок



Рис.6. Фотокадр. Авторский снимок



Рис.7. Видеокадр. Авторская съемка

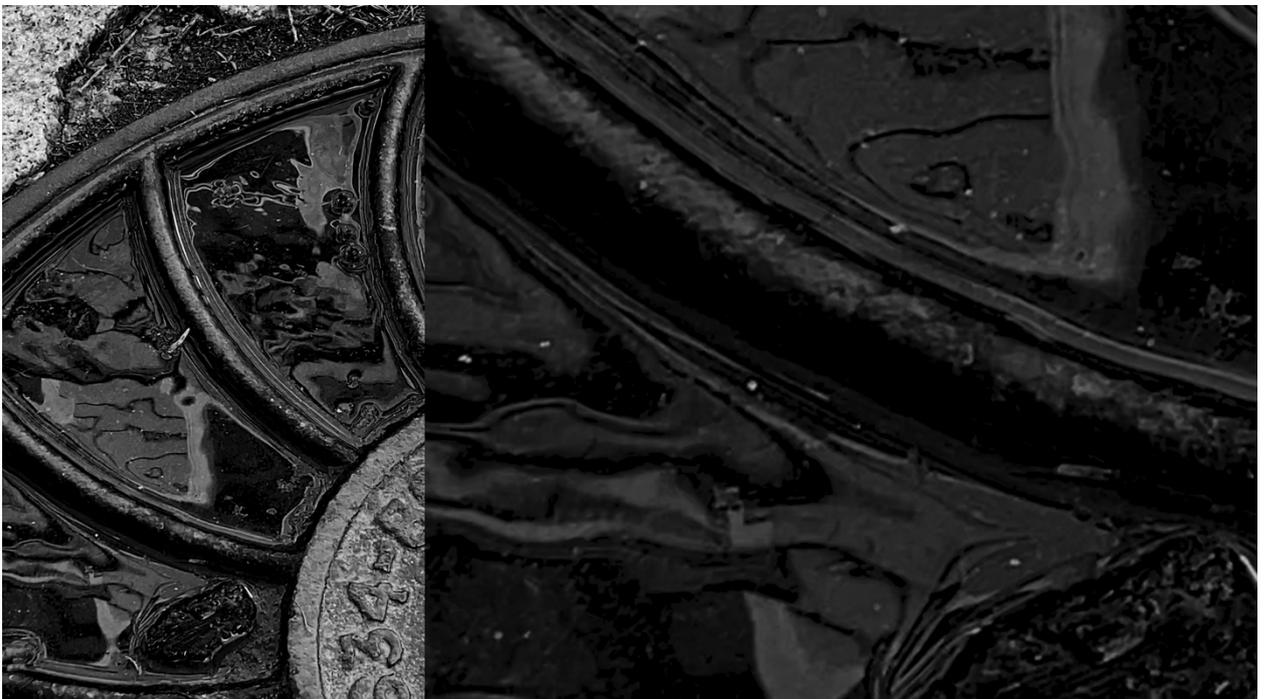


Рис.8. Видеокадр. Авторская съемка



Рис.9. Видеокадр. Авторская съемка



Рис.10. Видеокадр. Авторская съемка

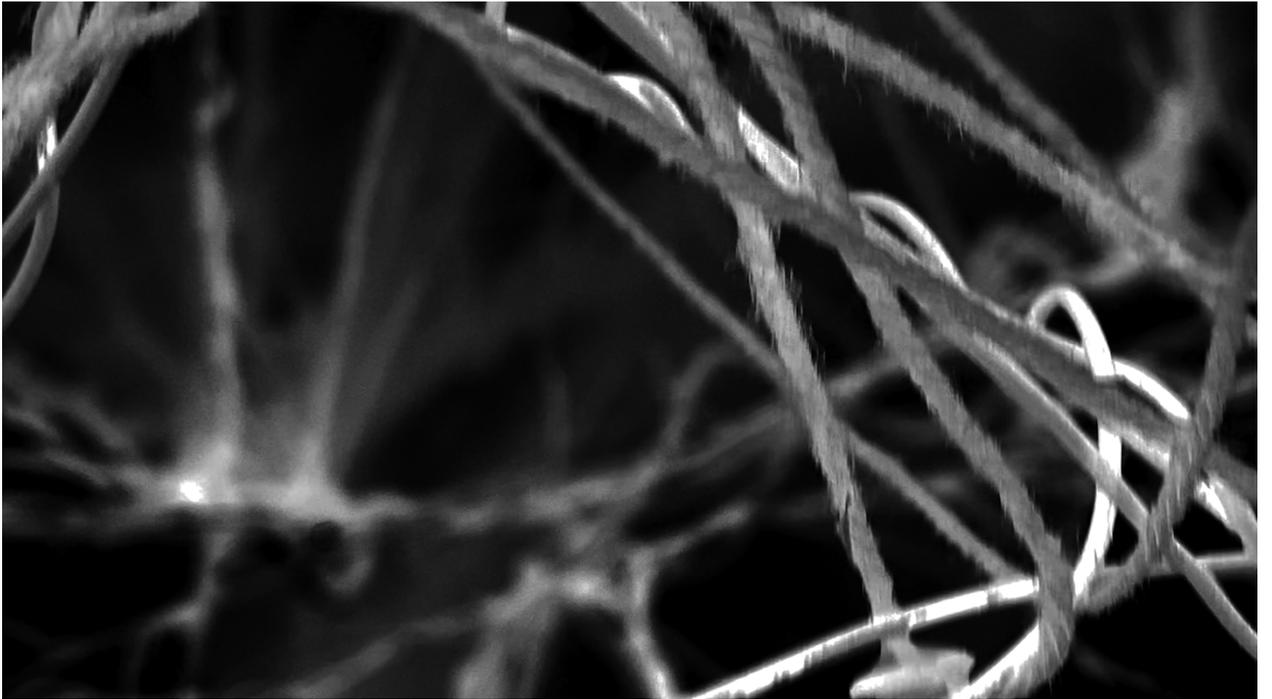


Рис.11. Видеокадр. Авторская съемка

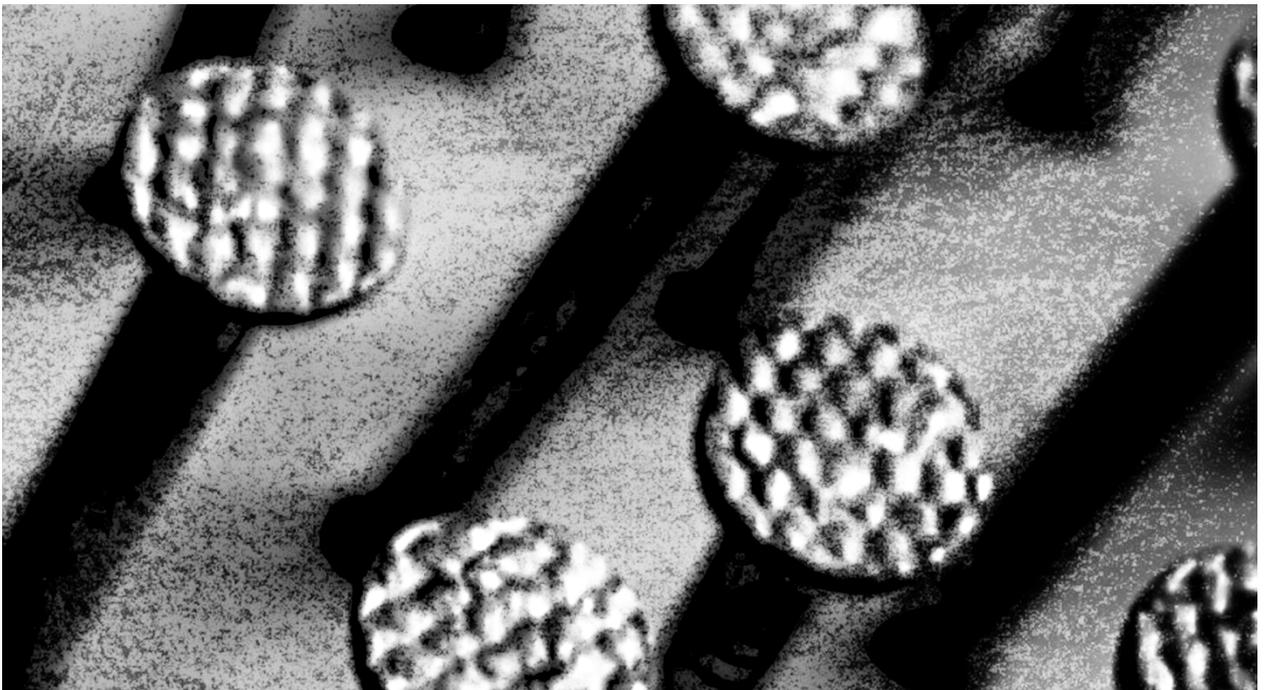


Рис.12. Видеокадр. Авторская съемка



Рис.13. Видеокадр. Авторская съемка

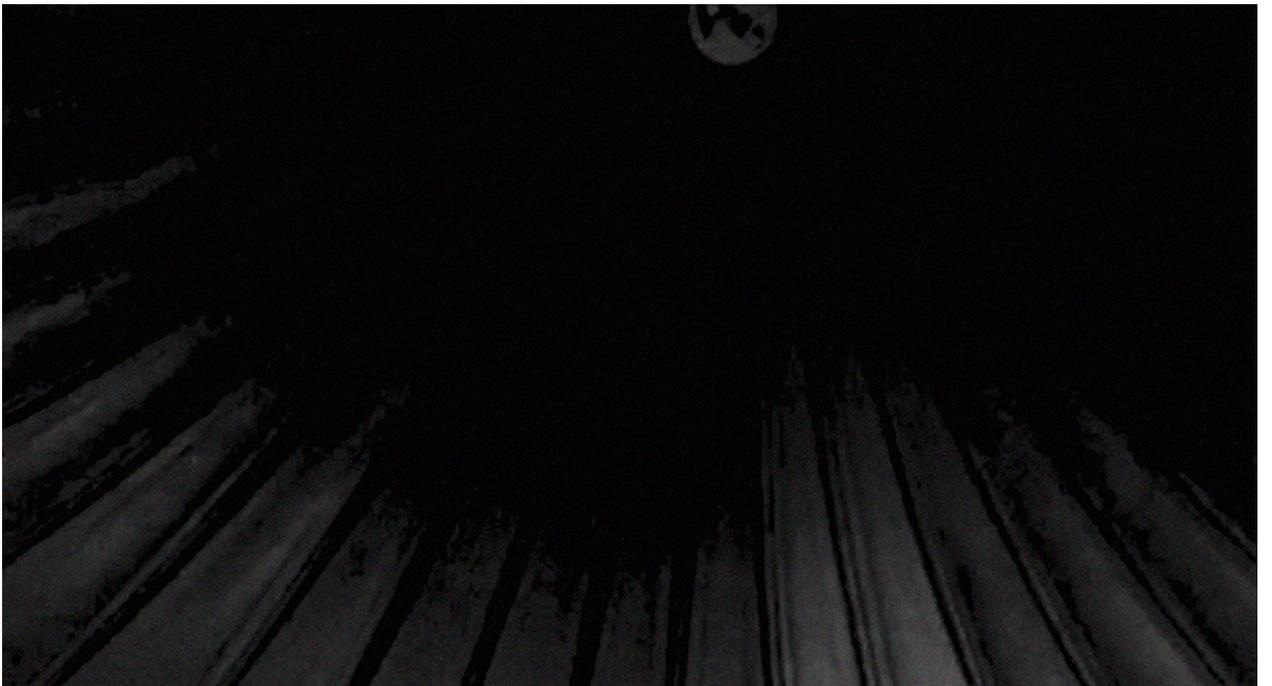


Рис.14. Видеокадр. Авторская съемка



Рис.15. Печатное издание.

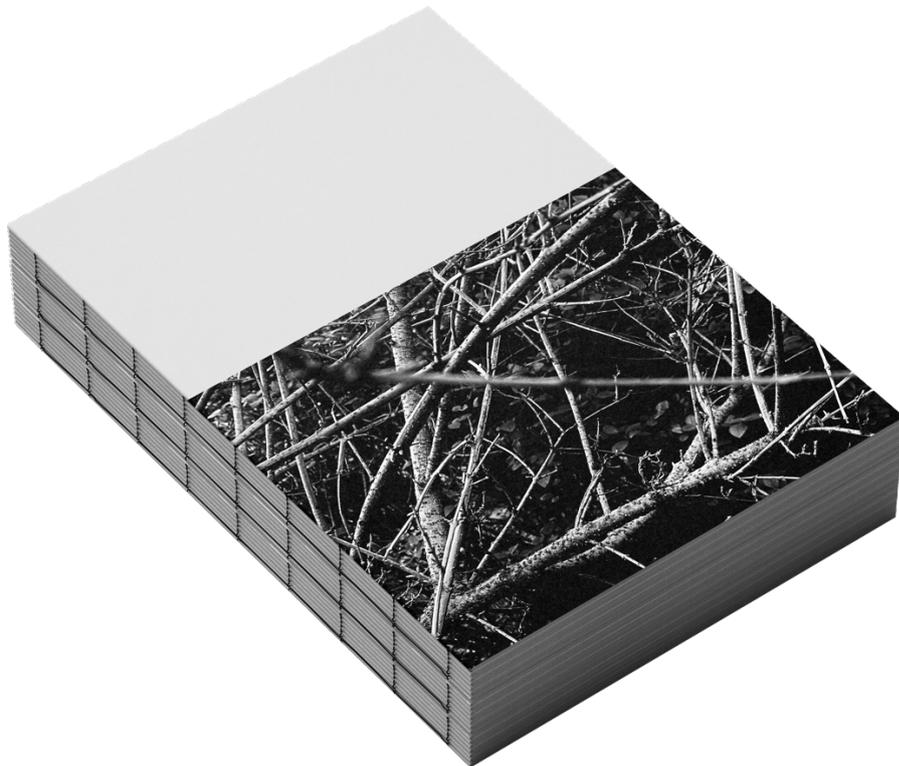


Рис.16. Печатное издание.



Рис.17. Печатное издание.

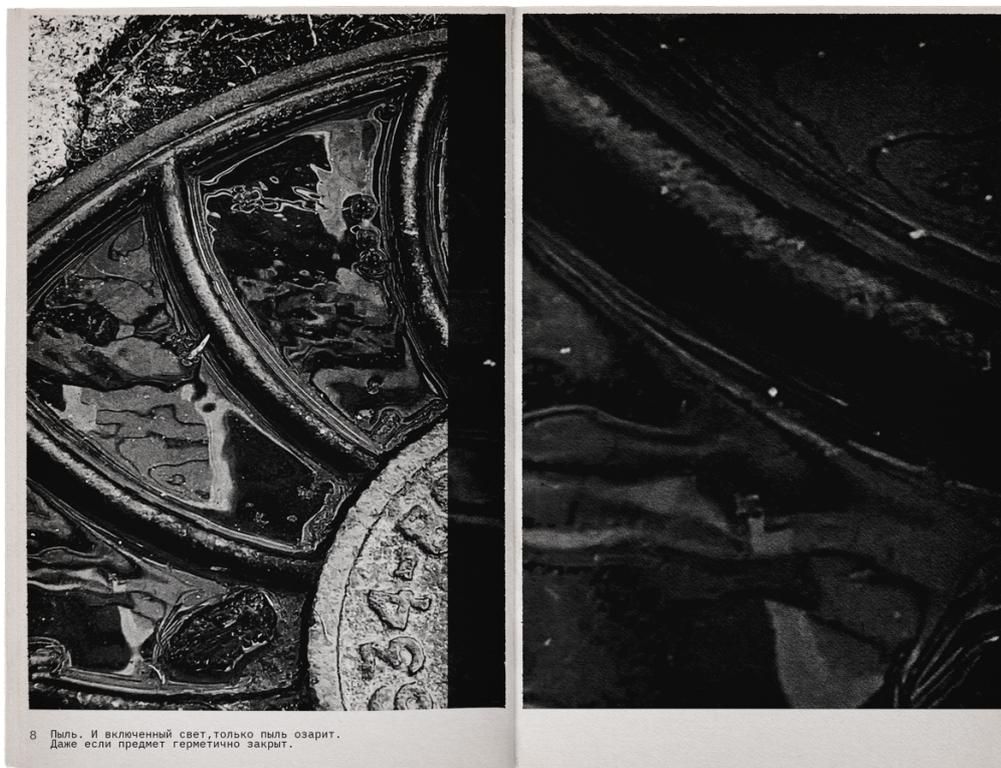


Рис.18. Печатное издание.

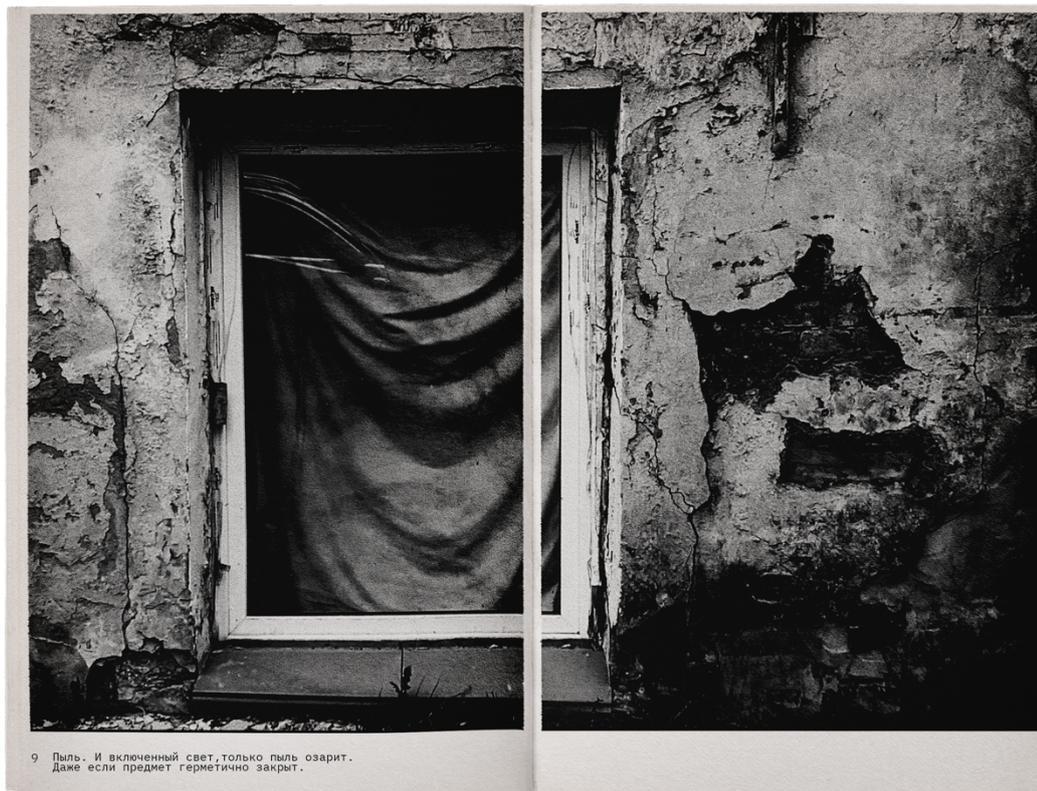


Рис.19. Печатное издание.

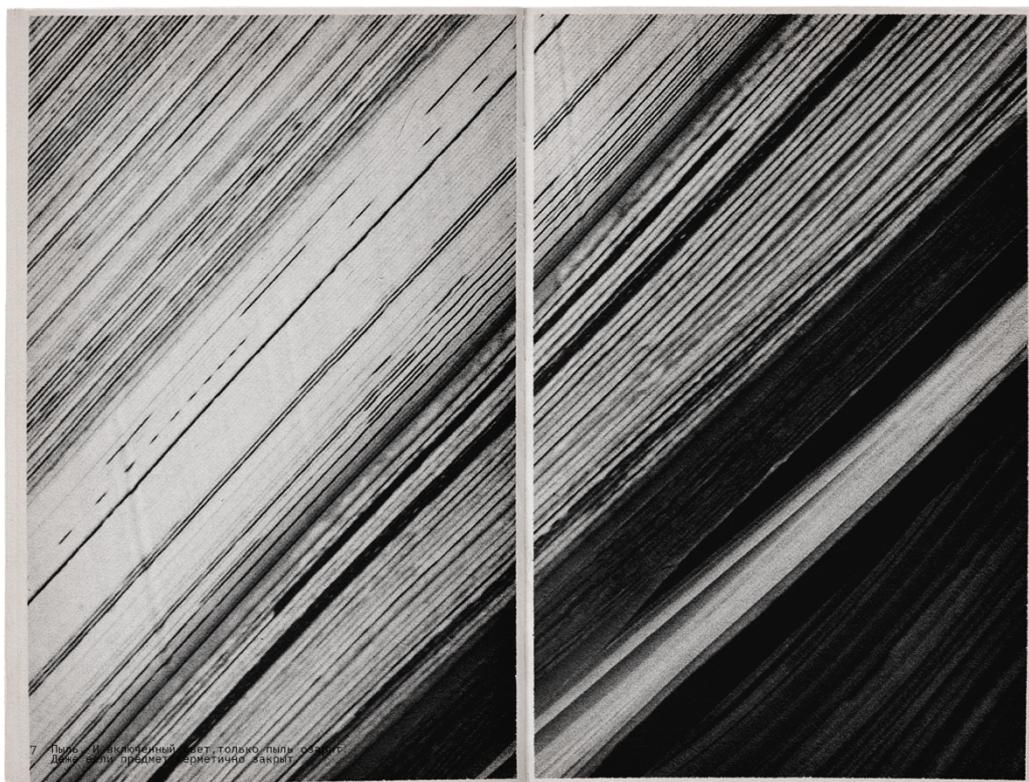


Рис.20. Печатное издание.