

## Философия

УДК 7.011.3

*С.А. Маленко*

### НЕ РЕВОЛЮЦИЯ, НО КИНОБУНТ: МИСТЕРИИ УЖАСНЫХ АРТЕФАКТОВ ГОЛЛИВУДА В СРАЖЕНИЯХ С ПОТРЕБИТЕЛЬСКОЙ ИДЕОЛОГИЕЙ<sup>1</sup>

В статье рассматривается проблема психоаналитической интерпретации роли древних артефактов в конструировании сюжетной линии американского фильма ужасов. Устанавливается непосредственная связь композиции фильма с процессами трансфера, характерными для бессознательных форм индивидуальной и социальной жизни. Артефакты, как правило, демонстрируют свою витальную природу в процессе коммуникации с обывательской средой, что свидетельствует об актуализации в пространстве современной массовой культуры архаической потребности в персональном участии человека в мифическом пересоздании мира. Также витальность проявляется в деструктивном противостоянии древнего артефакта типичным потребителем манипуляциям обывателя и направлена на преодоление разрыва между человеком и созданной им предметной средой. Витальность артефактов – один из способов бессознательной объективации промежуточных результатов трансфера, который обыватель предпринимает для того, чтобы сформировать собственную объяснительную модель мира. А идеология американского фильма ужасов является постмодернистским симулякрот социальных революционных движений прошлых эпох, основной целью которых было изменение сложившихся форм политической и социокультурной коммуникации.

*Ключевые слова:* мифология американского фильма ужасов, артефакт, предметный мир, витальность, трансфер, обыватель, симулякр социальных движений, массовая культура.

DOI: 10.35634/2412-9550-2019-29-3-255-261

Среди сюжетного многообразия американских фильмов ужасов можно выделить тематическую линию, связанную со случаями столкновения современного обывателя с неизвестными ему предметами, фактами, сведениями, теориями и явлениями, которые сформировались еще в рамках Древних цивилизаций, а также – в Античности или в Средневековье. Отметим, что сам факт появления на уровне сознания современного обывателя неких неизвестных сведений и предметов вызывает у него амбивалентные ощущения. С одной стороны, «новое» всегда обладает магической и притягательной силой, поскольку вырывает человека из пучины потребителемской обыденности, увлекает и побуждает к познавательной активности. Однако с другой, – подобная «новизна» может и отпугивать, вызывать неуверенность, грозя нанести урон или вовсе уничтожить существующую систему мировоззрения (набор привычных моральных установок), обещая раз и навсегда положить конец «знакомому миру».

Как правило, поводами для моральных конфликтов и мировоззренческих «сшибок» такого рода становятся неожиданно обнаруженные предметы явно не соответствующие текущему времени. Их неявная функциональность провоцирует у обывателей целую серию вопрошаний по поводу их происхождения и предназначения. В то же время увеличение количества обращений к найденным предметам указывает на некую их особенность, которая остается вне горизонтов понимания обывателей. Подобными манипуляциями киногерои американских фильмов ужасов «активируют» эти предметы, витализируют их, придавая им различные субъектные характеристики.

Такой мотив прослеживается в потоке голливудских кинолент, так или иначе связанных с «бунтом» предметности: «Восставший из ада» (англ. *“Hellraiser”*, реж. К. Байкер, Т. Рэндл, Р. Бота и др., “Cinemark Entertainment BV” и др., США, 1997–2018 гг.); «Исполнитель желаний» (англ. *“Wishmaster”*, реж. Р. Кёртцман и др., “Pierre David”, “Artisan Entertainment” и др., США, 1997–2002 гг.); «Тень» (англ. *“The Shadow”*, реж. Р. Малкэхи, “Universal Pictures”, “A Bergman/Baer Production”, США, 1994 г.); «Омен» (англ. *“Omen”*, реж. Р. Доннер и др., “20<sup>th</sup> Century Fox” и др., США, Великобритания, 1976–1991 г.); «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» (англ. *“Lara Croft: Tomb Raider”*, реж. С. Уэст, “Paramount Pictures”, США, 2001 г.); «Знаки» (англ. *“Signs”*, реж. М. Найт Шьямалан, “Blinding Edge”,

<sup>1</sup> Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-011-00129.

“Pictures The Kennedy”, “Marshall Company”, “Touchstone Pictures”, США, 2002 г.); «Окулус» (англ. “*Oculus*” реж. М. Флэнаган, “WWE Studios”, “Relativity Media”, США, 2013 г.), «Код Да Винчи» (англ. “*The Da Vinci Code*”, реж. Р. Ховард, “Sony Pictures”, “Columbia Pictures”, США, 2006 г.); «Хранилище 13» (англ. “*Warehouse 13*”, реж. Фишер К. и др., “Universal Television”, США, 2009 г.), «Тринадцать привидений» (2001 г.), «Сокровище нации» (англ. “*National Treasure*”, реж. Дж. Тартелтауб, “Buena Vista International”, 2004 г.), «Сверхъестественное» (англ. “*Supernatural*” исполнительный продюсер Э. Крипке, 2005–2019 гг.); «Полтергейст: Наследие» (англ. “*Poltergeist: The Legacy*”, “MGM Television”, создатель Р.Б. Льюис, США (1996–1999 гг.); «Гримм» (англ. “*Grimm*”, “Universal Television”, реж. М. Бакленд, США, 2011–2017 гг.); «Тайны Смолвиля» (англ. “*Smallville*”, “Warner bros.”, создатели Дж. Сигел, Дж. Шустер, США, 2001–2011 гг.); «Кристина» (англ. “*Christine*” реж. Дж. Карпентер, “Columbia Pictures”, США, 1983 г.); «Артефакт», (англ. “*Wishcraft*”, реж. Д. Грейвз, Р.Уэнк, “Gold Circle Films”, США, 2002 г.) и во многих других кинолентах.

Действительно, выше приведен лишь незначительный перечень современных американских фильмов ужасов, сюжеты которых в той или иной мере непосредственно связаны с идеологическими манипуляциями вокруг древних артефактов. Но даже беглый их социокультурный анализ мог бы поставить предмет полноценного самостоятельного научного исследования.

Парадоксально, но в подавляющем большинстве фильмов, как только предметы такого рода начинают «действовать», американский обыватель сразу понимает, что перед ним – некие культурные артефакты, имеющие исключительную ценность. В контексте идеологического диктата современной рациональной, научно-технической цивилизации, художественная витализация древних артефактов выглядит, безусловно, противоречиво, неоднозначно, формируя в образном сознании обывателя посредством имажинативной материи превращение неодушевленных предметов в «живые», наделенные сознанием, чувствами и активностью субъекты. По сути американский фильм ужасов постоянно возрождает архаические практики дикарей, для которых природный мир древности окрашивался анимистическими представлениями, а любой предмет или явление становились самостоятельными субъектами мысли и чувства.

Гипотетически, как утверждают представители ведущих западных антропологических школ (Э. Тайлор, Л. Леви-Брюль, К. Леви-Стросс, Э. Канетти и т.д.), это изначально порождается отсутствием у древних людей адекватных, логических объяснительных моделей окружающего мира, всякий раз производя на свет наиболее архаический, мифологический способ интерпретации, для которого характерен трансфер опыта самопознания на внешнюю природную или социальную среду. Так формируется наиболее естественный для неставшего сознания способ объяснения загадок и противоречий, при котором окружающий мир оказывается совокупностью человеческих имажинаций по поводу закономерностей презентации собственного внутреннего мира. В итоге нейтральная по отношению к человеку реальность превращается в мифическую, антропоморфную, поименованную, до краев наполненную чувствующими, думающими и действующими существами. Еще бы: ведь для «дикаря [...] мир распадается на две принципиально неравновесные части: предметы и явления, имеющие миф (а, значит, поименованные предметы и явления), и предметы и явления, не имеющие мифа (а, значит, не поименованные предметы и явления)» [5. С. 190].

«Впуская» таким способом окружающий мир в самих себя, «оживляя» и мифологизируя его посредством артефактов, архаические дикари привычно обозначали круг своих непосредственных жизненных интересов, что и позволяло им в итоге сформировать универсальную, коллективную, доцивилизационную ментальность, успешно прошедшую испытание многими тысячелетиями; создать свой «жизненный мир» как «царство изначальных очевидностей» [3. С. 175]. Вот почему повсеместное появление в американских фильмах ужасов сюжетов, посвященных витализации самых различных древних артефактов, свидетельствует об актуализации в пространстве современной массовой культуры всегдашней архаической потребности в персональном участии человека в мифическом пересоздании мира. Эта излюбленная антропологическая стратегия голливудского фильма ужасов говорит скорее всего не столько о первобытной дикости современного зрителя-обывателя, сколько о его попытке в имажинативной форме выразить насущную потребность преодоления чрезмерного формализма современного социума, основанного на дегуманизированных, наукообразных и производственно-функциональных моделях социокультурного взаимодействия.

Социоантропологической, а также идеологической тканью подобных ужасных киносюжетов, является несомненно и повсеместная трагедия «маленького» (независимо от уровня доходов и соци-

ального положения) человека, начисто лишённого возможности персонально осознать и прочувствовать, антипотребительское участие в развитии цивилизации. Именно этот маленький и тщедушный от рождения, до гробовой доски зависящий от Всех и Всего «человечек есть Никто» [4]. Но как раз он, по мысли А. Зиновьева, обреченно и трагично несет основное бремя ужасной цивилизации. И тот непреложный факт, что витализация артефактов приобретает преимущественно катастрофический и разрушающий для героев и всего цивилизационного пространства характер, свидетельствует о реально существующей угрозе деградации культурного потенциала современного обывателя. А кровавые бойни, которые лихо развязывают внезапно «ожившие» предметы являются наиболее адекватным способом идеологически нагруженной голливудской визуализации тех реальных античеловеческих моделей жизни, которые современная цивилизация пытается окончательно онтологизировать, спешно и отчаянно сублимируя «манипулятивно-пропагандистские методы формирования и трансляции современной власти» [11. С. 41].

Поэтому смертельные сражения обывателей с сакральными артефактами – это выведенная на уровень ужасного «кассового зрелища» и неосознаваемая попытка разрубить «гордиев узел» современных отчужденных моделей коммуникации, убедить массового зрителя в насущной необходимости нового возрождения чувственного, мыслящего и действующего человека, предназначенного, по мнению А. Турена, для коллективного созидания общества «которое определяется не своей природой или еще менее традициями, а усилиями действующих лиц» [8. С. 5].

Именно на примере взбесившихся предметов, наконец-то «понявших», что в современном мире они фактически никогда и никому не будут нужны, американский фильм ужасов последовательно и настойчиво рассказывает о том, что даже для современных обывателей всё еще сохранилась потребность в повсеместной витализации окружающего мира, столь характерная для архаических культур. В то же время и сам зритель оказывается необычайно чувствительным к подобным сюжетам, что также свидетельствует об их изначальной близости и духовном родстве. Поскольку именно зритель, «голосуя» и качественно (купленными билетами), и количественно (числом просмотров фильмов ужасов), интуитивно пытается вернуться к архаической модели освоения мира, поскольку только посредством созерцания и переживания подобных сюжетов он визуализирует свое бессознательное стремление «с оружием в руках» бороться за освобождение человека.

В этом смысле, идеологема американского фильма ужасов есть не что иное, как в высшей степени парадоксальный постмодернистский симулякр социальных революционных движений прошлых эпох, с классическим набором столь характерных для них признаков: баррикадами, протестами, стачками, митингами, партийным противостоянием и парламентскими баталиями – основной целью которых было изменение сложившихся форм политической и социокультурной коммуникации. Тогда как взбесившаяся от ощущения своей «заброшенности» предметность, по сути выражает извечный бессознательный протест против превращения социокультурной среды в танатологическое пространство заупокойных шизофренических монологов «мертвых людей» с «мертвым пространством». В них полностью отрицаются и сам факт существования, и цивилизационная ценность культуры, коллективного опыта и индивидуальных нравственных поисков, поскольку внезапно смысл человеческой жизни вновь, как и на заре цивилизации, стал определяться только параметрами исключительно биологического выживания.

С психоаналитической точки зрения, идеология витализации древних артефактов – это один из способов бессознательно объективировать промежуточные результаты трансфера, который обыватель предпринимает для того, чтобы сформировать собственную объяснительную модель мира. Однако витализация как объективация характеризует лишь первый этап трансфера (переноса), основная задача – надежная фиксация в сознании потенциального предмета познания. С другой стороны, эта привязка дает возможность задать индивидуалистические, персональные смыслы, с помощью которых зритель-обыватель и будет в дальнейшем оперировать образом предмета в сознании. Поэтому подобная символическая конструкция позволяет поддерживать и укреплять связь между самим сознанием и его образом. В том же случае, когда смысл теряется, наблюдается разрушение первичной связи между сознанием и его объективированным в трансфере образом. По мере отдаления их друг от друга образ всё более приобретает объектные характеристики, а в какой-то момент и вовсе превращается в самодостаточный, внешний по отношению к сознанию, по сути, идеологический фактор.

Показательно, что известный психоаналитик Ш.Ференци еще в 1909 г., на заре становления голливудских образно-идеологических практик, акцентировал принципиальную разницу во взаимо-

действию различных типов личности с внешним миром: «если параноик выносит неприятные побуждения за пределы своего Я, то невротик, напротив, включает в Я как можно большую часть внешнего мира, превращая его в объект бессознательного фантазирования» [9. С. 11]. Как раз в этот момент времени образ-объект (артефакт) начинает приобретать по отношению к сознанию субъектные характеристики и диктовать свою волю породившему его сознанию. Постепенно складывается бессознательная по своей сути идеологическая модель, в рамках которой сознание зрителя воспринимает витализированные артефакты как объективно существующие, внешние субъекты коммуникации, которым искусственно и целенаправленно придается самостоятельный социокультурный статус. После чего, как убедительно демонстрируют американские фильмы ужасов, артефакты начинают господствовать не только над самим индивидом, но и над всем социокультурным контекстом. Можно утверждать, что становление ужасного сюжета с тем или иным артефактом и последующая визуализация его господства над героями соответствует первому, начальному этапу трансфера. Тогда как варианты развития сюжета, в которых герой активно пытается противостоять деструктивному Антигерою, либо его «вещным» атрибутам, представляют второй этап трансфера (контрпереноса) и означают включение символических смыслов, исходящих от артефактов и Антигероя, в пространство сознания персонажей сюжета и самого зрителя.

Примечательно, что идеологически степень агрессии голливудских «ужасных» артефактов как минимум отражает, а в перспективе и значительно повышает градус наличной бытовой и институциональной агрессии, проявления которой, по мнению выдающегося специалиста в этой области К.Лоренца, недвусмысленно «отождествляются с проявлениями «инстинкта смерти» [6. С. 6]. Кроме того, идеология экранной агрессии всякий раз так же недвусмысленно указывает и на остроту внутренних бессознательных конфликтов героев, даже не имеющих представления о существовании каких бы то ни было способов их разрешения. Хотя, безусловно, заслуживает внимания и точка зрения корифея в области психологии агрессии Леонарда Берковица, считающего, что в определенных случаях «агрессия иногда действительно вознаграждается и прекращает или снижает беспокойство» как на индивидуальном, так и на коллективном уровне [2. С. 497].

Так что голливудская идеология непрерывного генерирования и эскалации агрессии действительно приносит власти реальные управленческие дивиденды. Во многом это, безусловно, связано также с отсутствием в сознании героев и потребителей подобной кинопродукции понимания сущности и характера взаимной детерминации собственных самооценок в объективированных артефактах. На практике подобная ситуация неминуемо оборачивается фатальным для героев бунтом артефактов в сопутствующем ему кровавом антураже. В сложившихся условиях объективированные артефакты в контексте сюжетов американских фильмов ужасов всё более нагружаются вторичными, предельно идеологизированными смыслами, а в отсутствии рациональных способов толкования неминуемо обрастают сверхъестественным «ореолом», совокупно представляющим мистическую сущность и многовековую традицию непонимания культурной миссии того или иного артефакта. В итоге, на экране артефакт является как полноценно действующий субъект, со своей характерной мифологией и наработанными идеологическими способами ее «продвижения». По сути же кинематографические визуализации такого рода, всего-навсего выступают кровавыми иллюстрациями усугубляющихся внутренних противоречий потребительской ментальности, пытающейся рефлексивно освободиться от архетипической диалектики сознания и мифосимволического способа ее кинематографического воплощения.

Безраздельное физическое господство артефактов над героями, их потусторонняя сила и безудержность, кроме образного воплощения управленческого идеала потребительского общества, фактически выносят на уровень осознания реальное отсутствие, и на этапе мотивации, и непосредственно в конкретных поступках обывателей смелости, целеустремленности, решительности, настойчивости, упорства, то есть, всех тех качеств, которые фильм ужасов заблаговременно «перенес» на загадочные предметы. При этом не следует забывать, что именно американский фильм ужасов, вот уже более столетия профессионально и последовательно вскармливает страх обывателя перед предметностью, стихиями, деятельностью, мышлением, свободой и ответственностью, выступающий, по мнению К.Г.Юнга, «повторением психологии первобытного человека» [10. С. 55]. Именно поэтому голливудские фильмы ужасов – один из наиболее заметных и значимых идеологических продуктов современных культурных индустрий, в которых подобные сценарии визуализации острейших «проблем души нашего времени» получили наиболее зрелищную, кроваво убедительную и смертельно законченную форму.

В то же время, поскольку до этих ужасных событий со взбесившимися артефактами самыми ценными вещами в жизни обывателей были деньги, ювелирные украшения, дома или автомобили, то уникальность найденных предметов, в существовании которой всё больше убеждаются герои, становится поводом к их всевозрастающей тревоге. Она зарождается именно ввиду неадекватности современных обывательских представлений о реальной социокультурной и рыночной ценности древних вещей. Ведь почти все они, за исключением драгоценностей и монет, хоть и оказываются изготовленными из «устаревших» и «дешевых», с точки зрения современных технологий, материалов, но, тем не менее, представляют особую художественную ценность, вызывая неподдельный интерес у музейных работников, аукционистов, хозяев ломбардов, армии частных коллекционеров и целого сонма мошенников и спекулянтов. В то же время ценность таких предметов всё еще вызывает сомнение у обывателей, с детства выросших в пространстве рыночной стихии, традиционно базирующейся на принципах повсеместного надувательства, шумихи, спекуляции и обмана.

Поскольку сознание обывателя сформировано в лоне массовой культуры, которая любые события, факты и предметы стремится превратить в сенсацию, их медийная презентация на глазах широкой публики неизменно превращается в шоу. Это само по себе возгоняет значимость найденных артефактов, дополняя их уже вполне товарный имидж, кроме действительной историко-культурной или духовно-религиозной ценности, еще и пространством идеологически нагруженных добавленных смыслов и стоимостей. Зрелищная голливудская хоррор-демонстрация сверхъестественной, разрушительной и губительной силы взбесившегося артефакта дискредитирует саму идею сакрального предмета в культуре, поскольку лишает его налета таинственности, пространства скрытых сущностей и качеств. Ведь ранее, в руках представителей духовной элиты, артефакт надежно выполнял свою сакральную миссию, поскольку всегда требовал от узкого круга посвященных символического коммуникативного соответствия, особых знаний и ритуальных действий, бессознательно переносимых «Антигероем на современную почву» [7. С. 373] и воплощенных в тщательно оберегаемой и транслируемой мистической традиции.

В то же время американский фильм ужасов изначально формировался как публичное пространство массовой культуры, с ее нарочитым, псевдодемократическим пафосом. И подобными кровавыми демонстрациями этот голливудский жанр идеологически окончательно лишил артефакт его символической сакральной ценности, с легкостью отдав его на поругание рыночной стихии спроса и предложения. Вполне возможно, что весь набор типичных манипуляций, связанных с обывательским «освоением» артефакта, намеренно приобретает исключительно деструктивный характер. Именно так в эпоху «постчеловека» фильм ужасов специфическим образом идеологизирует природу сакрального, которое может быть идентифицировано только сквозь призму угрозы физического уничтожения. Тогда как ужасное голливудское «восстание артефактов» – это не что иное, как последний аргумент к инстинкту самосохранения и принципам естественного отбора, которые в этих условиях остаются единственными носителями социокультурной сакральности и природного священства.

Именно столкновение изначальных символических смыслов артефактов с их идеологически выгодными власти потребительскими интерпретациями порождает атмосферу психической неуверенности, множит сомнения обывателей в правильности, законности и целесообразности их действий. А поскольку средний обыватель обладает весьма и весьма низким уровнем культуры и самооценки, эти толкования, как правило, соответствуют его привычным потребительским запросам и типичным способам их бессознательного обоснования. Благодаря высокому уровню развития науки и техники, обыватель всегда пребывает в искусственной, комфортной для него «альтернативной бытовой реальности», в которой традиционно нивелируются и примитивизируются высокие достижения науки и культуры прошлых эпох.

Почему же эти сюжеты становятся столь распространенными в жанре американского киноужаса? Скорее всего, связано это с тем, что обыватель бессознательно боится всего нового и необычного, то есть всего того, что грозит разрушить его уютный «потребительский мирок» и вынудить покинуть уже оплаченную зону комфорта. Острота этих противоречий усиливается еще и в связи с тем, что на примере ужасных голливудских образов (манипуляций обывателя с ценными культурными артефактами) наиболее явно и быстро устанавливается факт трагического несоответствия потребительским ожиданиям, получаемым от «новых» предметов – их общекультурной символической ценностью, к которой «средний американец» традиционно равнодушен.

В то же время символические смыслы, связанные с артефактами, образуют пространство до-рефлексивного способа бытия цивилизации, детерминируя тем самым характерные для него формы интерпретации. Для обывателя же процесс коммуникации с древними артефактами всегда осуществляется неосознанно, а потому и ограничивается лишь сенсорным и чувственным опытом. Показательно, что голливудская традиция фильмов ужасов продвигает преимущественно негативные сценарии этого опыта, указывающие, с одной стороны, на меру отчуждения современной цивилизации от этого важнейшего пласта коллективных символических смыслов, а с другой – на насущную необходимость их освоения и включения в контекст современной культуры. Именно деструктивная окраска переживаний героя, связанных с обладанием и манипуляциями культурными артефактами указывает на степень чуждости древних смыслов и непосредственно обывательскому мировоззрению, и потребительскому фундаменту всей современной цивилизации.

Именно поэтому, несмотря на высокий уровень показной рациональности постиндустриального общества, связанный с многовековым институциональным доминированием науки, американский обыватель, застигнутый врасплох в пространстве повседневности, представляет собой гремучую смесь иррациональных привычек и стереотипов, которая при любом удобном случае мгновенно активирует первобытную ментальность дикаря со всеми присущими ей религиозными страхами и предрассудками. Как раз неведомые для него артефакты и поднимают волну ужасающих чувств и мыслей ввиду отсутствия знаний об их происхождении и предназначении, а также ритуального опыта их использования. Дополнительное ощущение греховности и незаконности всего происходящего добавляет обывателю и порожденное у него массовой культурой преступное стремление к использованию добытых артефактов как «социального лифта»: в основном для личного обогащения и резкого повышения своего социального статуса. Кроме всего прочего, любой древний артефакт становится еще одним поводом для обнаружения фундаментальных противоречий современной массовой культуры и ее архаических аналогов.

Предметный мир современного человека – это, как правило, совокупность промышленно произведенных товаров, потребительская стоимость которых определяется их рыночной конъюнктурой, функциональностью и востребованностью товара у массового потребителя. Соответственно, чем более доступным оказывается предмет, тем ниже его стоимость и культурная ценность. А тираж вообще нивелирует проблему культурной ценности обывательской предметности как таковую. Вальтер Беньямин давно предупреждал, что «страстное стремление "приблизить" к себе вещи как в пространственном, так и человеческом отношении так же характерно для современных масс, как и тенденция преодоления уникальности любой данности через принятие ее репродукции» [1. С. 24].

Еще одним немаловажным идеологическим аспектом этой голливудской диспозиции, о котором всегда следует помнить, – факт инновременного, инокультурного и даже инопланетного происхождения практически всех артефактов в американских фильмах ужасов. Они попадают в руки к американскому обывателю, абсолютно уверенному в исключительности собственной культуры и образа жизни. Соответственно, к изначальной настороженности к «новому», о чем шла речь выше, неизменно примешивается комплекс цивилизационного превосходства по отношению к артефактам как представителям иных культурных традиций.

Такая идеолого-политическая установка предполагает жесткую поляризацию геополитического пространства: от уровня межгосударственных отношений до принципов компоновки экспозиции любого провинциального американского музея. Ее специфика состоит в автоматическом признании высокоразвитыми тех культурных традиций, которые соответствуют американскому образу жизни, тогда как все остальные столь же безапелляционно атрибутируются как низкие и дикие. Поэтому американский обыватель, с детства сформированный в атмосфере «двойных стандартов», именно таким способом привычно маркирует новые культурные явления, с которыми сталкивается, но, тем не менее, постоянно испытывает чувство вины за ущербность и антидемократичность такой мировоззренческой позиции. В итоге даже, казалось бы, немислимый в этом жанре и явно идеологизированный «хэппи-энд», сводится как раз к тому, что «сто процентному американцу», едва отыскивающему на карте собственный город, тем не менее, удастся справиться с буйством инокультурных артефактов, временно водворив их в привычный и безопасный контекст потребительской предметности.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Медиум, 1996. 240 с.
2. Берковиц Л. Агрессия: причины, последствия и контроль. СПб.: Прайм–ЕВРОЗНАК, 2001. 512 с.
3. Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. СПб.: Владимир Даль, 2004. 399 с.
4. Зиновьев А. Зияющие высоты [Электронный ресурс]. М.: Эксмо, 2008. 736 с. URL: [https://royallib.com/book/zinovev\\_aleksandr/ziyayushchie\\_visoti.html](https://royallib.com/book/zinovev_aleksandr/ziyayushchie_visoti.html).
5. Лобок А. Антропология мифа. Екатеринбург: Банк культурной информации, 1997. 500 с.
6. Лоренц К. Агрессия: Так называемое «зло». М.: Издательская группа «Прогресс», «Универс», 1994. 272 с.
7. Некита А.Г. Экранные жертвоприношения: архаический миф и голливудская хоррор-реанимация массовой культуры // Вестн. Удм. ун-та. Серия Философия. Психология. Педагогика. 2018. Т. 28, вып. 4. С. 371-377.
8. Турен А. Возвращение человека действующего. Очерки социологии. М.: Научный мир, 1998. 204 с.
9. Ференци Ш. Тело и подсознание. Снятие запретов с сексуальности. Сборник статей (1919-1933). М.: Nota Bene, 2003. 592 с.
10. Юнг К.Г. Проблемы души нашего времени. СПб.: Питер, 2019. 336 с.
11. Malenko S.A., Nekita A.G. Horror films in unconscious anthropological strategies of biopower // Anthropological Measurements of Philosophical Research. 2018. № 13. С. 41-51. doi: 10.15802/ampr.v0i13.122984.

Поступила в редакцию 13.07.2019

Маленко Сергей Анатольевич, доктор философских наук, доцент, заведующий кафедрой философии, культурологии и социологии  
ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»  
173003, Россия, г. Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, д. 41  
E-mail: olenia@mail.ru

*S.A. Malenko*

**NOT A REVOLUTION, BUT A MOVIE-REVOLT: THE MYSTERY OF TERRIBLE HOLLYWOOD ARTIFACTS IN BATTLES WITH CONSUMER IDEOLOGY**

DOI: 10.35634/2412-9550-2019-29-3-255-261

The article considers the problem of psychoanalytic interpretation of the role of ancient artifacts in the construction of a storyline of an American horror film. The author establishes a direct connection between the composition of a film and the transfer processes characteristic of unconscious forms of individual and social life. Artifacts, as a rule, demonstrate their vital nature in the process of communication with the philistine environment. This testifies to the actualization in the space of modern mass culture of the archaic need for personal human participation in the mythical re-creation of the world. Also, vitality is manifested in the destructive opposition of the ancient artifact to the typical consumer manipulations of a man in the street and is aimed at bridging the gap between man and the object environment created by him. The vitality of artifacts is one of the ways of unconscious objectification of intermediate results of the transfer, which is undertaken by the man in order to form his own explanatory model of the world. And the ideology of the American horror film is a postmodern simulacrum of social-revolutionary movements of past eras, the main purpose of which was to change the existing forms of political and socio-cultural communication.

*Keywords:* mythology of the American horror film, artifact, objective world, vitality, transfer, man in the street, simulacrum of social movements, mass culture.

Received 13.07.2019

Malenko S.A., Doctor of Philosophy, Associate Professor, Head of Department of philosophy, cultural studies and sociology  
Yaroslav-the-Wise Novgorod State University  
Bolshaya St.-Petersburgskaya st., 41, Veliky Novgorod, Russia, 173003  
E-mail: olenia@mail.ru