

А. Ю. Ионов

FOUND FOOTAGE: РАСШИРЕНИЕ ГРАНИЦ РЕАЛЬНОГО В ЖАНРЕ ХОРРОР

Российский государственный гуманитарный институт (РГГУ),
Российская Федерация, 125993, Москва, Миусская пл., 6

В статье рассматривается тенденция стремления хоррора к большему реализму, которая прослеживается на протяжении всей его истории. В настоящее время жанр ужасов добивается максимальной реалистичности либо через фильмы с эксплицитным и правдивым показом насилия, либо через псевдодокументальную форму, получившую в критике и киноведении название «мокьюментари». В статье отмечается существующее противоречие между определением мокьюментари как «документальной насмешки» и применением этого термина к мрачным по своей тональности квазидокументальным фильмам ужасов. Наибольшее внимание в работе уделено такому подвиду мокьюментари, как found footage (с англ. «найденная пленка»), с 1999 г. уже ставшего в хорроре сложившимся поджанром. На основе компаративного анализа фильмов выводятся определение и основные характеристики found footage. Отмечается, как использование конвенций репортажных и любительских съемок позволяет создателям хоррор-мокьюментари усиливать эмоциональный отклик у зрителя. Расцвет и популярность «найденных пленок» автор статьи связывает с развитием цифровых технологий, упрощением процесса монтажа и распространением Интернета, изменившего представление своих пользователей об ужасном. Поджанр found footage отражает все эти процессы и максимально сокращает дистанцию между автором и зрителем. Библиогр. 9 назв.

Ключевые слова: кинематограф, хоррор, фильм ужасов, мокьюментари, псевдодокументальный фильм, «найденная пленка», границы реальности, Интернет.

FOUND FOOTAGE: EXTENSION OF REALITY IN HORROR GENRE

A. Yu. Ionov

Russian State University for the Humanities (RSUH),
6, Miusskaya pl., Moscow, 125993, Russian Federation

The article reviews a tendency of a horror genre to reach greater realism that can be traceable during its whole history. At present horror tries to achieve maximum realism by the use of either films with explicit and credible screen violence or pseudo-documentary form, that is known among film critics and scholars as “mockumentary”. This article notes an existing contradiction between definition of mockumentary as “documentary mockery” and use of this term with regard to grim quasi-documentary horror films. For the most part the research pays attention to found footage, a sort of mockumentary that has already become a well-established horror subgenre since 1999. The article reviews definition and main features of found footage on the basis of comparative analysis of films. It is observed that use of conventions of reportage and amateur filming increases viewer’s emotional feedback. Golden age of found footage and growth of its popularity are determined by advance of digital technology, increased accessibility of editing process and development of Internet that has totally changed a conception of horror. Found footage subgenre reflects all these processes and shortens the distance between author and spectator as much as possible. Refs 9.

Keywords: cinema studies, horror, mockumentary, pseudo-documentary, found footage, limits of reality, Internet.

Кино и объективная реальность, их взаимоотношение и взаимопроникновение — предметы для спора с момента зарождения кинематографа. В отношении игрового кино речь идет прежде всего о пределах реалистичности. Фильм ужасов

на протяжении всей своей истории стремился к тому, чтобы максимально реалистично представить показываемые события. Однако настоящую силу эта тенденция обретает лишь с 1960-х годов.

До этого излишне реалистичные фильмы вроде «Уродцев» (1932)¹ Т. Браунинга, в котором героями были люди с врожденными увечьями, были обречены на провал и нередко обвинялись в аморальности [1, с. 11].

С приходом в кино цвета даже старые истории о Дракуле и прочих пугающих персонажах классической литературы обрели опасную натуралистичность в показе насилия. В 1950–1960-х годах английская студия «Hammer» снимает на основе этих историй фильмы и попутно вырабатывает собственный стиль, для которого была характерна высокая контрастность цветовой гаммы изображения, позволившая сделать кровь впечатляюще насыщенной, а убийства более реалистичными.

Итальянские *gialli*, американские *exploitation*, слэшеры и сплэттеры заходили все дальше и дальше в раздвигании границ дозволенного при показе насилия. Начиная с 1960-х годов хоррор — это все чаще фильмы о беспощадных маньяках и убийцах, с которыми в обыденной жизни может встретиться любой. Нередко использовалась съемка от лица убийцы. Смерть в фильмах ужасов становится все более жестокой и убедительной, кровавой и изобретательной. Внутри жанра происходит смещение от сверхъестественного к ужасу в обыденном.

В истории хоррора 1960–1970-е годы характеризуются нарушением практически всех табу, связанных с сексом и насилием.

С появлением видеопроката началась обратная реакция, и большая часть фильмов чересчур откровенного содержания передается на откуп видео. Но рамки натуралистичности и реалистичности насилия уже были безвозвратно раздвинуты. Кроме того, с помощью DVD и видео подобные фильмы могли охватить еще большую аудиторию, проникая туда, где не было ни драйв-инов, ни грайндхаусов, ни кинотеатров вообще [2, р. 128–129].

Тенденция эксплицитности насилия на большом экране была вновь актуализирована в начале 2000-х годов с появлением так называемых фильмов «torture porn» (англ. «пыточная порнография»), таких как «Пила: игра на выживание» (2004)², «Хостел» (2005)³, «Туристас» (2006)⁴ и т. д. Torture porn, волна ремейков слэшеров 1980-х годов и жестокие фильмы ужасов 2000-х годов не всегда содержат столько крови и открытого показа насилия, как, скажем, сплэттеры 1960–1970-х годов, «Зловещие мертвецы 2» (1987)⁵ или поделки молодого Питера Джексона. Однако фильмы ужасов 2000-х продемонстрировали скорее психологическую изощренность в визуализации насилия. Крови стало меньше, но экранное насилие угнетает зрителя сильнее, чем раньше, оказывая интенсивное давление на его психику. Будто ты сам пристегнут наручниками к батарее в «Пиле» или тебе подрезали ноги в подвале заброшенной фабрики в «Хостеле». Фильмы 2000-х извлекают ужасное из жизненного опыта вплоть до самых бытовых ситуаций. Убийства в них уже не

¹ Уродцы / Freaks (1932, реж. Т. Браунинг, США), игр.

² Пила: игра на выживание / Saw (2004, реж. Д. Ван, США, Австралия), игр.

³ Хостел / Hostel (2005, реж. Э. Рот, США), игр.

⁴ Туристас / Turistas (2006, реж. Д. Стокуэлл, США), игр.

⁵ Зловещие мертвецы 2 / Evil Dead II (1987, реж. С. Рэйми, США), игр.

аттракцион, приводящий зрителя в весело-возбужденное состояние, они вызывают в психике те же ощущения, как если бы произошли в реальной жизни.

Однако максимальной реалистичности жанр достиг вовсе не на nive натуралистичных, «кровавых» поджанров, а прибегнув к мистификации, имитации реальности, характерной для направления мокьюментари⁶ и квазидокументального кино.

До сих пор среди исследователей не установилось единого мнения о границах употребления термина. Дополнительно усложняет ситуацию то, что имитация документальности и фальсификация были присущи искусству кино с момента его зарождения.

В английском языке есть целая группа терминов, пробующих описать вид игровых фильмов, опирающихся на язык документального кино: мокьюментари, докудрама, докуфикшн, псевдодокументалистика.

Докудрама представляет собой драматизированную реконструкцию реальных событий. Подобный прием свойствен многим (особенно телевизионным) документальным фильмам, делающим упор на инсценировку событий в сопровождении интервью и закадрового текста.

Докуфикшн (документально-игровое кино, от англ. «documentary» и «fiction») комбинирует в своем кинотексте документальный и игровой нарратив. Задача игровых эпизодов здесь обычно состоит в том, чтобы усилить создаваемый образ реальности. Сюда можно отнести и такое явление, как итальянские «мондо-фильмы» (итал. «mondo» — «мир», название пошло от фильма «Собачий мир», “Mondo Cane”, 1962⁷), смешивавшие реальные кадры вызывающего содержания с игровыми эпизодами для достижения шокового эффекта у зрителя.

Остальными двумя терминами, «псевдодокументалистика» и «мокьюментари», обозначают игровые фильмы, по форме и стилю выполненные как документальные картины. Разница обычно в том, что мокьюментари принимает форму серьезной документалистики с тем, чтобы высмеять определенную тему, а псевдодокументалистика может носить как серьезный, так и сатирический характер. То есть мокьюментари — это вид псевдодокументального фильма.

Термин «мокьюментари» появился еще в 1960-х годах, но получил широкое распространение благодаря нескольким интервью, посвященным выходу псевдодокументальной комедии о туре несуществующей группы «Это Spinal Tap» (1984) Р. Райнера⁸. В том числе по этой причине значение мокьюментари традиционно сужается до «документальной насмешки»⁹. Однако в случае с хоррором подобный вариант перевода не раскрывает всей сути явления и ставит исследователя в тупик.

Проблема здесь заключается в том, что исторически за псевдодокументальным фильмом ужасов на некоторое время успел закрепиться термин «хоррор мокьюментари», используемый как критикой [3], так и киноведами [4; 5]. При этом о какой сатиризации можно говорить в отношении таких фильмов, как «Ведьма

⁶ Термин «мокьюментари» происходит от английских слов «mock» — подражание, имитирование, подделка, фальсификация, насмешка и «documentary» — документальный фильм.

⁷ Собачий мир / Mondo Cane (1962, реж. П. Кавара, Г. Якопетти, Ф. Проспери, Италия), док.

⁸ Это Spinal Tap / This is Spinal Tap (1984, реж. Р. Райнер, США), игр.

⁹ Mockumentary // Oxford Dictionaries [Электронный ресурс]. URL: http://www.oxforddictionaries.com/definition/american_english/mockumentary (дата обращения: 24.07.2015).

из Блэр: курсовая с того света»¹⁰, «Одержимая»¹¹ или «Паранормальное явление»¹²? Налицо терминологическое противоречие.

Ясно то, что мокьюментари в хорроре — это синтактико-семантическая кино-стилизация «под документ». Однако, если исходить из серьезности тона повествования подобных фильмов, корректнее было бы говорить о псевдодокументальном хорроре.

Можно было предположить, что терминологические проблемы разрешатся с распространением для подобного рода фильмов ужасов термина *found footage* (с англ. «найденная пленка»). Однако как тогда обозначить хоть и редкие, но все-таки существующие псевдодокументальные фильмы ужасов, мимикрирующие под докудраму (например, «Озеро Мунго»¹³)?

В любом случае *horror mockumentary*, как его прозвали многие исследователи, — это скорее направление, нежели поджанр хоррора. Мы же конкретизируем область исследования, посвятив свою статью поджанру «найденных пленок».

Все характерные черты *found footage* могут быть обозначены как обусловленные стремлением создателей передать аутентичность событий, их реальность, высокую вероятность того, что это может случиться с каждым. Для достижения избранной цели авторы используют конвенции документальных жанров, зная, что зрители привыкли воспринимать снятые и смонтированные подобным образом кадры как правдивую реальность. При просмотре *found footage* эта привычка срабатывает у зрителя на рефлекторном уровне и усиливает его партиципацию. В большинстве случаев зритель прекрасно осведомлен о том, что он смотрит игровой фильм, но на время его просмотра он невольно включается в постмодернистскую игру создателей именно за счет выбранной ими формы показа событий.

Бум псевдодокументалистики в хорроре пришелся на конец 2000-х годов и остается актуальной тенденцией в развитии жанра. При этом тема почти не от-рефлексирована в научных работах. На русском языке она вскользь затрагивается в кандидатской диссертации О. Э. Артемьевой [4], а за рубежом за нее предметно брались Г. Родс в статье, написанной в 2002 г., еще до пика популярности «найденных пленок» в хорроре [5], и А. Хеллер-Николас, в 2014 г. написавшая книгу о *found footage* [6].

Первым псевдодокументальным хоррором обычно признается один из следующих фильмов: итальянский «Ад каннибалов» (*Cannibal Holocaust*, 1979) Р. Деодато¹⁴, японский «Подопытная свинка: эксперимент дьявола» (*Guinea Pig*, 1985) С. Огуры¹⁵, американская «Последняя трансляция» (*The Last Broadcast*, 1998) С. Авалоса и Л. Уэйлера¹⁶ или также американская «Ведьма из Блэр: курсовая с того света» (*The Blair Witch Project*, 1999) Д. Мирика и Э. Санчеса.

Однако «Ад каннибалов» задействует нестилизованное игровое обрамление «найденной пленки» и не позиционирует себя как псевдодокументальный фильм.

¹⁰ Ведьма из Блэр: курсовая с того света / *The Blair Witch Project* (1999, реж. Д. Мирик, Э. Санчес, США), игр.

¹¹ Одержимая / *The Devil Inside* (2012, реж. У.Б. Белл, США), игр.

¹² Паранормальное явление / *Paranormal Activity* (2007, реж. О. Пели, США), игр.

¹³ Озеро Мунго / *Lake Mungo* (2008, реж. Д. Андерсон, Австралия), игр.

¹⁴ Ад каннибалов / *Cannibal Holocaust* (1979, реж. Р. Деодато, Италия), игр.

¹⁵ Подопытная свинка: Эксперимент дьявола / *Guinea Pig* (1985, реж. С. Огура, Япония), игр.

¹⁶ Последняя трансляция / *The Last Broadcast* (1998, реж. С. Авалос, Л. Уэйлер, США), игр.

В фильме действительно убивают животных и есть новостная хроника настоящей казни. Таким образом, «Ад каннибалов» — это скорее *mondo-фильм*, для которого было характерно нарушение всех известных табу и сочетание игрового и документального материала.

Иногда первенство в направлении хоррор-мокьюментари также приписывают японскому фильму «Подопытная свинка: эксперимент дьявола». По содержанию это типичный псевдоснафф, обрамленный титрами о том, что все события реальны, а личности убийц и девушки не установлены. По форме фильм выглядит так, как ему и положено, — дешевой подделкой, и за пределами Японии он стал известен лишь в узком кругу любителей снаффа в основном благодаря сцене протыкания глаза иглой (привет «Андалузскому псу»¹⁷). Фильм вышел сразу на видео, был сделан еще до интереса к японскому хоррору за рубежом, ни в США, ни в Европе до 2002 г. официально не выходил (хотя с 1991 г. распространялся немногочисленными энтузиастами) и стал широко доступен лишь после распространения в Интернете. Однако в самой Японии фильм был хитом видеопроката, и отсутствие начальных и финальных титров с фамилиями создателей помогало многим поверить в его реальность. Синтаксически лента подходит под определение *found footage*, но семантически представляет собой не более чем квазиснафф, не имеющий никакого сюжета. Кроме того, «Подопытная свинка» по сути не является фильмом ужасов: как и в случае с любым снаффом, его создатели не ставили перед собой цель напугать зрителя.

В «Последней трансляции» Авалоса и Уэйлера отрывки найденной пленки встроены в тело псевдодокументального фильма-расследования, включающего в себя интервью причастных людей, видео из полицейского архива, выпуски новостей, рекламные ролики, газетные вырезки, фотографии и т. д.

Но воссозданная (хотя и неубедительно) документальная стилистика рассеивается в последние десять минут из-за нестилизованной игровой концовки. Как уже говорилось, включение *found footage* в качестве специального художественного приема в открыто игровую канву не оставляет сомнений в нереальности происходящего на экране и рушит квазидокументальную легенду фильма.

«Последняя трансляция» апробировала ряд маркетинговых ходов, позже использованных «Ведьмой из Блэр», однако показ фильма был ограничен, и известность к нему пришла лишь на волне успеха ставшего культовым фильма Мирика и Санчеса.

Таким образом, первым фильмом ужасов, полностью выполненным в квазидокументальной манере, обычно считается «Ведьма из Блэр: курсовая с того света» (1999) Д. Мирика и Э. Санчеса.

Фильм от начала и до конца представляет собой *found footage*, «найденную пленку». Псевдодокументалистика в хорроре начиная с «Ведьмы из Блэр» взяла на вооружение именно эту форму.

Found footage — это якобы найденная кем-то пленка, обычно демонстрируемая зрителю с минимумом или вовсе без монтажа (так позиционируют ее создатели фильма), что в совокупности с постоянной съемкой с рук от первого лица доводит до максимума эффект присутствия у зрителя.

¹⁷ Андалузский пес / *Un chien andalou* (1929, реж. Л. Бунюэль, Франция), игр.

Закадровая музыка в подобном фильме чаще всего отсутствует (в отличие от «Последней трансляции» и «Ада каннибалов»). Вначале нередко следует титр, согласно которому все содержание снято на найденной/подброшенной при таинственных обстоятельствах пленке. Иногда фильм предваряет короткий комментарий специалиста, рассказывающий вкратце о подлинности пленки, о том, как она была обнаружена и при каких обстоятельствах пропали люди, ее снимавшие. Фильм может также использовать т.н. бэкстейдж, снимаемый на другую камеру. Но независимо от количества уровней нарратива все они должны представлять собой фальсификацию и не использовать реальные документальные кадры.

«Найденная пленка» представляет собой репортажные или любительские съемки от первого лица. Даже если фильм начинается как смонтированная стилизация под документальную ленту, затем события выходят из-под контроля, и нам предоставляется либо «несмонтированный материал пропавшей съемочной группы», либо монтажно склеенные записи с нескольких камер. Во втором случае, по легенде, монтаж был сделан нашедшими пленку людьми исключительно с целью «доподлинно и хронологически верно восстановить события». Форма и содержание в любом случае определены контекстом: «Это найденная пленка пропавших при таинственных обстоятельствах людей, потому она без окончательного монтажа».

Основных персонажей обычно от двух до четырех, основное действие привязано к одному конкретному месту, а все (в редких случаях почти все) герои гибнут при относительно сверхъестественных обстоятельствах.

Мифический отказ от монтажа в обязательном порядке подразумевает почти непрерывную съемку («Пиши все», — говорит главная героиня в «Репортаже»¹⁸) и включение большого количества ничего не значащих для фабулы сцен: кадров пола, потолка, невнятных обрезков без начала и конца и т. п. Потеря чувства меры при использовании этих приемов нередко ведет к бессвязности повествования.

Съемка от первого лица (особенно если, по легенде, она любительская) подразумевает постоянную тряску камеры. Достоверность ряда found footage здесь подрывается чисто технически: камера бешено трясется в ситуациях, когда даже начинающий оператор получил бы устойчивое изображение, и, наоборот, в обстоятельствах, подразумевающих панику персонажей, камера ведет неправдоподобно стабильную съемку (см., к примеру, «Монстро»¹⁹).

Бросающиеся в глаза в обычном фильме логические нестыковки и необъяснимые события в found footage за счет формы ретушируются и не требуют от режиссеров логических объяснений. Однако излишнее пренебрежение проработкой сценария уже привело к появлению в поджанре совсем уж невнятных фильмов вроде «Свидетельства»²⁰ Х. Эскинса.

Еще одним бичом потокового found footage стал механический перенос ратражированных в жанре ходов и перипетий: воспроизведение готового шаблона со сменой формы подачи на максимально субъективную приносит прибыль просто за счет того, что зритель еще не видел «таких реальных» сцен экзорцизма, борьбы с зомби, пришельцами и т. д.

¹⁸ Репортаж / [Rec] (2007, реж. Ж. Балагуэро, П. Пласа, Испания), игр.

¹⁹ Монстро / Cloverfield (2008, реж. М. Ривз, США), игр.

²⁰ Свидетельство / Evidence (2010, реж. Х. Эскинс, США), игр.

Однако при должном подходе found footage способны открывать абсолютно новые грани жанра ужасов и даже претендовать на некие философские обобщения. К примеру, «Репортаж» Ж. Балагуэро и П. Пласы ставит вопрос о профессиональной этике СМИ, а «Дневники мертвецов»²¹ Д. Ромеро — о природе самого общества и его ответственности за рост насилия в жизни и на экране: «Когда что-то случается, мы не останавливаемся помочь, мы останавливаемся взглянуть». В интернет-обществе главенствует правило «Не запечатлено — значит, не существует», и мысль о том, что достоверность может исчезнуть при «фотоувеличении», больше не приходит в головы обычных пользователей. Телевидение, Интернет, любые медиа — «всего лишь шум», но шум наших собственных голосов.

В отличие от простой стилизации под документальный фильм форма found footage дает больший простор для воображения и художественной эмоции страха, для саспенса и психологического воздействия на зрителя. Пока сплэттеры и слэшеры с эксплицитным насилием обращались к физическому страху и отвращению, found footage чаще всего ориентируются на традиции сверхъестественного хоррора.

В некоторых фильмах (например, в уже упоминавшейся «Ведьме из Блэр») ужас находится на периферии и большую часть времени остается вне поля зрения, но ощущается зрителем. В кадре мало крови, жестокость убийств понижена, они показаны мельком или не показаны вовсе.

В «Ведьме из Блэр» мы не видим ни одного убийства, но знаем, что все погибло. Также мы не видим саму ведьму и не можем судить, существовала она или нет. В данном случае зритель дополнительно избегает разочарования от внешнего вида антагониста, разрешая тем самым парадокс С. Кинга, согласно которому «то, что таится за дверью или наверху лестницы, никогда не пугает так, как сама лестница или дверь» [7, с. 141]. Весьма символично и то, что «Ведьма из Блэр» использует прием, который З. Фрейд в своей статье «Жуткое» (в другом переводе — «Зловещее») называет «непреднамеренным возвращением» (в другом переводе — «случайным возвращением»), приводящим к ощущению беспомощности и зловещности [8, с. 205]. Детский страх потеряться в лесу в сочетании с легендой о ведьме — это отсылка к детству, в первом случае человека, во втором — цивилизации, что также усиливает психологическое воздействие, оказывая его сразу на двух уровнях восприятия.

В других фильмах насилие может быть более интенсивным (самые известные примеры — уже упоминавшийся «Репортаж» и его американский ремейк «Карантин»²²), но все же чаще всего found footage обращаются к тому страху, который Н. Кэрролл называл «художественным» и описывал как ощущение стоящего на краю обрыва: под ногами надежная опора и некому столкнуть, но человека разбирает озноб от одной мысли о падении, и мысль эта не о возможности падения, а о его содержании [9, p. 80].

Главный секрет успеха found footage — в их нацеленности на максимальное включение зрителя в создаваемую кинореальность. Для этого «найденная пленка» умело мимикрирует под хронику и использует сформированную конвенция-ми телевидения и любительских (т.н. home cinema) съемок представление зрителя о том, как должна выглядеть заснятая реальность. Этим детерминированы и выбор

²¹ Дневники мертвецов / Diary of the Dead (2007, реж. Д. А. Ромеро, США), игр.

²² Карантин / Quarantine (2008, реж. Д. Э. Даудл, США), игр.

оборудования для съемок, и инструментарий художественных приемов, и кастинг естественно смотрящихся в кадре, но неизвестных актеров.

Участие камеры в событиях также обыгрывается: персонажи обращаются в нее, зомби и одержимые бросаются на оператора, стекло объектива и разбивалось («Охотники на троллей»²³), и было запятнано кровью («Свидетельство»). В «Заливе»²⁴ Б. Левинсона в начале одного из кадров с объектива снимается крышка. Символичны сцены, где камера служила орудием убийства («Карантин», «Последнее изгнание дьявола»²⁵). Киноальманах «З/Л/О»²⁶ использовал даже съемку через камеру, встроенную в очки, и через веб-камеру в Skype. В ряде фильмов используются также камеры наружного видеонаблюдения и записи с видеорегистраторов, что позволяет разбавить трясущуюся репортажную съемку статичным изображением или стабильными планами с движущейся камеры.

Камера становится полноправным участником событий, и герои естественным образом смотрят в нее. Этот прием редко используется в документальном кино, но характерен для жанра теленовостей, телерепортажа, видеоблогов, домашней хроники и фотографий. Характерен он и для жанра ужасов, в котором издавна служил сильным психологическим ходом для усиления идентификации с персонажем или, по Кэрроллу, для более глубокой ассимиляции происходящей на экране ситуации [9, p. 95]. Убийца казался реальнее, когда смотрел в объектив, поскольку подсудно пробуждал в сознании зрителей ощущение, что он видит их и потенциально может причинить им боль [5, p. 49]. В свою очередь, когда в камеру смотрел протагонист, она принимала точку зрения убийцы, что позволяло лучше прочувствовать страх жертвы и повышало реалистичность действия за счет ручной съемки.

Займствованная у документальных жанров эстетика *found footage* максимально сокращает дистанцию между действием и зрителем, однако и здесь есть очевидные лакуны в правдоподобию экранного действия. Основные из них — это продолжение съемки с угрозой для жизни и выключение камеры в конце фильма. Последнее обычно не вызывает вопросов: событийный поток окончен, а с ним заканчивается и «реальность» для показа. Гораздо больше зрителя смущает невозмутимость оператора, который в снимаемых обстоятельствах должен бы заботиться о спасении собственной жизни или оставить камеру, чтобы помочь товарищам (как это было в «Одержимой»).

Здесь перед нами возникает парадокс зрительского восприятия художественного вымысла: зритель требует все большего правдоподобия и реалистичности от кино, которое заранее известно ему как игровое, но на время которого он хочет поверить в реальность экранного мира и документальность повествуемой истории. Неправдоподобные элементы фабулы демистифицируют фильм, и тем самым не соблюдается негласный договор между автором и зрителем, что вызывает у последнего недовольство.

В остальном за счет документальной эстетики кинотекста в «найденных пленках» ощущение правдивости показываемых событий срабатывает как ни в каком другом поджанре хоррора.

²³ Охотники на троллей / Trolljegeren (2010, реж. А. Овредал, Норвегия), игр.

²⁴ Залив / The Bay (2012, реж. Б. Левинсон, США), игр.

²⁵ Последнее изгнание дьявола / The Last Exorcism (2010, реж. Д. Штамм, США, Франция), игр.

²⁶ З/Л/О / V/H/S (2012, реж. М. Беттинелли, Д. Брукнер, Т. Джиллетт и др., США), игр.

С самого возникновения found footage вместо характерной для игрового кино 35-мм использовали 16-мм пленку и аналоговую видеокамеру. Бум же поджанра случился с распространением цифровых видеокамер, ростом доступности программ для монтажа и техническим упрощением последнего. Сегодня каждый может за смешные деньги сделать собственный фильм и даже продать его в прокат, издать на DVD или распространить в Интернете.

Дистанция между автором и зрителем истончилась до предела. В мире youtube'ов каждый «сам себе режиссер», и даже камера мобильного телефона теперь предлагает съемку в full HD (стилизиция под съемку с мобильного уже была использована в российском found footage хорроре «Шопинг-тур» М. Брашинского²⁷).

Интернет оказал чрезвычайно важное влияние на развитие и рост популярности квазидокументальных фильмов ужасов, и дело тут не только в новых маркетинговых ходах²⁸. Даже обойдясь без известной цитаты из Маклюэна, обращенной к медиа вообще, можно констатировать то, что Интернет создал некий глобальный фольклор, определенную общемировую мифологию. Стирая географические границы и преодолевая языковые барьеры, он выводит т.н. «городские легенды» из масштабов небольших поселений и городов в мировое пространство, при этом сохраняя их анонимность. Часть из этих легенд обрела форму видео- и фотоизображений или таинственных аудиозаписей, о происхождении которых ничего неизвестно и в отношении которых не всегда возможно установить факт фальсификации. Все они стали неотъемлемой частью всемирного сетевого пространства, оказав влияние на кинематографистов и попутно изменив представление о форме изображения «ужасного»: практически бессодержательный ролик на «Youtube» может испугать сильнее легендарных фильмов ужасов — главное, чтобы за ним стояла определенная мифология.

Литература

1. Скал Д. Дж. Книга ужаса. История хоррора в кино / пер. с англ. СПб.: Амфора, 2009. 319 с.
2. Hawkins J. Culture Wars: Some New Trends in Art Horror // Horror Zone: The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema, ed. Conrich I. New York: I. B. Tauris, 2010. P. 125–138.
3. Зельвенский С. Mockumentary: история вопроса // Сеанс. 2007. № 32. URL: <http://seance.ru/n/32/mockumentary/mocumentary/> (дата обращения: 24.07.2015).
4. Артемьева О. Э. Эволюция эстетической модели жанра «хоррор» в американском кино: дис. ... канд. искусствоведения. М.: ВГИК, 2010. 176 с.
5. Rhodes G. Mockumentaries and the Production of Realist Horror // Post Script: Essays in Film and the Humanities. 2002. Vol. 21 (3). P. 46–60.
6. Heller-Nicholas A. Found Footage Horror Films and the Appearance of Reality. Jefferson: McFarland, 2014. 277 p.
7. Кинг С. Пляска смерти: Пер. с англ. М.: АСТ, 2003. 500 с.
8. Фрейд З. Жуткое // Фрейд З. Влечения и их судьба. М.: ЭКСМО-ППЕСС, 1999. С. 77–228.
9. Carroll N. The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart. New York: Routledge, 1990. 268 p.

²⁷ Шопинг-тур (2012, реж. М. Брашинский, Россия, Финляндия), игр.

²⁸ На легенде, искусственно созданной вокруг «Ведьмы из Блэр» в Интернете, первом опыте рекламы фильма для широкого проката в мировой Сети, основывается большая часть успеха картины в американском прокате.

References

1. Skal D. Dzh. *Kniga uzhasa. Istoriiia khorrora v kino* [*The Monster Show: A Cultural History of Horror*]. Transl. from Engl. St. Petersburg, Amfora Publ., 2009. 319 p. (In Russian)
2. Hawkins J. Culture Wars: Some New Trends in Art Horror. *Horror Zone: The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. Ed. Conrich I. New York, I. B. Tauris, 2010, pp. 125–138.
3. Zel'venskii S. Mockumentary: istoriia voprosa [Mockumentary: Background]. *Seans* [*Seance Magazine*]. 2007, no. 32. Available at: <http://seance.ru/n/32/mockumentary/mocumentary/> (accessed 24.07.2015). (In Russian)
4. Artem'eva O. E. *Evoliutsiia esteticheskoi modeli zhanra «khorror» v amerikanskom kino: dis. ... kand. iskusstvovedeniia* [*Evolution of Horror's Aesthetic Pattern in American Cinema*. PhD Diss.]. Moscow, VGIK Publ., 2010. 176 p. (In Russian)
5. Rhodes G. Mockumentaries and the Production of Realist Horror. *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, 2002, vol. 21 (3), pp. 46–60.
6. Heller-Nicholas A. *Found Footage Horror Films and the Appearance of Reality*. Jefferson, McFarland, 2014. 277 p.
7. King S. *Pliaska smerti* [*Danse Macabre*]. Transl. from Engl. Moscow, AST Publ., 2003. 500 p. (In Russian)
8. Freid Z. Zhutkoe [Das Unheimliche]. *Freid Z. Vlecheniia i ikh sud'ba* [*Imago*]. Moscow, EKSMO-PRESS Publ., 1999, pp. 77–228. (In Russian)
9. Carroll N. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York, Routledge, 1990. 268 p.

Статья поступила в редакцию 5 июля 2015 г.

Контактная информация

Ионов Алексей Юрьевич — аспирант; ion.alexey@yandex.ru

Ionov Alexey Yu. — post graduate student; ion.alexey@yandex.ru