

Е. А. Иваненко
М. А. Корецкая
Е. В. Савенкова

**Мегаполис эпох модерна и постмодерна в кино:
от «Метрополиса» до «Города грехов»***

В фильмах «Метрополис»¹ и «Город грехов»² задействована одна и та же парадигма города будущего — мегаполиса, растянутого до размеров космоса или, вернее сказать, космоса, совпадающего с границами мегаполиса. Средства парадигмального повествования — нарратива — поданы в этих фильмах в точке начала и в точке завершения, то есть, согласно логике модерна и постмодерна, общества производства и общества потребления. Данное эссе представляет собой серию размышлений, основанных на живом обсуждении, и ставит своей целью выявить некие общие структурные моменты в

* Работа написана по итогам обсуждения темы на заседании философского клуба Самарской гуманитарной академии.

¹ «Метрополис» — фильм Фрица Ланга, снятый по роману Теа Фон Харбоу в 1925 году на киностудии УФА. Фильм до сих пор (!) является одним из самых дорогих в истории кино. Он произвел фурор в киноиндустрии не только по причине невероятных для своего времени спецэффектов, но и в силу того, что сформировал кинематографическую парадигму Утопического Города, которая вполне узнаваема во всех футурологических фантазиях режиссеров вплоть до «Звездных войн» и «Пятого элемента». Кроме того, за этим фильмом угадывается и достаточно мощный политический контекст. Он прекрасно выражает настроение той самой Германии, которая, будучи измотана чудовищными темпами индустриализации, находится накануне катастрофы и жаждет перемен. По утверждению немецкого киноведа З. Кракауэра, Ланг показывает, как массы расступаются, ожидая вождя. На гуманистические апелляции Ланга к «сердцу» трудящихся масс отвечает не кто иной, как Гитлер.

² «Город грехов» преобразует мотивы Метрополиса, находясь с ним в одном кинематографическом векторе. Стилль, в котором снят «Город грехов» — «нео-нуар», творчески осваивает «нуар», черно-белое немое кино. Эффект мультипликационности или ожившего комикса достигнут тем, что все съемки велись в павильоне на синем фоне, который потом на компьютере удалялся и заменялся на 3D. Отсюда эффект виртуальности, распространяющийся даже на

построении образа города в этих фильмах, тем более что в них интуитивно ощущается некая общность. Таким образом, проведя сравнение, мы можем наметить динамику процесса изменения нарратива «города будущего» на протяжении XX века. Есть определенные структуры ожидания и у современного зрителя, и у зрителя 30-х годов. Фильм, как и любой массмедийный продукт, должен этим ожиданиям соответствовать и эти структуры разворачивать, то есть подчиняться особому языковому коду, что ведет с неизбежностью к воспроизводству неких клише, позволяющих информации быть узнаваемой, а фильму как продукту — потребляемым.

«Метрополис» — один из первых фильмов на тему антиутопии; как таковой, он является архетипичным и пред-

динамику движения персонажей. У этого фильма три режиссера — Р. Родригес, Ф. Миллер и К. Тарантино, и у всех у них были неприятности, поскольку Голливуд запрещает режиссерское сотрудничество такого рода (Родригес лишился профсоюзного билета и долго искал кинокомпанию, которая согласилась бы снимать этот фильм). Автор комиксов Френк Миллер очень известен в Америке, но после того, как сняли «Робокопа», Миллер наотрез отказался от любых экранизаций, чтобы «не портили его шедевры». Родригес на свои деньги снял пробный ролик (он в начале фильма) и послал его Миллеру с предложениями о сотрудничестве, это Миллера настолько вдохновило, что завязалась творческая дружба и он даже сам снялся в эпизодической роли (епископ). Все режиссеры страшно довольны результатом и хотят снять «Город грехов — 2». В «Городе грехов» собрана вся старая гвардия, актеры, которые могут себе позволить сниматься за доллар, но у скандально известного Родригеса. Это взаимовыгодный пиар-ход, на который просто обязан повестись зритель — такой фильм подается заранее как событие, с которым все приличные люди должны быть знакомы: как же, такие имена и все в одном флаконе. Этот фильм — культовый не потому, что он хороший, а потому, что его сразу сняли как культовый — с расчетом на магию имен (сингулярных точек, поддержанных властью и обладающих популярностью). Кроме того, фильм в качестве цитатного материала использует не только популярные комиксы, но и популярные компьютерные игры (Max Pain, например). То есть язык фильма для большинства зрителей окажется узнаваемым. Безупречная маркетинговая политика — заплатив деньги за билет, придется потреблять с удовольствием.

ставляет собой обширный материал для цитирования в кинематографе до сих пор. Интересно посмотреть, как сказывается ситуация кризиса метанарративов на цитировании в «Городе грехов» тем и образов «Метрополиса»?

«Город грехов» заведомо построен как сплошная цитата. Прежде всего, это комикс, который вынесен на экран. Он сохраняет не только сюжетное своеобразие, но и средства выражения комикса, например, специфический язык. Фильм рассчитан на покадровое восприятие — действие разбито на дискретные моменты, каждый из которых выражает одну эмоцию и однозначный смысл, что подчеркивается и плоскостной схематичностью характеров героев, и элементарностью красок, и шаблонностью фраз. Все должно быть легко узнаваемо, смысл должен считываться без особых затрат. Каждое действие героев сопровождается монологом или репликой, своеобразной рефлексией, нагружающей их пафосом, но при этом придающей некую определенность. В «Метрополисе», поскольку повествование строится не от лица героев, а от лица автора-наблюдателя, у самих героев рефлексивную функцию осуществляет тело, которое чрезмерностью своих жестов лаконично выражает состояние души. Легкости восприятия, как в первом, так и во втором случае, способствует локальность цвета: черно-белое кино начала XX века и неонуар³ начала XXI. Цветовое решение «Города грехов» построено на акцентировании сюжетно важных и эмоционально окрашенных моментов при помощи неестественно ярких цветов на монохромном фоне. Так кровь, например, в каждой из новелл окрашена в разные цвета — синий, красный, желтый. За счет этого приема отдельные вещи (желтый маньяк, например) обретают объем, нарочито раздражают зрение, едва привыкшее к черно-белому изображению.

Прежде всего, стоит выделить пространственные структуры мегаполиса, оказывающиеся структурами смысла его жителей. В рамках анализа концепции мегаполиса как города будущего можно сформулировать ряд вопросов: вокруг чего

³ Неонуар — стиль современной кинематографии, использующий элементы черно-белого и немного кино.

город строится, что вынуждает людей в этом пространстве существовать? Каковы границы этого города? И есть ли они вообще, или город тождественен космосу? Можно ли выйти за рамки города, если можно, то как; если нельзя, то почему?

В «Метрополисе» наблюдается фольклорно-иерархическое деление на темные низы и светлые верхи: производство и потребление, нищета рабочих и богатство детей управляющих и т. д. В случае «Города грехов» четкой иерархии уже нет, но некая структура, несомненно, имеется, просто она более хаотична; география не столь вертикально ориентирована и центрирована — складывается впечатление, что в угоду постмодернистским установкам «Город грехов» состоит из сплошных маргинальных зон. Однако есть выделенные точки пространства, намекающие на верхи и низы: башня епископа и притоны, например. Есть также и окраины: вилла с каннибалом в пригороде и болото. При этом не возникает ощущения однозначной стабильной связности этих пространственных точек — перед нами разворачивается какая-то керроловская география с перемещающимися по хаотичному полю сгустками. Дисконтинуальности пространства соответствует неоднозначная структура времени. Переплетение разных историй разрывает последовательность времени экрана, так что зритель смутно угадывает синхронии некоторых событий, но непротиворечивую картину последовательности моментов и их одновременности в голове имеет разве только режиссер, да и то вряд ли. Впечатление такое, что режиссеры разрезали сюжеты на куски, а потом перемешали их в произвольной последовательности, и сюжетная связность возникает уже постфактум. Скорее, события фильма протекают во времени сна или фантазма, а не в предметном времени. Важно, что фильм, претендующий на некую значимость, «культовый характер», должен использовать эффект множественности, дискретности (сродни эффекту Хазарского словаря), чтобы зрителю было чем заняться, складывая головоломку, создавая на пустом месте «культ», фан-клуб.

Кроме того, фрагментарность должна как раз производить на экране эффект нелинейно большого мира, создавать эффект реальности, особой убедительности. «Мир» возникает как результат сплетения множества микронарративов в ткань единого рассказа, который выглядит как потенциально беско-

нечный. Поэтому город тотален. С одной стороны, в «Городе грехов» персонажи постоянно ведут разговоры о том, чтобы из него уехать, однако их посещают сомнения в возможности такого предприятия. Границы города существуют как намек, в том числе и на границы жизни. В первом эпизоде убийца дает обещание увезти из города уставшую убежать красавицу прямо перед ее убийством-освобождением. В другой новелле упоминается иногородняя-потусторонняя мать молодой проститутки. И, наконец, город в конце фильма покидает Ненси, что удается ей (если удастся) только в порядке исключения. Остальные могут попасть только в совершенно хаотичный и нечеловеческий пригород: например, загородный дом с людомедом как бы окружает «Город грехов» со всех сторон. Дальше — пустота; даже дорога в пригород идет по серпантину — пространственно город как бы отделен бездной, хаосом. Есть еще одно пограничное место — нефтяное болото⁴ с ископаемыми динозаврами, где можно надежно спрятать улики, выведя их из игры. Герои остаются в городе потому, что, несмотря на все неприятности, у них есть великое благо, это — благо идентификации. Они знают, кто они, только благодаря тому, что городская жизнь наделяет их определенными ролями. Выйти — значит потеряться, перестать быть кем-то. Это все равно, что выйти за рамки социума. К тому же и система следит, чтобы никто не оказался вне ее — иначе выпадет какое-нибудь звено из цепи, да и вообще самождественность города как города Грехов держится только на греховности его жителей.

Город типа мегаполиса (образ урбанистической цивилизации) возникает не случайно, и люди, которые в нем живут, вынуждены к такой жизни некой необходимостью: в

⁴ Явно здесь есть намек на парк в центре Нью-Йорка с нефтяной лужей и огромным количеством костей динозавров, найденных при строительстве. Значит, «Город грехов» намекает на Нью-Йорк, да и учитывая то, что сенатор собирался стать президентом США, все это довольно сознательно привязано именно к американской действительности. К тому же Sinsity явно отсылает к Лос-Анджелесу, городу ангелов, теневой стороной реальности которого он, по всей видимости, и является.

городе им плохо, но вне города они просто не смогут существовать. В «Метрополисе» город выстроен вокруг производства, и фильм четко дает понять, что только там, где есть производство, есть жизнь. Жизненная функция механизмов иллюстрируется эпизодом разрушения Молоха-машины, что приводит не к долгожданному освобождению угнетенных пролетариев, а к катастрофе. Поэтому выйти за рамки города нельзя — город тождественен космосу. Благодаря прогрессу, общество настолько переродилось, что естественного ему уже недостаточно (скорее «естество» само уже превращено в сырьевой придаток машины), нужна техника, поддерживающая основы цивилизованной жизни. Это проблема безысходности массовой цивилизации, поднятая еще Ортегой-и-Гассетом. В «Городе грехов» производства нет; во всяком случае, оно скрыто, в нем не занят никто из героев — часть из них просто не работает, некоторые заняты в широко понятой сфере услуг (полицейские, проститутки, религиозные деятели, политики, стриптизерши, официантки, киллеры). При этом деньгами все обеспечены, так же как и благами цивилизации (о происхождении благ герои не думают вообще — они ими просто пользуются как чем-то само собой разумеющимся, так сказать, творог добывают из вареников). Работа скорее воспринимается как стиль жизни: работать — значит просто существовать определенным образом, в определенной нише, а не трудиться, производя продукт (быть маньяком — тоже значит работать, выполнять свою функцию в общественном целом, иначе целое окажется под угрозой). Таким образом, в отличие от «Метрополиса», «Город грехов» соответствует ситуации не производства, а тотального потребления, причем все связаны друг с другом круговой порукой, поскольку потребляют друг друга.

В статье Ж. Бодрийяра «Город и ненависть» различие между типами мегаполиса эпох производства и потребления сводится к тому, что в мегаполисе индустриального типа существует ярко выраженная вражда: классов, группировок, индивидов. Это связано с четкой социальной дифференциацией социума вокруг производства — люди группируются согласно выполнению функций и им есть что делить, так как благ на всех не хватает. Это векторные отношения, которые всегда имеют направление, потому что есть свои и чужие.

Для общества потребления характерно состояние ненависти, которое, в общем-то, ни на кого толком не направлено. У ненависти нет ни ярко выраженного субъекта, ни ярко выраженного объекта. Нет никаких принципиальных различий. Но вопрос состоит в том, почему городское существование непременно должно вызывать некие агрессивные состояния. В книге К. Лоренца «Агрессия» подобные социальные механизмы подаются с чисто биологической стороны — индивиды, находящиеся в слишком близком соседстве, подвержены постоянному стрессу. То есть агрессивность, переходящая во вражду и ненависть, — результат вынужденной скупченности. В самом первом эпизоде «Города грехов» киллер видит в глазах девушки усталость и от постоянного давления со всех сторон, которое неминуемо испытывает элемент массового общества, и от попыток побега из этого общества, заранее обреченных на провал. Массовый человек всегда апатичен. Он в глубине души всегда уже устал жить, хотя и всегда боится смерти. Поэтому он хочет и страшится покинуть город одновременно. Это следствие действия морально-го императива, в случае мегаполиса зашедшего в тупик.

«Метрополис» от первого кадра до последнего пропитан моралью. Он построен в стилистике притчи, и события, и герои которой имеют аллегорический смысл. Ланг сообщает зрителю, в чем причины назревающего кризиса индустриальной цивилизации, а именно — в неминуемом отчуждении, сведении человека к одной функции производства и в отсутствии связей между этими функциями, что приводит к дисбалансу всего общественного организма-механизма (пролетарии — «руки» не понимают «голову» — аппарат управления, а соответственно «голова» не слышит «рук»). Рецепт Ланга прост — надо наладить коммуникацию, найдя посредника — «сердце», что позволит восстановить целое пусть не на уровне индивидов, которые так и останутся функциями, но на уровне социального организма. Этот чаемый Мегачеловек в своем Метрополисе-Вавилоне вполне уже будет способен создать рай на земле, к чему, как к священному долгу, и призывает Ланг массу своих зрителей. Таким образом, можно сказать, что «Метрополис» вполне укладывается в смысловые структуры

гуманизма, и даже более того, подает этот гуманизм как некий проект с типично модернистским размахом.

Парадоксальным образом, «Город грехов» — тоже чрезвычайно моральный фильм, правда, возникает вопрос, на чем эта мораль основана, если все проживают в одной помойке и даже так с этим свыклись, что некоторые эту помойку любят. Если мораль держится на возможности различения хорошего/плохого, то чем теперь обосновано такое различие, если оно не может быть фундировано ни религией, ни автономным разумом, ни просвещенческим проектом гуманизма? Иными словами, как действует мораль в пространстве повседневности в ситуации кризиса метанарративов? Перед героями «Города грехов» не стоит никакой общей глобальной задачи, каждый поглощен своей частной жизнью, своей историей (поэтому фильм и строится как ряд новелл, который потенциально может быть продолжен). Поэтому со стороны (со стороны зрителя, прежде всего) каждый жест каждого героя просто тонет в общей мышине возне, наводя на мысль, что на мегауровне все «деяния» просто лишены смысла, поскольку целое неразлично. Эффект осмысленности, в том числе и морального характера, возникает на микроуровне, причем возникает только для того, чтобы в следующий момент подвергнуться деструкции. Осмысленность длится ровно столько, сколько длится событие. Поэтому все персонажи стараются четко мотивировать свои поступки, исходя из конкретной ситуации. Согласно одной логике, «Хорошие» все, что делают, делают упорядоченно, с объяснениями, а значит, есть надежда, что умеренно и как-бы-рационально. «Плохие» — это, прежде всего, хаотичные личности (маньяки). В соответствии с правилами морали мегаполиса, убивать можно, если четко знать, кого и зачем, и не превышать целесообразность. Впрочем, по причине ситуативности и утраты целого, то, что выглядит как целесообразное действие сейчас, через десять минут окажется грехом и преступлением. Так в одной из новелл герой убивает некоего мерзавца, третирующего беззащитную женщину, и в тот момент, когда он считает, что как частное лицо восстановил справедливость и учредил порядок, выясняется, что убитый был полицейским, причем той самой легендарной личностью, которая умудрялась удерживать равновесие между группировками города довольно дли-

тельное время, тем самым позволяя всем жить в мире и относительном спокойствии. Таким образом, одно и то же действие, с одной стороны, приносит порядок, а с другой стороны, повергает все в хаос. Почему-то (наверное, потому что в «Городе грехов» все греховно) других действий и не может быть по определению, что, однако, не отменяет универсального деления на хорошее и плохое, сместившегося на микроуровень. Согласно другой логике, «Хорошие» — это те, кто в универсальности связей потребительского общества умудряются совершать действия, выходящие за рамки потребностей и логики потребления. Это можно сказать обо всех положительных героях (герой Микки Рурка, например, не рассматривает Голди как товар, так же герой Клайва Оуэна неутилитарно относится к проституткам в целом, и уж особенно за рамки логики потребления выходит, конечно же, Брюс Уиллис). У них у всех есть какая-то сверхмотивация, поэтому их действия выглядят как настырно-безумные, неуместные, излишние, но при этом положительные и чертовски привлекательные, обладающие каким-то романтическим ореолом. Они олицетворяют своего рода целесообразность без цели, в том числе практикуя убийство как искусство. Однако ситуация может быть перевернута, если мы не будем доверять дискурсу героев. Голди может быть понята как точка пристежки (говоря на жаргоне Лакана и Жижека) — немотивированного отождествления желания и объекта, и она вполне, в этом случае, укладывается в экономику бессознательного и логику потребления. Кроме того, страстные монологи о справедливости могут быть расценены как идеология, рационализация, то есть дискурс, легитимирующий страсть героя к пыткам и убийствам. Герой Микки Рурка ищет Голди и находит ее как повод для маниакальных действий, которые он теперь будет совершать с чистой совестью. Такая двусмысленность морали принципиальна.

Почему фильм назван именно «Город грехов», или даже точнее Грехгород, а не город пороков, мерзостей, гадостей, зла и т. п.? Грех — понятие не столько моральное, сколько религиозное. Этот религиозный оттенок не случаен, тем более, что вся верховная власть сосредоточена в руках еписко-

па, которому подчиняется, по сути и его брат-политик. Впечатление такое, что вся религиозность в этом городе построена по трансгрессивному принципу. Религия, в эпоху краха метанарративов, не может обосновать блага, она, скорее, его извращает или служит прикрытием для извращения. Удивительно, что религия в «Городе грехов» вообще есть и, более того, властвует, черпая свою мощь именно из греха как преступления разных табу; в частности, епископ видит ангелов и говорит с Богом, только научившись практике каннибализма, больше того, съев свою проститутку. Каннибализм замещает собой божественное отсутствие, будучи инверсией мистической практики в ситуации, когда нет больше священных имен. Сам каннибализм подается как культурный жест — развешивание «охотничьих трофеев» каннибала на стене обставлено как жертвоприношение. Поедание тела означает потребление душ друг друга — предельное выражение общества потребления. Это деликатес получше рыбы фугу: утонченно, редко и очень опасно. Для сравнения: элемент каннибализма есть и в «Метрополисе», где Молох-машина символически поедает жизни-тела рабочих. Образно говоря, общество потребления и производства поедает само себя. В «Метрополисе» это однозначно объективировано; в «Городе грехов» с объективацией сложнее, так же как и в целом с разделением на субъект и объект. Грубо говоря, всякая определенность возникает ситуативно — кому морду в данный момент бьют, тот и объект, но он же окажется в роли субъекта в другой истории. Каждый должен нарушать табу на свой лад, осуществлять трансгрессию — иначе нельзя существовать в этом пространстве (вплоть до абсурда: быть девственницей можно только в стрипбаре).

Образ мегаполиса, несомненно, подвергает любое, включенное в его структуру тело трансформации. Поэтому телесность подается на экране в «Метрополисе» и «Городе грехов» пусть по-разному, но в равной степени неестественно. Телесность в обоих фильмах гипертрофирована; она квази-реальная, мультипликационная, вторичным образом анимированная. Человеческие и квазичеловеческие тела героев существуют на равных правах в одном пространстве — про-

странстве экрана. Смыслы в масс-медиа вообще и в кинематографе в частности производятся структурами, а структуры реализуются в телах, которые подаются как тело-образ, тело-поверхность, странное тело. Действительно, тело ведет себя в «Городе грехов» довольно странно: оно не испытывает боли, а если испытывает, то, скорее, боль символическую — человек, глядя на стрелу в своей груди, бодро спрашивает, а не пойти ли ему к доктору; женщина-полицейский болезненно переживает отсутствие своей руки, только когда на нее смотрит, и т. п. Все это напоминает поведение истязающих друг друга Тома и Джерри — это вид любви и дружбы, уничтожение чужого тела происходит как бы любя и понарошку, играючи. Истязаемое тело так к этому и относится (поедаемый собакой каннибал мирно улыбается). Герои знают о боли, но не чувствуют ее, и сообщают зрителю с ложным, нарочито наигранным пафосом: «Больно, дескать!». То есть рефлексия заменяет рефлексы. Душа как сознание существует на правах рефлексии тела о самом себе, которая осуществляется благодаря картинкам, то есть механизмам представления. Человек в качестве киногероя есть тело, которое себя представляет, о себе рассказывает и выведено целиком напоказ, например, можно вспомнить объектное отношение к «моим лапам», которые не должен забыть герой Микки Рурка в числе орудий мести. Это тело как тело-образ, который существует на киноплёнке и в последнее время даже отдает сам себе в этом отчет. Как может быть больно киноплёнке? При этом герои нарочито соблюдают ритуалы заботы о теле, пластыри на него клеят, к врачам ходят, таблетки принимают. Так же они и о сознании заботятся, точнее о том, чтобы не сойти с ума, остаться в здравом рассудке, хотя выглядит это особенно комично — быть адекватным действительности «Города грехов» — это как раз-таки быть полным психом. Герои не удивляются, не устают, не переживают: Ненси после долгожданной встречи со своим возлюбленным-полицейским, побега и погони говорит, что она всего лишь «несколько взволнована». И в «Метрополисе», и в «Городе грехов» тела неестественны и чрезмерны, но только это разная чрезмерность. Тела в «Метрополисе» превращены в четкие знаки, чтобы зритель не перепутал, какую эмоцию они выражают. В «Го-

роде Грехов» тела если и представляют собой знаки, то такие, которые не отсылают к означаемому (плавающие означающие). Тело — и субъект, и объект потребления. Тело становится узлом коммуникации — все эмотивные отношения людей друг к другу осуществляются только через телесный эквивалент (мордобой, секс, убийство, поедание).

Можно провести ряд параллелей между «Городом грехов» и прозой Сорокина: это и мотив трансгрессивного каннибализма в ситуации нехватки сакрального, и изобилие всяких телесных практик извращенного характера, и визуализация словесных метафор, таких как «провести мордой по асфальту» или «мочить в сортире» («скормить собакам», «концы в воду» и т. п.) — то есть слова воспринимаются и реализуются как чисто телесные жесты, которые подаются на экране со всякими подробностями (то же мы наблюдаем и в текстах Сорокина, подающего выражения, существующие в ненормативной лексике, как реальные телесные практики). Тело читая/смотря все это, получает приступы тошноты и выражает свое телесное возмущение и отвращение — все это призвано продемонстрировать плотность текста и одновременно втягивание, растворение тела в тексте или на экране — телесности и ее состояниям приписывается, таким образом, статус производного. Такие визуализованные метафоры есть уже в «Метрополисе» (богатая молодежь буквально «пожирет глазами» псевдо-Марию, да и «безддушный робот» тоже — вполне конкретная, снабженная телом метафора). Язык масс-медиа — это язык метафор, другая речь плохо воспринимается публикой. Эмоция должна быть выражена сочной картинкой, желателен сдобренной изрядной порцией крови.

Чем обосновано в современном кинематографе такое изобилие крови? Конечно, это мотивировано ожиданием и потребностями зрителя, но с чем связана такая потребность? Явно все эти убийства и потоки крови доведены до абсурда — у каждого героя, как у персонажа компьютерной игры, по шесть-девять жизней, лишь бы его побольше можно было на экране поубивать и при этом без необратимых последствий. В любом случае, зритель не склонен верить в смерть своих героев, во-первых, потому, что они на протяжении фильма по несколько раз были при смерти и все время выбирались;

во-вторых, стоит только поставить фильм заново, и вот герой опять жив-здоров, он продолжает жить на экране, как ни в чем не бывало. Эти заигрывания со смертью похожи на заклинания, позволяющие продолжать жизнь, во что бы то ни стало. Что все-таки нужно сделать с телом киногероя, чтобы его убить, если оно настырно не умирает даже на электрическом стуле или посредством отделения головы? Чтобы умереть, тело должно буквально кончиться, исчезнуть, распаться, но и тогда остается шанс. Серийный принцип делает героев бессмертными, а существование — бесконечным. Этот принцип повторения оказывается самодовлеющим, несмотря на то, что всем известно, что продолжения обычно хуже начала, но душа-то требует вечности...

При этом зрителем-потребителем особенно ценятся фильмы и компьютерные игры, в которых видны анатомические подробности битв, убийств, умираний. В Древней Греции картина смерти была в подробностях известна каждому, но при этом в театрах все ужасное и жестокое никогда не выносилось на сцену и не становилось зрелищем. Культура зрелища мучимого тела в Европе началась с Рима — то есть с рафинированной городской жизни — как некая искусственная компенсация недостатка витальной полноты. Сейчас изысканные интеллектуальные зрелища, ориентированные на тонкие чувства, не очень-то пользуются спросом, зато нельзя оторвать глаз от экрана, когда там показывают документалистику про войну, казни и препарирование тел. У Жижека в «Пустыне реального» есть мысль о том, что современный человек испытывает ностальгию по реальности. Это связано, кроме всего прочего, с тем, что человек не знает границ собственного тела, поскольку редко сталкивается с реальностью смерти, особенно в неприукрашенном виде. Поэтому он восполняет этот недостаток при помощи нанесения ран своему и чужому телу. Примером служит распространенная практика порезов бритвой, цель которой — не столько нанести серьезное увечье и собственно смертельную рану, сколько столкнуться с реальностью тела — все равно, что ущипнуть себя, чтобы проснуться. Это объясняет жадность зрителя к разного рода катастрофам на экране, а также общий апокалиптический настрой массовой культуры, жажду зрелища страдающего тела. Правда, все это изживается на уровне фантазма,

поэтому качественные характеристики часто замещаются количественными. Есть тенденция немножко поубивать, помучить, подсмотреть, побояться: то есть просто реализовать накопившиеся стрессовые эмоции, но сделать все это нерадикально, чтобы не испортить себе аппетит во время обеда. Любопытна при этом деятельность цензуры и ее дискурс: нельзя впечатлять зрителя слишком, по крайней мере, вызывая социально опасные эмоции.

С самого начала в кинематографе существовало две тенденции: одна связана с претензией на реализм — пленка передает то, что существует на самом деле, но чего мы без нее не увидели бы; другая приписывает пленке активно конструктивную роль — кино и все масс-медиа сами создают реальность, производят эффект реальности, а не служат имеющемуся положению вещей. «Город грехов» явно вписывается во вторую тенденцию, да и фильмы Ланга с их нарочитой неестественностью тоже. Оба фильма создают мир утопии как некую вполне альтернативную реальность со своей собственной связностью. Разница в том, что «Город грехов» выстраивает ретроутопию в стиле киберпанк. Оба фильма подчеркнута кинематографичны: их «сделанность» бросается в глаза. Реальность в этих фильмах — это спецэффект; результат громоздких декораций в «Метрополисе» и изощренной компьютерной графики в «Городе грехов». Эта реальность не подчиняется привычным законам и описаниям, что погружает зрителя в сюрреалистические миры. Правда, если в «Метрополисе» существование мегагорода со всеми его структурами не подвергается героями сомнению, то в «Городе грехов» реальность — это то, что возникает вокруг героя по мере движения. Поэтому жители «Города грехов» регулярно сталкиваются с вопросом о том, не посещают ли их галлюцинации, не стоит ли выпить таблеток и т. п. Они мучимы устойчивой потребностью отличить реальность от симулякра или хотя бы все симулякры объяснить некими реальными причинами. Так по ходу фильма выясняется, что желтый маньяк-гном — результат неудачного лечения, призрак погибшей Голди — это ее сестра-близнец и т. п. Однако весь фильм в целом оставляет ощущение некой затяжной галлю-

цинации, фантазматического бреда, сна, использующего фрагменты реальности, согласно своей логике, или фрагменты фантазма согласно логике реальности. Фантазм использует рационализацию для своей реализации и убедительности («Метрополис» в этом смысле гораздо более однозначен, хотя мотив сна, бреда, мифа, фантазматического страха там тоже присутствует). Неудивительно, что в результате просмотра у зрителя складывается тревожное ощущение, что помимо реальности экрана нет вообще ничего и жизнь в сфере современного мегаполиса не что иное, как фантазм.

Кино создает и укрепляет смысловые стереотипы, способствуя, таким образом, кроме всего прочего, социальной стабильности. Собственно, радость зрителя при просмотре — это радость узнавания героев, актеров, сюжетов, шуток, метафор и проч. Зритель массового кино зачастую переживает прямо-таки пароксизм радости узнавания, и не просто чего-то нового, а узнавания-подтверждения чего-то давно известного. Поэтому в «Городе грехов» часть актеров вообще совпадают на 100% со своим экранным образом, отождествляются со стереотипом (например, Брюс Уиллис, играющий Брюса-Уиллиса-спасающего-мир-как-всегда⁵), другие играют роли, абсолютно противоположные своему типичному амплуа, эдакие негативы стереотипов (Элайджа Вуд, например, играющий молчаливого суперканнибала). В любом случае, актеры полностью отданы во власть типического, их мастерство как раз и состоит в умении представить тип в чистом виде, без лишнего и частного, что могло бы его замутнить. Ирония в том, что актеры должны цитировать сами себя, свой послужной список ролей, преодолевая человеческое, временное самоисчерпание, так сказать, неотвратимую ста-

⁵ Всем известно, что сам Брюс Уиллис лично никогда мир не спасал, но его имя и образ отделились от него самого, и это отвечает потребности зрителя в герое космического масштаба, которого массовый человек не наблюдает в повседневности. Обыватель прекрасно знает, что мир сейчас не спасают ни политики, ни МЧС, а надо бы — чувство тревожности в подсознании растет, вот и приходится Уиллису отдуваться, разыгрывая фантазмы на тему «своего парня», который всем помог.

рость. Парадоксально, но актеры не имеют права стареть, в отличие от людей, подобно царям-жрецам, актеры-эпохи, по ролям и лицам которых можно выявлять модели идентичности целых пластов времени, должны всегда, любой ценой сохранять лицо. Типизация и схематизм сказывается также в том, что в обоих фильмах практически отсутствуют нормальные обыватели. Есть схематичные и выпуклые герои, есть массовка — но это всего лишь растиражированный, как на ксероксе, тип (рабочие, проститутки, посетители бара). В «Городе грехов» это явно связано с тем, что масса перестала пониматься в чисто количественном смысле, как это было у Ланга, и стала трактоваться качественно — именно как тип — упрощенный и потому тиражируемый. В этом смысле герои и есть масса в разных ее проявлениях, типажи статистики. Это подтверждается еще и тем, что в нескольких сюжетах «Города грехов» каждый персонаж выступает то в роли героя, то как второстепенный персонаж, часть массовки. Значит, каждый человек из массы является потенциально героем истории, хоть какой-нибудь. История актуализируется, как только она будет снята. Дистанция между героем и массой коллапсирует, сводится к вопросу о роли в данном эпизоде. Тот же принцип действует и в сериале. В результате — эффект бескачественного и бесконечного тотального целого. Типическое и массовое совпадают. За границы типажа уже нельзя выйти: невозможно быть и не быть при этом типажем. Но это означает отсутствие непредсказуемости и соответствие ожиданиям. Все уже внутри клише заранее, включая даже чрезвычайные жесты и действия.

Единственный способ для зрителя не совпадать полностью с представляемым фильмом клише — это держать дистанцию за счет иронии. Это циничский юмор из разряда того, о чем пишет Слотердайк: «Оп ля! Мы все еще живы!» Ко всему тому, этот юмор еще и автоматичен — здесь и смеяться-то особо не надо — кино как бы за зрителя смеется (как в сериалах со смехом на заднем плане — событие веселого отдыха состоялось, даже если зритель спал). Ироническая дистанция совершенно методически задается в современном кино, по крайней мере, в «Городе грехов». Циничский смех постоянно провоцируется в нужных и ненужных местах — цинизм всегда уместен. Напротив, наивный пафос будет выглядеть

как анахронизм: «Метрополис» почти невыносим для современного зрителя из-за абсолютного отсутствия чувства юмора. И зритель вынужден заполнять эту лауну сам, своими циничными шутками. Поскольку излишний пафос без всякого чувства дистанции воспринимается как идиотизм, в «Городе Грехов» дистанция гипертрофируется, удваивается и умножается сама на себя. Это фильм, который ни минуты не забывает и не дает забыть зрителю, что это фильм.

В «Метрополисе» есть четко выраженная вертикаль власти, распределение которой однозначно связано с функциями производства. Власть очень образно показана как сила, перемещающая и направляющая людские потоки. Индивиды лишь являются проводниками власти, а не ее хозяевами, что справедливо даже в отношении главы производственной корпорации. В «Городе грехов» власть также не совпадает со своими носителями, но, как уже отмечалось, никакого общего рисунка распределения сил мы не видим. Епископ и его брат-сенатор выглядят как частные лица, словно они не делегируются системой, а используют ее в своих частных семейных целях. Власть полицейских тоже странна, за ними не видно системы: индивиды, представляющие власть, как бы атомарны. Но это свидетельствует не об их автономии, а о мимикрии системы. Она как бы ушла вглубь и оттого стала еще более эффективной. Люди ничтожны по сравнению с теми функциями, которые они выполняют, хотя до этого казалось, что они исподтишка пользуются могуществом в корыстных интересах. Власть присвоить нельзя, поскольку это она пользуется теми, кто ее использует, провоцируя взаимную эскалацию. Новеллы «Города грехов» наглядно демонстрируют негативные последствия покушения на агентов власти, поскольку худо-бедно, но они позволяют отношениям оставаться в норме. То, как поданы структуры власти и их наполнение, способствует терапевтической функции кинематографа, утешая зрителя — у тебя нет денег, ты неудачник, тебя считают отбросом общества, но в глубине души ты такой хороший, потому что на экране настоящими героями оказываются люди, подобные тебе, в то время как вся верхушка коррумпирована, и ты хорош уже потому, что ты не на вершине власти. В основе

этой логики — рабская мораль. Возвышенные проститутки и благородные преступники вместе с коррумпированными представителями власти стали уже клише массового кино и действительно отвечают на ожидания публики.

В интересах власти теперь охранять святость идентификации, поскольку именно она позволяет точкам в цепях коммуникации безошибочно опознавать друг друга и не нарушать правил. Открывшиеся тайны грозят смещением идентичностей и нарушением равновесия. Идентичность — это ценность, обусловленное условие власти, необходимое для сети коммуникации. При этом власть как сеть отношений предстает как данность, она как силовое поле втягивает в себя сингулярности и прищипливает их к местам. Откуда берется сама эта структура, чем обусловлены именно такие соотношения — неизвестно. Можно сказать, что этой системе присуще стохастическое возникновение и поведение. Собственно власть не проигрывает и не исчезает никогда, проигрывают и исчезают только люди, власть же остается, хоть и изменяется. Если вспомнить Фуко, власть сама провоцирует бунты и протесты для того, чтобы иметь возможность лишней раз напомнить о себе и упрочить свое могущество. Поэтому смерть епископа не привела к распаду города — на его место придет кто-нибудь другой. Кто? Какая разница. Это может быть даже мертвый епископ, все равно его как живого никто не видел.

Интересен статус такого рода фильмов. И «Метрополис» и «Город грехов» — это социокультурный обзор того, что собой представляет наше общество с точки зрения набора типажей. «Метрополис» — четкое послание гуманистического просвещения. «Город грехов», как детище постмодернистской эпохи, не позволит по своему поведению дать четких определений — это пародия и манифест одновременно, сдобренный интригой и загадочностью. Этот фильм, как «черный квадрат», заставляет бесконечно искать в себе смысл постольку, поскольку демонстрирует его отсутствие. Современный зритель существует в условиях постоянного ожидания наполненных хоть каким-нибудь смыслом структур идентичности. И в этом отношении мы есть то, что мы ожидаем.