

**Смерть, медиа и медногремящая слава
(размышления о механизмах
наступления смерти в медиа)**

Акме героев, как повелось с древних времен, связано со смертью. Для надежной фиксации в народном эпосе героического статуса весьма благоприятно было пасть в бою, в расцвете сил, избежав дряхления и угасания медногремящей славы. Цифровые медиа, например, современные ролевые компьютерные игры¹, как ни странно, наследуют этот принцип. Путь героя RPG — следовать своей судьбе (квесту) и встретить смерть на поле боя с оружием в руке. Все, вроде, как у Ахилла. Но вот в чем штука — нить судьбы от этого не рвется и герой воскресает вновь и вновь, чтобы пройти заново незавершенный квест или начать новый. Легкость, с которой RPG-герой расстается с жизнью, ставит под вопрос героический баланс жизни и смерти, ведь в современных играх компонента «жизнь» застраивается с невероятной детализацией. Игрок может создавать своего персонажа себе под стать вплоть до мельчайших подробностей, что делает виртуального героя носителем телесности в прямом смысле этого слова. Игрок живет этим персонажем и заботится о его медиа-теле, как о своем (а порой, даже больше). Собственно, можно сказать, что у игрока и персонажа общее медиа-тело, принимающее весь вес субъективности в конвергентных средах коммуникации, каковыми и являются игровые миры². И хотя

¹ Компьютерная ролевая игра (англ. Computer Role-Playing Game, обозначается аббревиатурой CRPG или RPG) — жанр компьютерных игр, ведущихся от лица персонажа.

² За подробностями в этом вопросе отсылаем к исследованиям Санкт-Петербургской лаборатории ЛИКИ (Центр медиафилософии), в частности к статье А. Деникина «В защиту видеоигр»: «Таким образом, не только невозможно понять игру вне опыта игры в нее, но и сама игра — только часть настоящего опыта геймера. Смысл игр не заключен в самой игре, а выражается через нее. Процесс генерации смыслов осуществляется как в виртуальном игровом мире, так и в реальном мире социальных взаимодействий. Геймеры уча-

компьютерные игры уделяют много внимания визуализации ранений, умирания и смерти, но, тем не менее, сама гибель персонажа остается всего лишь условным знаком, не ведущим к серьезным последствиям. Смерть здесь — досадная рутина по воскрешению, обидная потеря нескольких секунд на перезагрузку локации, но не более того. Короче, умереть с помощью смерти нельзя. Возникает вопрос: где смерть? С учетом того, что компьютерные игры вовлекают в свои сюжеты структуры современного общества³ и в свою очередь оказывают возвратное воздействие на них, то рассмотрение репрезентации смерти в RPG может дать весьма интересные результаты. Тем более, что процессы конвергенции размывают границы между играми и другими медиа-продуктами, что позволяет включать в поле наблюдений смежные жанры и делать выводы скорее об антропологических константах, чем жанровых особенностях игр или фильмов. В данной статье мы обратимся к механизмам наступления смерти, показанным в медиа-продуктах (играх и фильмах) через призму специфической медиа-телесности, наблюдаемой у игроков и актеров, и шире, в той или иной степени, у всего поколения

ствуют в он-лайн форумах, посвященных любимой игре, становятся членами игрового клана или организации, пишут собственные гайды по прохождению сложных уровней игры, обмениваются мнениями на форумах и ведут собственные блоги. Так, например, бессмысленно играть в многопользовательскую игру «World of Warcraft» (2004) вне социализации с игровым комьюнити. 90 уровней, предложенных в игре, можно пройти достаточно быстро. Но настоящее удовольствие, смысл игры можно обнаружить только, когда твоя игра превращается в нечто большее, нежели «игра для себя», когда она становится игрой «для других и для себя» (Деникин А. А. В защиту видеоигр // Медиафилософия XI. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб. : Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 41).

³ Компьютерные игры как объект исследования стали уже «академической дисциплиной» и представляют собой ценный новый ресурс для антропологических исследований. По словам Валерия Савчука, «очевидно, что компьютерные игры являются итогом эволюции игры как таковой или что игра отображает общество, в котором она существует» (Медиафилософия XI. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб. : Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 7).

У, переместивших большинство жизненных практик в сетевое пространство.

Итак, что происходит с механизмами наступления смерти в современном медиа пространстве?

Тема смерти всегда была привилегированным объектом внимания философской антропологии. На волне интереса к *death studies*⁴, весьма популярным на западе и набирающим обороты у нас благодаря неслабому проекту «Археология русской смерти»⁵, смерть как объект исследования становится тем более востребованной, чем сильнее она вытесняется из горизонта повседневной жизни. По словам Сергея Мохова: «В западной антропологии *death studies* посвящены главным образом *death and dying*, то есть именно смерти и умиранию. Люди исследуют хосписы, исследуют, как респонденты переживают процесс принятия смерти, скорой или не очень, как описывают свой процесс умирания в блогах, объединяются вокруг проблемы смерти (например, человек умирает, и они делают что-то коллективное)»⁶. Смерть замещается умиранием как процессом, протяженным во времени, а значит делимым на периоды и прогнозируемым. Эти отвоеванные у смерти территории застраиваются мортальными теориями, практиками паллиативной медицины, и прочими конструктами, призванными обеспечивать прозрачность, поступательность и конвертируемость всех без исключения гражданских состояний. Смерть отодвигается также структурами потребительского общества, превращающими любое сопряженное

⁴ *Death Studies* («исследования смерти») в западной научной традиции являются крупной областью междисциплинарных исследований, объединяющей социологов, антропологов, психологов и других специалистов, занятых темой мортальности.

⁵ «Археология русской смерти» — это первый в России научный журнал посвященный *death studies*. Журнал издается группой независимых исследователей с помощью краудфандинга и на деньги частных жертвователей с октября 2015 г. и выходит как в печатном виде, так и выкладывается для свободного доступа в pdf (сайт проекта <http://deathanddying.ru/>)

⁶ Мохов С. Археология смерти и постсоветского. URL: <http://theyvshka.ru/2015/09/29/death-study-and-last30/> (дата обращения: 20.11.2017).

с эмоциями поле в сферу интенсивного товарооборота. В целом, консервативные функции современного биополитического общества направлены на сохранение стабильности и управляемости общественных структур, вследствие чего смещается само ядро деструктивности опыта умирания и смерти. «Хорошая смерть» сменилась «хорошим умиранием».

Эффект такого смещения выражается идеей «смерти в жизни», активно эксплуатируемой западными представителями *death studies* — вместе с ростом интереса различных ученых к людям, «близким к смерти» (пожилые, смертельно больные, представители профессий, связанных с риском внезапной смерти). «Смерть в жизни» — это процесс конструирования смерти как идентичности, упорядочивание умирающего тела с помощью создания медиа-тела, встроенного в публичное пространство сети и принимающего на себя вес репрезентации личности. Умирающие люди заводят блоги, публикуют контент о себе, проговаривая процесс умирания как сюжет. Интернет позволяет не останавливать этот нарратив даже после физической смерти автора контента; включенный в логику *produsage*, контент продолжает обновляться. Существуют заинтересованные в этом пользователи, и это вовсе не обязательно близкие люди. Смерть присутствует в сети как развлечение. Сетевые *death tourists* серфят интернет в поисках всякой моральной атрибутивности и активно участвуют в создании этого скорбного нарратива⁷. Кроме того, современное устройство сети не позволяет с 100% гарантией верифицировать физическую смерть владельца аккаунта в соц.сети, поощряя тем самым символическое бессмертие⁸.

⁷ «Археология русской смерти»: Зачем издавать журнал о могилах, кладбищах и погребении. URL: <http://www.furfur.me/furfur/culture/culture/215183-zachem-izdavai-zhurnal-pro-smert> (дата обращения: 20.11.2017).

⁸ «Виртуальное пространство само по себе выражает идею бессмертия, идею жизни после смерти. Если раньше обращения к умершему человеку происходили через традиционные религиозные практики, то сейчас именно страница в социальных сетях представляет собой место, где продолжает жить умерший человек. Он тебя слышит, он отвечает тебе, он продолжает жить» (Махов С. Ситуация с «*death studies*» в современной науке. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tuatsiya-s-death-studies-v-sovremennoy-nauke> (дата обращения 12.11.2017)).

Некронаративы дают материал для социологии смерти как отрасли, изучающей человеческие реакции на смерть: «как и что люди думают о смерти».

Рискнем высказать предположение, что *soft methods*⁹, медленно, но верно заполняющие знаниями «слепые зоны» смертности, не столько прибавляют транспарентности смерти, сколько подвергает ее компрессии, сжимая ее до маргинальных точек культуры. Мохов, описывая западные похоронные практики, говорит: «В современной западной культуре похороны это не ритуал, а скорее коммеморативный акт. Сам процесс похорон трансформировался настолько, что мы больше не можем наблюдать, что делают с телом как с субъектом обряда. Сейчас тело практически исчезло из процесса похорон. Когда человек начинает умирать, его сразу же помещают в больницу или хоспис, и общество не видит самого процесса умирания. Человек умирает — тело тут же помещается в морг. Потом его выдают для погребения. Тело как субъект короткое время присутствует на похоронах, а потом его быстро погребают. Таким образом, из похорон уходят, вернее, серьезно трансформируются фазы отделения от общности живых и включения в общность мертвых. Похороны все больше приобретают черты не обряда и ритуала с телом, а коммеморативного акта»¹⁰. Продолжая метафору компрессионного воздействия, скажем, что компрессия не может быть бесконечной, и что, достигнув критического сжатия, должна последовать реакция — нестабильность в проявлении смерти; и что, возможно, мы наблюдаем эту фазу в современном медиа-пространстве в виде все возрастающей популярности снафф образов¹¹. Так называемая «порнография смерти» присутствует повсеместно в цифровом пространстве, и человек,

⁹ *Soft methods* – методы изучения в *death studies*, максимально адаптивные и лояльные исследования смерти, аккуратно аппроксимируемые к каждому конкретному полю.

¹⁰ Мохов С. Археология смерти и постсоветского. URL: <http://theyvshka.ru/2015/09/29/death-study-and-last30/> (дата обращения: 10.11.2017)

¹¹ См.: Казарина Т. В. Рождение метафоры, или что такое «снафф». URL: <http://www.cirkolimp-tv.ru/textpattern/index.php?txpreview=742.1513019170> (дата обращения: 12.10.2017).

даже не обладая пристрастием к некротематике, по статистике за год видит в СМИ, кино и интернете приблизительно 16 тысяч смертей¹². Привычность смерти при полном порой отсутствии непосредственного контакта с ней — интересный парадокс, вызванный, без сомнения, воздействием медиа-среды. Тиражирование смерти в медиа — тоже механизм компрессии, поскольку очевидно смещение смерти к воспроизводимому умиранию, которое, как в компьютерной игре, воспринимается как временный сбой. По словам Александра Секацкого: «Жало смерти, по мере его погружения в социальную плоть, с какого-то момента перестает вызывать опережающий ужас. На этих глубинах тиражирование смерти уже не сопровождается страхом смерти»¹³. Напротив, снафф-контент выступает гарантом внимания со стороны сети и обеспечивает волну медногремящей славы. И в отличие от похоронных практик с их коммеморативностью снафф работает непосредственно с телом, сокращая до минимума дистанцию к нему. В снаффе проявляется, на наш взгляд, самый заметный эффект преломления смерти в среде цифровых медиа — существуя под этическим запретом, снафф тем не менее присутствует повсеместно, трансформируя физическую смерть в медиа-умирание и оставляя тем самым смерть за скобками для зрителя, инвестирующего свою телесность в снафф в виде мощной эмоции. Образно говоря, снафф как медиа-продукт — такая гомеопатическая доза смерти, которая не вредит здоровью. Попробуем нащупать ту тонкую грань медиа, за которую сбрасывается смерть.

В качестве отправной точки возьмем популярную игру *Scyrim*¹⁴. Игра ведется от третьего или от первого лица; пер-

¹² James W. Green. *Beyond a Good Death: The Anthropology of Modern Dying* (Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 2008), 272 pp.

¹³ Секацкий А. Кем считать живущих? URL: <http://gibrid.ru/main/cinema/cinem006.htm> (дата обращения: 22.11.2017).

¹⁴ *The Elder Scrolls V: Skyrim* — мультиплатформенная компьютерная ролевая игра с открытым миром, разработанная студией Bethesda Game Studios и выпущенная компанией Bethesda Softworks в 2011 году. Игра получила высокие оценки критиков и собрала ряд

сонаж — герой, создаваемый с нуля игроком, с подробной детализацией и возможностью индивидуализации вплоть до мелких акцентов. До выхода on-line игра даже в локальной версии содержала огромное количество территорий с разнообразными ландшафтами, где можно было провести сотни часов. Выход в сеть стократно увеличил этот временной горизонт. В игре уделено большое внимание витальности персонажа — герой развивается, учится, совершенствует навыки, создает и крушит, покупает и продает, лжет, ест, пьет, спит и даже женится и разводится — все это в индивидуальной комбинации, делающей героя буквально неповторимым¹⁵. Медиа-тело героя во многом синхронно телу игрока, за исключением одного существенного момента. Герой игры живет, растет и достигает акме, но не стареет, ибо никто не будет доигрывать за персонажа с ухудшающимися характеристиками. И здесь мы подходим к главному сюрпризу героя RPG — его акме равно его смерти. Всякому, игравшему за подобного героя, знакомо чувство странной растерянности, когда герой достигает пика возможного развития, и хотя игра может продолжаться и дальше, но прогресса уже быть не может, а значит, и нет прежнего интереса к игре. А значит, игровой персонаж уже мертв. Воинская доблесть эпического характера — умереть на пике славы — обнаруживается в пространстве игры в довольно неожиданном месте. Смерть вынута из актов умирания и, как уже говорилось, умереть с помощью смерти нельзя. Но смерть, как то, после чего ничего нет, совпадает с точкой акме.

Эта корреляция между акме и смертью может быть прочитана и в других типах медиа-продукции. Здесь можно привести в пример прекрасную короткометражку Нила Блом-

наград, в том числе звания Spike Video Game Award, звания «Игры года» и «Ролевой игры года» от IGN и Gamespot. Ей также сопутствовал коммерческий успех: на 2014 год число проданных во всем мире копий игры превысило 20 миллионов.

¹⁵ Создатели и авторы новой компьютерной игры создают современную форму искушения и соблазна, по сути, — новую архитектуру удовольствия комп. игры, новые виды удовольствий, поглощающие всего играющего вкупе с его «естественной» плотью (с. 17).

пкампа «Бог: Серенгети»¹⁶. Сюжет таков: седобородый бог-творец сидит у стола, почитывает всемирную историю (написанную, кстати, не им). На столе расположен мир в локации африканской долины Серенгети, где первобытное человеческое племя делает первые шаги прогресса. Бог играет людьми с помощью своего подручного (очень остроумная метафора медиа), отдавая ему приказы применить к людям то или иное действие. В момент всеобщего счастья и единения людей Бог велит выпустить чуму. Подручный сопротивляется, но, в конце концов, подчиняется.

Сопротивление медиа-среды смерти как остановке вполне укладывается в логику сети как взаимопроницаемого целого. Разработчики игры *Scyrim*, очевидные поборники иммерсионно-логических идей, пошли даже на системный шаг, чтобы обмануть смерть. Падение интереса к игре, как прогрессирующий некроз тканей живого организма, был купирован новой возможностью сбросить навыки персонажа, обнулив их и вернув возможность прокачивать героя заново¹⁷. Логика, отчетливо направленная против смерти, а не просто против конца игры. Игроку не предлагается начинать все заново с новым персонажем, признав тем самым смерть предыдущего, но дается возможность продлить жизнь своего героя, для тех случаев, когда установилось тождество игрок/персонаж и утрата воспринимается как собственная.

Мера временная и сомнительная; как говорится, «осадо-чек остался», герой отпущен на поруки смертью, и все остальное время игры существует в режиме перехода на тот свет. Жак Лакан называл такой экзистенциальный модус «между двумя смертями». Разработчики игры понимают необратимость изменений и обозначают особый статус героя титулом «легендарный». Но сколько бы ни старались разработчики, предлагая новые сюжеты для легендарных героев, все равно смерть была уже зафиксирована, осталось только ждать осознания. Здесь можно провести параллель с сюже-

¹⁶ Oats Studios. Volume 1. GodY Serengeti. Реж.Нил Бломпкамп. 2017. URL: <https://oatsstudios.com/projects/god-serengeti> (дата обращения: 12.11.2017).

¹⁷ Издание игры *Scyrim Legendary Edition* было выпущено компанией Bethesda в 2013 году, спустя 2 года существования игры.

том культового «Мертвеца» Джима Джармуша — главный герой проходит некий путь, что-то делает, куда-то стремится, и все это на фоне накачивающего осознания собственной смерти. Но жизнь после смерти уступает по интенсивности, а в случае компьютерных игр снижение интенсивности прогресса — уже регресс. Как ни странно, здесь вырисовывается уникальная возможность поговорить о репрезентации дряхления героя RPG в цифровом пространстве, поскольку очевидно, что только так оно и возможно. Вообще исследование аналогий с возрастом для цифровых персонажей — перспективное поле, но мы оставим его вне данной статьи. Важно заметить только, что медиа тело смертно.

Чтобы проиллюстрировать смертность медиа тела, обратимся к двум фильмам, напрямую включающим в сюжет все интересующие нас смысловые блоки: тело физическое, медиа тело, умирание как процесс и смерть; и все это в пространстве публичности. Речь идет о фильмах «Рестлер»¹⁸ и «Бердмен»¹⁹. Интересно, что оба фильма заканчиваются смертью главного героя, но она остается за кадром, сопротивляясь «иммортологической иллюзии» кинематографа, аккумулирующего экранные смерти²⁰.

Фильм «Рестлер» демонстрирует нам второе дно шоу рестлинга, так сказать закулисье закулис, показывая, что происходит со старым куском медийного мяса, когда занавес окончательно опускается. Главный герой — помятый, разбитый жизнью, стареющий экс-рестлер Ренди Баран (он же Таран) в исполнении такого же помятого и стареющего Микки Рурка — влачит жалкое и бессмысленное существование. Время его славы завершилось, интенсивность жизни приблизилась к нулю — можно сказать, что он умер и живет как призрак самого себя.

Режиссер фильма — Даррен Аронофски — большой мастер аллегорий и символических высказываний на тему фа-

¹⁸ *Рестлер* (The Wrestler), 2008 г., реж. Д. Аронофски.

¹⁹ *Бердмэн* (Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance), 2014 г., реж. А. Иньярриту.

²⁰ *Кириллова О.* «Кинематограф как травма, фильм как памятник, смысл как аффект» (Беседа с Михаилом Ямпольским). URL: <http://www.nlobooks.ru/node/4149> (дата обращения: 24.11.2017).

тальности и выбора перед лицом смерти, стоит только вспомнить его культовые работы «Пи», «Фонтан», «Реквием по мечте». В сюжетном пространстве «Рестлера» Аронофски задается вопросом о предопределенности и цене совпадения с Судьбой, неожиданным образом превращая Рэнди Барана в аллегория Христа. Этот ход проговаривается в фильме на разных уровнях — от мелких знаков, вроде татуировок и названий, мелькающих в фильме, до прямых сюжетных цитат. Например, проводится параллель образа рестлера и образа Христа из фильма «Страсти Христовы»²¹: «Посмотри, там так бьют!» — говорит один из персонажей главному герою. Настоящее имя главного героя — Робин Рэмзински, его псевдоним Рэнди Баран, и знакомые его зовут Рэм, что в переводе с английского значит «баран» (или «таран»), а также «агнец». В имени Ram «баран» сохраняются коннотации с библейским «жертвенным агнцем» (*sacrificial ram*). Аронофски крепко вшивает жертвенность в ткань фильма. Если ты работаешь на публику и не готов выкладываться на 100%, не готов отдать себя служению без остатка, то тебя попросту не будет — тебя не заметят. Полная самоотдача сопряжена со способностью тратить тело особым образом — так, чтобы было видно зрителю. Зритель же не способен оценить процессы, которых он не видит, потому шоу насыщается элементами страданий и претерпеваний. Претерпевания тела, выражаемые через мелкие знаки, о подлинности/неподлинности которых зрители должны догадываться, точно описывают контур героя-рестлера: кровавые истязания Барана, осуществляемые добровольно ради некой высокой (для него) цели; стигматы-степлеры, забиваемые в живую плоть; терновые венцы колючей проволоки... Толпа зрителей, которая свидетельствует происходящему... И, конечно же, финальная сцена возвращения Барана на ринг, напоминающая восхождение на Голгофу, с последующим апогеем всего фильма — прыжком-распятием в углу ринга. Все эти моменты разворачивают священную историю медиа-тела во всей его специфической красе, сообщая о неподдельности аффектов шоу и серьезности этой насквозь постановочной игры в борьбу. Именно на

²¹ Страсти Христовы (The Passion of the Christ), 2004 г., реж. М. Гибсон

сцене прыжка-распятия фильм обрывается, вновь демонстрируя нам равенство точки акме и смерти.

По сюжету фильма Баран вынужден постоянно выбирать между двумя путями — медийным и не-медийным. Последний показан как жизнь частного лица — личные отношения, друзья, дети. В итоге выбор этого двойного тела осуществляется в пользу медиа, т. к. навыки жить вне сферы медиа оказались окончательно поврежденными. Связь со зрителями для медиа-героя конститутивная, ведь он сам себе творец и зрелище, смотрят *его*, создавая нужную степень плотности для медиа-тела. Потому возвращение главного героя в центр шоу показано как точка наивысшего акме. Он готов окончательно пожертвовать собой (буквально умереть от сердечного приступа), чтобы остаться в вечности шоу. Прыжок Рэнди с распятия канатов — это абсолютное совпадение с самим собой, его миссия по спасению человечества. Еще одна параллель с Голгофой: последний прыжок Барана, как и распятие Христа, наблюдала горстка зрителей, но в масштабе всего человечества.

Судьба медиа-тела — выходить на границу смерти и демонстрировать ее в максимально удобной для потребления форме. Очевидно, что последний козырь медийного тела, исчерпавшего свои ресурсы — это физическая смерть. Подобный ход мы видим еще в одном фильме — главный герой фильма «Бердмен» раздавлен собственной былой славой актера «одной роли». Пытаясь избавиться от прилипшего образа тупого супергероя, он безуспешно пытается сменить кино на театральную сцену, однако инертность медиа-тела не позволяет сделать ему это. В итоге, он решается на самоубийство на сцене, благо по ходу спектакля как раз есть такой поворот событий. Он стреляет себе в голову, но от волнения только простреливает нос. Симптоматичное желание покинуть медиа тело, не покидая пространства медиа, приводит к характерному эффекту — смерть искажается, встраиваясь в пространство сцены. Однако это непредвиденное сокращение дистанции к реальности смерти зажигает зрителей так мощно, как не зажигали все актерские ухищрения его труппы. Триумф правда не отменяет смерть главного героя, которую режиссер уносит, тем не менее, за скобки фильма, погружая

ее в некое пространство намека и недосказанности, как собственно и Аронофски поступает с Бараном.

Смерть не может легитимно присутствовать в пространстве медиа-показа, она выносится за сцену. Максимальное приближение смерти, самая короткая из возможных дистанций — это снафф, существующий маргинально и на особых правах. Его атомарность и аффективность позволяет разрушать некоторые устойчивые взаимосвязи, в частности избегать ловушки линейности и нарративности. Тем не менее снафф — это все-таки медиа конструкт, игрушка в руках death tourists, ищущих интенсивности для своих медиа тел. Здесь можно было бы провести параллель со структурой RPG — герои ищут достойную точку приложения своих возрастающих способностей, и это залог продолжения жизни. Снафф оказывается критическим испытанием, во всяком случае, пока. Если он преодолевается, акме героев оказывается позади. Поэтому снафф как медиа конструкт является одновременно критической структурой и гарантом хрупкого баланса сложившихся механизмов смерти в современном обществе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Казарина Т. В.* Рождение метафоры, или что такое «снафф» URL: <http://www.cirkolimp-tv.ru/textpattern/index.php?txpreview=742.1513019170> (дата обращения: 12.10.2017).

2. *Кириллова О.* Кинематограф как травма, фильм как памятник, смысл как аффект (беседа с Михаилом Ямпольским). URL: <http://www.nlobooks.ru/node/4149> (дата обращения: 24.11.2017).

3. Медиафилософия XI. Компьютерные игры: стратегии исследования. Санкт-Петербург : Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2014.

4. *Мохов С.* Археология смерти и постсоветского. URL: <http://theyvshka.ru/2015/09/29/death-study-and-last30/> (дата обращения: 20.11.2017).

5. *Мохов С.* Ситуация с "death studies" в современной науке. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/situatsiya-s-death-studies-v-sovremennoy-nauke> (дата обращения: 12.11.2017).

6. *Секацкий А.* Кем считать живущих? URL: <http://gibrid.ru/main/cinema/cinem006.htm> (дата обращения: 22.11.2017).

7. *James W. Green.* Beyond a Good Death: The Anthropology of Modern Dying (Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 2008), 272 pp.