

Согласно Аристотелю, трагедия, вызывая сострадание и страх, заставляет зрителя сопереживать, тем самым очищая его душу, возвышая и воспитывая его.

Ни у кого не должен вызывать вопросов традиционный контекст употребления слова «катарсис». Но мне бы хотелось расширить диапазон использования этого термина и применить его к области психологии.

Человеческий страх.

Можно ли получить удовольствие от чувства страха? Ведь с точки зрения психологии страх считается отрицательно окрашенным эмоциональным процессом. И это состояние обусловлено грозящим или предполагаемым бедствием.

Вот сколько вопросов. Чтобы ответить на них, проведем эксперимент. В моем исследовании этот эмоциональный процесс будет вызван искусственно, специфическим образом. Посредством художественного ужаса, аудиовизуальной индустрии: кино, интернет-медиа и, в большей степени, видеоигры. Так как причиной страха считают не только реальную, но и воображаемую опасность, то мне по роду своей деятельности интересно проанализировать именно последнюю причину.

Возьмем молодежную аудиторию. В основном получают удовольствие от «пугания» молодые люди. И этому есть объяснение. Любой эмоциональный процесс представлен в виде переживаний. Страх, кроме очевидной психической составляющей, имеет и ярко выраженную физиологическую: повышение уровня адреналина, артериального давления, потение, учащение пульса и дыхания, выделение желудочного сока. Обостряются ощущения, увели-

чивается приток крови к мышцам (как не парадоксально, по сути, те же процессы, что происходят во время секса). У пожилых людей все эти функции в силу возраста снижены. И организм не собирается их восстанавливать до уровня подростка. Именно поэтому мы крайне редко можем увидеть радующихся жизни пенсионеров, погруженных в гаджет с мрачным хоррором. Хотя старшее поколение и не чурается видеоигр. Сложившийся стереотип в отношении пенсионеров и современной техники в корне неверен. Кстати, есть игры, которые востребованы людьми любого возраста: стратегии, игры-головоломки на мобильных устройствах и др. Но по большей части старшее поколение консервативно. Так было, так и будет, когда и наше поколение придет к преклонному возрасту. Уверен, что и мы не откажемся от видеоигр, которые являлись частью нашей субкультуры с раннего детства. Мы все так же будем испытывать ностальгию по старому доброму ретро.

Итак, с годами восприимчивость к испугу становится гораздо меньше, как, например, и к боли. А с каждым прожитым годом обычные клише из игр-ужастиков кажутся не такими уж и страшными. А даже простодушными, вроде плюшевых игрушек. Например, маньяк Фредди Крюгер из старого доброго ужастика Уэса Крэйвена «Кошмар на улице Вязов».

Но страх страху рознь. Я имею в виду тот страх, который не вызывает отрицательных последствий, вроде расстроенной психики, сердечных приступов и тому подобного. Сейчас меня интересует «здоровый» страх. Как сказал один из моих преподавателей по

режиссуре, «ужасы не должны пугать, они должны восхищать».

Чтобы получить удовольствие от страха, зритель в первую очередь должен сам хотеть как следует испугаться. А специфика фильмов или игр-ужасов как раз и заключается в том, что здесь, как нигде, зритель или игрок выступает соавтором. Он сам додумывает многие истории, переносит наблюдаемые события в свою жизнь и так далее.

Остановимся и сделаем необходимую ремарку. Зритель не должен воспринимать все происходящее на экране в штыки. Хоррор — дело серьезное. Днем погружаться в атмосферу страха гораздо хуже, чем, скажем, ночью.

Конечно, это относится только к художественному ужасу, когда зритель осознает, что все, что он видит и слышит, не происходит с ним непосредственно. Отставим в стороне искусственно созданные ситуации вроде комнат страха в парках аттракционов или экскурсий в дома с привидениями. Пусть здесь, как и в фильмах ужасов, все спланировано и запрограммировано — это совсем не то, что я имею в виду. Я говорю о реальном мире, поэтому и естественная защитная реакция, коим является страх, выражается иначе. Поэтому, как мне кажется, и положительных эмоций тут меньше. Недаром для тренировки служб особого назначения используются темные комнаты с целым набором компьютерных спецэффектов в виде врагов, которые нападают на бойца и которых нужно уничтожить. Это не тот страх, преодоление которого несет радость и удовлетворение. Тут человек работает руками и ногами, поскольку

добавляются реальные опасения за свое здоровье.

Мой страх — другого рода.

Для проведения досуга сейчас существуют немало способов. На данный момент это экран компьютера в своей родной и знакомой комнате. Там я намеренно погружаюсь в виртуальный мир, и я понимаю, что происходит обман, хотя на самом деле мне ничего не угрожает. Тут и боишься сильнее, и, как ни парадоксально, веселее.

Люди с древних времен чувствовали вкус к такого рода испугам — когда опасности нет, но страшно по-настоящему. У древних, как я указывал выше, была трагедия. Добавим сюда жуткие сказки у костра в темном лесу или в гулком зале у камина, жанр хоррор в литературе (готический роман) и кино, даже ужастики, рассказанные на ночь в летнем детском лагере, и, наконец, видеоигры.

Но вот парадокс. Почему же человечество, погруженное в реальные, а не вымышленные ужасы — нападение диких животных, природные катаклизмы, непрерывные войны, — стремились к получению удовольствия от ужасов, так сказать, «ненастоящих»? От ужасов, которые приносят радость.

Наверное, потому, что страх — одна из самых естественных человеческих эмоций, всегда подавляющая все остальные ради чувства самосохранения. Любая эмоция оценивает действительность и доводит свою оценку до сведения организма на языке ощущений. То есть происходит эмоциональное возбуждение. И какой знак примет это возбуждение — плюс или минус, зависит от ситуации. Ведь страх, о котором мы говорим, может вызвать любое резкое внезапное событие. Ключевой момент — фактор неожиданности. И только на следующей стадии мозг принимает

решение: радоваться или бояться. Это, кстати, доказывает, что речь идет о нормальном чувстве страхе, определяемом двумя нейронными путями. Первый, подкорковый, реагирует быстро, но часто ошибочно. И только второй, долгий, путь позволяет правильно оценить ситуацию и определить опасность как нереальную. Вот тут-то и возникает катарсис, когда человек осознает, что сам он лично находится вне опасности. Чувство это схоже с первыми мыслями при пробуждении от кошмарного сна. Более того, страх от художественного произведения качественно иной — эстетический.

Мы как-то привыкли к тому, что эстетические потребности — со знаком плюс. Но почему не может быть эстетических потребностей со знаком минус? Многие геймеры испытывают не что иное, как эстетическое удовольствие, сидя даже за самой натуралистической хоррор-игрой, когда по роскошному облачению главного героя стекают кровь или внутренности поверженных врагов. И я не считаю таких людей нездоровыми. Это — совершенно нормальная тяга к снятию стресса, накопленного за рутинный рабочий день.

Ведь никого не возмущает ситуация из детской страшилки:

Недолго мучилась старушка
В высоковольтных проводах.
Ее обугленную тушку
Нашли тимуровцы в кустах!

Встречаются ситуации, когда подросток переиграл в «шутеры», а потом пошел и на самом деле перестрелял половину своих одноклассников. Но я не знаю ни одного случая, когда бы хоррор-игра привела к каким-либо печальным последствиям. Известны случаи причинения вреда здоровью даже от просмотра некоторых самых ужасных фильмов-кошмаров. Но от видеоигр подобного рода — нет. Это можно объяснить тем,

что судьба персонажа полностью зависит от действий игрока. Этот «фильм» мы снимаем сами, прямо здесь и сейчас. И в случае даже самой нелепой смерти геймеру некого винить, кроме самого себя.

Перефразируя классика, можно сказать: не стреляйте в геймера, он играет как умеет. Именно аудиовизуальная игра в этом плане так подходит человечеству. Мы не видим никакой опасности в каком-нибудь жутком монстре из видеоигры, ведь он заменяет нам реального, и реальный страх оборачивается радостью. А эмоции уже выплеснулись. Никто не умер, и все довольны.

Но давайте будем честными хотя бы по отношению к себе. К недостаткам фильмов ужасов, да и игр можно отнести то, что, как я уже сказал выше, страх подавляет все остальные эмоции и мысли. Поэтому практически невозможно вместе с «пуганием» передать еще какие-то художественные смыслы. Если уж зритель напуган, то он и сконцентрирован только на этом. Первое, что приходит на ум, — фильм «Сайлент Хилл» (англ. Silent Hill, 2006 год, реж. К. Ган). Интересная философская подоплека о городе, который за грехи своих жителей в прямом смысле провалился в ад. Из этого сюжета могло бы вырасти отличное авторское кино. Но с ужасом глубокий смысл оказался несовместим. Поэтому, при всем уважении к этому фильму, ничего больше о нем я сказать не могу. Конечно, человек-пирамида с треугольником вместо головы и считается самым страшным хоррор-персонажем всех времен, но это не спасает картину от банальностей.

Еще один недостаток всей этой индустрии страха — нельзя пройти игру или посмотреть ужастик, дважды испытыв одинаково сильные эмоции. Это относится вообще к любым фильмам и иг-

рам, но тут — ключевой элемент. Большинство испугов строится на моменте неожиданности. И как бы игра ни нагнетала атмосферу, если игрок знает, что за тем поворотом ничего и никого страшного нет, он уже ни за что не испугается.

Именно эти минусы отталкивают потенциальных зрителей от знакомства с теми же фильмами ужасов.

Например, один мой преподаватель драматургии, который вообще очень положительно относится к жанровому кино и к ужасам в частности, сказал, что, по его мнению, хороших хорроров не существует в принципе. С этим утверждением можно соглашаться или не соглашаться, но оно справедливо в том отношении, что грамотно испугать — это большое искусство. И, как правило, для кино очень дорогое.

Поэтому в последние годы индустрия хоррора кочует в видеоигры. Или, как это происходит в США, многие студии начинают работать по двум схемам: выпускают и фильмы, и игры. И в большей степени игры, так как это прибыльнее.

В играх можно гораздо ярче раскрыть само «пугание» в качестве эффекта. Так как в данном случае не зритель, а игрок гораздо глубже олицетворяет себя с персонажем. Он чувствует ответственность за жизнь своего героя. Конечно, не так же, как за свою, но это гораздо ближе к правде, чем в любом фильме.

Тот же «Сайлент Хилл» был снят по мотивам одноименной видеоигры 1999 года, которая была гораздо страшнее, чем сам фильм, несмотря на неудобное управление в раннем 3D и полигональную графику, где все состоит из пирамидок.

Но вернемся к психологически-драматургическому приему

олицетворения. В ужасах, как правило, мы переживаем жизнь простого, может быть, заурядного человека. Это не супергерой, да даже просто не герой. Это самый обыкновенный человек. Часто даже никакого «романа жизни» главного героя в хоррорах игроку не предлагается. Игрок сам додумывает историю персонажа, которая бы максимально коррелировалась с его представлениями о сюжете. Таким образом, и наступает не просто переживание или олицетворение, а идентификация, максимальный уровень вживания в предлагаемые обстоятельства. В кино добиться идентификации — колоссальный труд, а в игре от любого лица она наступает мгновенно, по умолчанию. В этом и есть смысл игры вообще. А идентификация — залог успеха ужаса.

В хороших хоррорах очень простая игровая механика. Дойти от точки А до точки Б, найти пару ключей или вообще элементарно выжить (жанр *survival horror*). Есть только ты сам и качественная жанровая атмосфера. И все. Ни оружия, ни сложных загадок, ни порой даже карты. Все делается для того, чтобы не отвлекать игрока от испуга. Здесь действует простая киношная закономерность: нельзя одновременно искусно испугать и требовать решения сложных умственных задач.

Даже графику порой упрощают до примитива, чтобы и тут не отвлекать внимания игрока от ужасного.

Что и требовалось доказать. По сути, все приемы психологического воздействия на зрителя в кино и на игрока в игре — грубы и примитивны. Но с их помощью можно добиться фантастических результатов.

Страх — чувство простое. И вызывать может только простыми и даже грубыми приемами. Более изящными, как мне кажется,

ся, ужасы становятся в нашем воображении. Это так называемый пролонгированный эффект. А непосредственно в момент фильма или игры у авторов в арсенале есть проверенные годами рычаги воздействия. Главное, умело все это — атмосферу визуальную, шумовую и музыкальную — скомпоновать. Главный злодей, главный герой (как правило, беззащитный). Добавляем неприкрытые сцены насилия и тому подобное, и ужас готов.

Приятного аппетита!

Кстати, пролонгированный эффект — очень важный момент, о котором должны помнить создатели аудиовизуальной продукции. Например, есть очень страшные игры, но пролонгированный эффект после них совсем ничтожный. И все потому, что у персонажа было оружие, с помощью которого он мог отбиваться от врагов. Следовательно, на уровне подсознания человек, а не персонаж, догадывается, что если сейчас что-то подобное начнет происходить, то и он сможет уверенно дать отпор любым чудовищам, имея в арсенале штук 20 коктейлей Молотова. А бывают игры, где пролонгированный эффект пугает даже сильнее самой игры. Зачастую у героя нет оружия, он беззащитен, а все действие происходит в сеттинге реального мира.

Выше я высказал мнение, что ужас может быть только грубым. Уверен, тут со мной многие могут не согласиться, но я попробую объяснить, что я имею в виду.

Но для начала надо разобраться, что я подразумеваю под грубостью. Практически все. Как говорят многие драматурги, кино — грубое искусство (может, даже самое грубое, а видеоигры тем более), но оно с помощью грубых инструментов способно добиваться очень изящных эффектов.

Рассмотрим в качестве примера игру 2009 года от Nintendo на консоль Wii, сделанную по мотивам фильма The Grudge, американского ремейка легендарного японского фильма ужасов 2000 года Ju-On (реж. Т. Симидзу). Рекомендую к просмотру всем любителям нашушевшего в свое время фильма «Звонк», снятого режиссером Гором Вербински, чтобы было понятно, откуда традиции по-настоящему классического ужаса в этой среде.

Это не лучший пример хоррор-игры, в 2015 году я бы ее никому не посоветовал. Но призадуматься над ней стоит.

В игре ужасное управление — это было начало бесконтактных сенсорных контроллеров. О времена, о нравы! Графика тоже не демонстрирует всех возможностей Wii, а в случае проигрыша нам даже не показывают жестокую сцену гибели героя. Игра просто обрывается, и самое главное — в ней нет активных врагов. Она вся построена на скриптах (запланированных событиях, которые активирует игрок, совершая некие действия). То есть дважды сыграть в эту игру с одинаковым любопытством не выйдет никак, потому что все сценарные ходы известны заранее. Но при этом игра оказалась достойна своего легендарного прототипа.

Как же создателям все-таки удалось испугать геймеров? С помощью психологического ужаса или грубых приемов?

Вообще, любой ужас является психологическим эффектом. Абсолютно неверно подразделять чувство страха, потому что механизмы человеческой психики при восприятии ужасного всегда работают одни и те же. И как же «изящно» на первый взгляд нас пугают в Ju-On?

1. Прием крошечной темноты. Беспроигрышный вариант особенно в играх от первого лица.

Движение в неизвестность — человеку в реальном мире всегда страшно.

2. Конечность ресурсов (в данном случае — батареек). Страх остаться вообще без света заставляет игрока больше нервничать, торопиться, совершать ошибки и от этого бояться еще больше.

3. Больничные помещения, которые на уровне генетической памяти всегда ассоциируются с болью и страданием.

4. Резкие шумы. А как мы уже убедились, человек боится любой внезапности.

5. И, наконец, сам враг — девушка, по сюжету игры и кино олицетворяющая собой ярость и гнев.

Почему симпатичная девушка в белом платье в конце коридора должна вызывать панический страх? Это не многорукий монстр, не зомби, не террорист с огнестрельным оружием. Всего лишь девочка!

Разумеется, игрок не задумывается о художественном образе этого существа в концепции всего произведения. Он просто видит человека. Но крайнее несоответствие предлагаемых обстоятельств (скажем, заброшенный завод и девушка) и вызывают чувство дискомфорта, постепенно перерастающего в панику.

Перед вами вроде бы живой человек, но он не проявляет признаков такового. Это и пугает. Ну а когда девушка начинает ползать по полу, как паук, пытаясь догнать игрока, тут уже и говорить не о чем. Тем более что издревле паук (или что-либо на него похожее) подсознательно соотносится с признаком шизофрении.

Игра местами затянута и скучна. Спасти ее могли бы как раз более резкие приемы воздействия на человеческую психику. Например, элементарные физиологические эффекты (чувство отвращения к разбросанному тухлому

мясу, яязг металлических цепей, выходящий рой мух и т. д.).

Но в основе «пугания» — тривиальный принцип несоответствия. Страх, как я уже говорил, — самое естественное человеческое состояние, оно порождается не такими уж и сложными вещами. Иначе наши далекие предки просто не выжили бы в мире, полном опасностей.

Интересно, что если мы заглянем, условно говоря, в любой учебник по драматургии, то найдем там определение комического как несоответствие отдельных элементов в предлагаемых обстоятельствах. Все так же, как и в ужасе. Поэтому от смешного до страшного один шаг, который важно контролировать. Иначе авторов любого произведения, связанного с хоррором, ждет фиаско.

К примеру, к придуманному в 10-е годы начала XX века персонажу триллера и детектива с элементом ужасов — убийце Фантомасу добавили несколько комических элементов, его отрицательный образ стал утрированным. И он легко перевоплотился в комедийного героя всеми любимых фильмов 60-х годов.

Рождение самого жанра хоррор, откуда, как из «Шинели» Гоголя — русская литература, — вышли все фильмы и игры ужасов, я бы связал с появлением в конце XIX века в Англии рассказа о привидениях. Практически всегда основой ужасов являются эпический фольклор и народные суеверия, приобретающие со временем причудливые формы. Или это — трансформировавшиеся детские страхи?

Я долго ждал, когда, наконец, появится игра, в прямом смысле этого слова рассказывающая о страхе маленького ребенка. И в 2014 году на PC вышла игра «Среди сна» (англ. Among the sleep). И хотя она была нестраш-

ной, но, как мне кажется, дух детских страхов передала хорошо.

Ужасы — искусство, хоть и массовое, но популярное, спрос на которое не падает до сих пор. Хотя, конечно, пик славы хоррор-индустрии уже в прошлом. Творения кинематографа и видеоигр 80-х годов навсегда останутся классическими. «Хэллоуин» на домашней игровой приставке Atari-2600, вышедший в 1983 году по мотивам одного из первого фильма поджанра «слэшер-хоррор»: «Техасская резня бензопилой» (также появившаяся на Atari). Чуть позже первенство в этой среде перешло к Nintendo. В 80-е эта компания порадовала нас «Пятницей, 13», «Кошмаром на улице Вязов», «Чужим» и бессмертной франшизой Castlevania. Дальше была Sony, ну и в конце 90-х многие геймеры стали пересаживаться за персональные компьютеры, так как только так можно было не только играть, но и работать.

Несколько лет назад ужас перебрался в Интернет, где произошла революция коротких игр-пугалок от независимых разработчиков (так называемые бесплатные инди-хорроры), а также обрел популярность бессодержательный хоррор-контент, именуемый крипипастой. Но и это сейчас уже в прошлом.

Сегодня, безусловно, существует кризис этого жанра. Остается только ждать, когда в сферу мультимедиа придут уже взрослыми профессионалами нынешние студенты-компьютерщики, дизайнеры и, как мне кажется, самое главное — драматурги.

Интересно понаблюдать за тем, как с годами меняется человеческая восприимчивость к хоррору. Ведь если сегодня ребенку мы покажем видеоигру ужасов из 80-х, которая в свое время наводила панику на всех детей, он останется крайне разочарован, так как ничто его не удивит.

Дело в том, что общечеловеческий опыт в каждом человеке занимает определенное психологическое пространство. Мышление усложняется, совершенствуется. Поэтому хорроры той поры могут сейчас нам показаться стильными, но весьма наивными. Именно поэтому, на мой взгляд, глупо цепляться за бренды и вытягивать в XXI век новые серии знаменитых в прошлом франшиз.

Вспоминаю случай, когда в кинотеатре на показе очередного последнего фильма из серии «Кошмара на улице Вязов» (2010 год, реж. С. Байер) зал смеялся, словно люди пришли на комедию. Однако есть исключения, подтверждающие правило. Ремейк фильма «Техасская резня бензопилой» (2003 год, реж. М. Ниспель) вышел очень удачным.

Кроме всего прочего, мне кажется, что эмоциональная составляющая человеческой жизни несколько огрубела или ушла вовнутрь. Поэтому у сегодняшнего зрителя гораздо труднее вызвать какие-либо эмоции вообще. И пробить эту стену порой удается только жесткими сценами насилия из фильмов жанра слэшер.

Со временем сформировались несколько ключевых сюжетов или стереотипов в такого рода играх.

Обычное место действия: темный лес, старый замок, страшный сон, реальный сеттинг современного мира, в котором начинает происходить что-то странное, стимпанк. Игроку предлагаются следующие условия: отсутствие оружия, недостаток ресурсов, игра от первого лица, гибель от одной ошибки, гипернатуралистичность моментов насилия, резкие и стремительные «пугалки» (jumpscares — когда кто-то выпрыгивает прямо перед лицом). Обязателен главный злодей, чаще — монстр. От него зави-

сит 50% успеха. Он может быть вымышленным, так как весь мир игры вымышленный или — реальный. Для насыщения пространства используются стандартные вещи и явления: манекены, куклы, фотографирование, паранормальная активность дома, статичные враги, которые просто стоят в углу, пугают или преследуют жертву. Сюда же можно добавить что-то мерзкое и жуткое, не укладывающееся ни в какие рамки. Последний пункт лучше получается у японцев, так как их эстетика ужасного отличается от средневропейской в сторону слишком темного и отвратительного.

Одно время была мода на такой прием: игра сама внедряла код в программы персонального компьютера и могла выключить его в неожиданный момент, поменять заставку на рабочем столе, активировать страшные звуки (скримеры) и прочее.

Но как писал Лев Толстой о Леониде Андрееве, «он пугает, а мне не страшно!»

Выше перечислены основные клишированные приемы воздействия на зрителя в жанре хоррор.

Человеческая природа поменяется еще не скоро, так что тут вряд ли появится что-то новое. К тому же главное — не сюжет или смысл, главное — ожидание ужаса в каждой последующей сцене.

Мышление игрока устроено так, что он с нетерпением ждет, когда его будут пугать. Нехватка ярких эмоций в современном, зачастую очень строго регламентированном мире заставляет искать альтернативные способы их получения. Даже если это отрицательная эмоция, опасная, с которой потом можно ночью и не заснуть. Своего рода мазохизм. Правда, человек привыкает и к страху. Но все-таки и в этой области необходимо что-то новое. Развитие исследуе-

мого жанра зависит от развития технологий.

Например, несколько лет назад в продажу поступили настоящие качественные очки виртуальной реальности Oculus Rift. В них даже самая низкопробная игра ужасов выглядит устрашающе. Что уж говорить о специально разработанных играх с графикой и шумами 3D, адаптированными под эти очки.

Однако с виртуальной реальностью стоит быть осторожным. Видеоигры давно, еще в 90-е с очками виртуальной реальности Virtual Boy от Nintendo, пытались проник-

нуть в эту сферу. Но, как показала практика, виртуальная реальность не так интересна геймерам, как старый добрый плоский экран монитора. А это — опять-таки психология.

Виртуальная реальность кажется слишком реальной для человеческого мозга, поэтому эмоции получают более скомканные, часто негативные. Так что Oculus Rift можно считать первым удачным экспериментом в этой области (хотя все равно многие игроки отказываются от этих очков, объясняя это тем, что от них элементарно кружится голова и тошнит). Посмотрим, что будет дальше.

Но как бы далеко ни шагнули технологии, психологическая база человека и природа его страха останутся такой же. Человеку нужны сильные эмоции, время человека будущего, безэмоционального робота, наступит еще не скоро. Поэтому создателям аудиовизуальной продукции в этом жанре обязательно надо быть знакомыми с азами человеческой психики. Тогда их ужасы будут не только пугать, но и на самом деле восхищать и приводить в состояние катарсиса.