

ИНДУСТРИЯ ПСИХОСОСТОЯНИЙ: ФИЛЬМЫ УЖАСОВ КАК ПРОЕКЦИЯ НЕГАТИВНЫХ СОЦИАЛЬНЫХ ОЖИДАНИЙ

“Страх – самое древнее и сильное из человеческих чувств,
а самый древний и сильный страх – страх неведомого”.

(Говард Филлипс Лавкрафт)

Развивающаяся социокультурная среда является основой формирования современного производства. Сегодня можно говорить о том, что масштабным становится производство эмоциональных состояний, востребованных массовым покупателем (массовой аудиторией), которые могут сопровождать основной товар или услугу, создавая добавленную ценность, или являющихся особым видом товара [1].

В современной научной литературе выделяют культуру, цивилизацию и массовую культуру, различающиеся по следующим критериям: способу социальной регуляции поведения, способу организации и хранения ненаследственной информации (табл.1) [2].

Таблица 1

Признаки социокультурных составляющих

Социокультурная среда			
Признаки	Культура	Цивилизация	Массовая культура
Механизм регуляции поведения людей	Традиции, ценности, нормы	Цели, возникающие в социальных системах	Конформные реакции
Особенности хозяйствования	Производится то и столько, сколько нужно, в рамках культурной системы ценностей	Производится товар, удовлетворяющий потребности покупателей	Производятся узнаваемые образцы торговой марки, формирующие чувство причастности к группе
Способ социальной ориентации	Внутренний мир	Порядок внешнего мира	Включенность в массовую аудиторию
Структура личности	Иерархия ценностей	Система знаний	Мозаичная структура сознания
Роль эмоций в жизни человека	Одна из ценностей в культурной иерархии ценностей	Вид товара, добавленной ценности	Образец для подражания, составляющая бренда

Если эмоция становится товаром и речь идет о ее массовом производстве, особый интерес приобретает такая сфера, как производство фильмов ужасов, закономерности ее развития, влияние на общество и будущее как индустрии.

История horror-movie берет свое начало еще в 1890х годах. Изначально эти фильмы вписались в нишу по соседству с комедиями, то есть стали, по сути, развлекательным жанром. По прошествии более чем сотни лет можно утверждать: хотя с определенного ракурса кажется, что фильмы ужасов там и прибывают, на деле же в данном случае мы имеем дело с феноменом куда более сложным и многогранным, чем можно предположить на первый, поверхностный взгляд.

Говоря о фильмах ужасов, мы с уверенностью можем вести речь о технологии внутри технологии. Технологично производство подобных фильмов – по меньшей мере, во многих поджанрах хоррора – можно с легкостью выделить некую общую схему. В ходе небольшого исследования, проведенного мной, удалось выделить общие для многих фильмов ужасов сюжетные единицы. Любопытно, что рассмотренные кино-картины не принадлежали авторству одного и того же режиссера, не принадлежали к одному историческому пласту и не были сняты в одной стране. При этом в каждом из них наблюдалось от двух до четырех типичных сюжетных единиц.

Социальная технология просматривается также в том, как потребитель втягивается в бесконечный цикл «покупки эмоций», в рассматриваемом случае – страха.

Он постоянно присутствует в жизни современного человека – это мощный инструмент управления, контроля. Казалось бы, зачем в подобной атмосфере эмоционального прессинга сознательно увеличивать количество пугающего? Для чего это людям? Ради какой цели они смотрят фильмы ужасов, подвергают себя дополнительному стрессу?

“Круговорот страха” в самом общем виде можно представить таким образом:

- людьми манипулируют при помощи страха (СМИ, правительство, et cetera);
- при просмотре фильма ужасов, во-первых, происходит некая эмоциональная встряска, выброс эндорфинов, во-вторых, страх находит не абстрактное, а конкретное воплощение;

– зритель пребывает под впечатлением, вплоть до того, что “киношные” страхи начинают проецироваться на реальную жизнь. При этом влияние навязанного страха ослабевает;

– человек ищет повторения пережитых эмоций и продолжает “покупать страх” – опять же смотрит фильмы ужасов.

Таким образом, запускается повторение цикла. По каким же лекалам производятся хорроры, которые и запускают этот удивительный механизм?

Тут мы возвращаемся к единицам сюжета, которые прослеживаются из фильма в фильм. Для анализа поджанра “слэшер” мною были выделены семь основных единиц сюжета. Примечательно, что многие из них апеллировали к религиозному сознанию. Здесь стоит упомянуть такие особенности, как:

чем нравственной, «положительней» персонаж – тем больше времени ему отпущено;

действия антагониста носят характер наказания героев за некий (возможно, мнимый) грех;

антагонистом движет связь с событием из прошлого, обстоятельства которого воспроизводятся в настоящем – ничто не остается безнаказанным, ничто не происходит просто так.

Стоит уточнить, что фильмы ужасов ориентированы на христианское религиозное сознание (азиатские фильмы ужасов здесь в расчет не берутся – они в основном основаны на азиатской же мифологии). Позволю себе предположить, что среди ветвей христианства скорее следует иметь в виду католицизм и православие, протестантизм же – в меньшей степени, так как он более либерален по своей сути. Меньшее количество действий в нем квалифицируется как греховное, следовательно, и представления о чувстве вины имеют иной характер, нежели в двух других ветвях христианства. Также протестантизм подразумевает кардинально иное отношение к таким, например, вещам, как удовольствие и успех. Они перестают быть поводом для стыда и ощущения себя виноватым.

Библиографический список

1. Трайндл А. Нейромаркетинг: Визуализация эмоций / Пер. с нем. — М.: Альпина Бизнес Букс, 2007. — 114 с.
2. Christophe A. , Francois L. Die Macht der Emotionen (aus dem Franzosischen: La Force des Emotions), Leipzig, 2002.
3. Damasio A. R. Ich fühle, also bin ich (aus dem Englischen: The Feeling of What Happens), München. 2001.
4. Экономическая психология: социокультурный аспект /Под ред. И.В.Андреевой. – СПб.:ПИТЕР, 2000.