
ГОЛЛИВУДСКИЙ ВАРИАНТ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ: «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЗОМБИЛЕНД» (Рубен Флейшер, 2009) (1)

Д.М. Рогозин

Кафедра наук о культуре
Национальный исследовательский университет —
Высшая школа экономики
Малый Трехсвятительский пер., 8/2, Москва, Россия, 101000

В публичном дискурсе преобладают киноведческие представления об анализе фильмов. Автор статьи предлагает иной взгляд: в ходе эксперимента, направленного на выявление зрительского восприятия фильма «Добро пожаловать в Зомбиленд», он обнаруживает нетипичную для киноведения трактовку фильма ужасов как инструмента воспитания подрастающего поколения, те особенности идеологического послания киноленты, которые способны преобразовать любой жанр в его, казалось бы, полную противоположность. Основной вывод статьи: восприятие фильма — комплексное социальное действие, которое всегда выходит за рамки киноведческих интерпретаций.

Ключевые слова: зрительское восприятие, идеологическое послание, кино, проективная методика, эксперимент, фильм ужасов.

Любой фильм как динамический ряд визуальных знаков открывает поле для множественных интерпретаций. Ничто не мешает переопределить драму как комедию или, напротив, в комедии найти мелодраматические сюжеты. Как только находится некоторое прочтение фильма, всегда может быть обнаружен его антипод. Джеймс Неамор отмечает, что «отдельный жанр имеет куда меньшее отношение к набору четко обозначенных критериев, нежели к текущему дискурсу — свободно развиваемой системе аргументации и прочтения, способствующей формированию коммерческих стратегий и эстетических идеологий» [14. Р. 14]. Хотя рынок существенным образом ограничивает возможности дополнительных жанровых интерпретаций, их общее количество не поддается точному пересчету и составляет не менее $(n + 1)$ вариантов.

Фильм Рубена Флейшера «Добро пожаловать в Зомбиленд» определен критиками как комедийный фильм ужасов [10; 11; 12; 15], пародирующий голливудскую кинопродукцию. Многочисленные ремейки наиболее популярных сюжетов отсылают искушенного зрителя к прошлым просмотрам, создают эффект нелинейного восприятия. Казалось бы, эстетическое переопределение зомби-жанра является наиболее выигрышным, вытесняет иные толкования на периферию зрительских предпочтений. Однако не будем останавливаться на очевидных, видимых интерпретациях, попробуем реконструировать аномалии, недоступные для не вооруженного понятийным аппаратом зрителя.

Предлагаемые критиками интерпретации фильма ужасов не выходят за рамки принятого киноведческого дискурса. Зрительское восприятие строится на иных принципах, возможно, не имеющих ничего общего с привычными интерпретациями фильмов ужасов. Посредством проектной методики можно реконструи-

ровать альтернативную интерпретацию фильма, основанную на особенностях зрительского восприятия киноленты. В этом состоит первоначальная гипотеза, определяющая дескриптивный, экспериментальный характер дальнейшего исследования.

Методика. В специально подготовленном зале с большим экраном и хорошим звуком транслировался фильм «Добро пожаловать в Зомбиленд». Приглашены 15 испытуемых, из которых практически все, за исключением одного человека, пришли парами (табл. 1).

Таблица 1

Группы испытуемых

| Социально-демографические характеристики испытуемых (имя, возраст) | Общая оценка фильма |
|--|--------------------------------|
| Наталья, 22 года; Евгений, 25 лет (супруги) | Не понравился / нормально |
| Ольга, 20 лет; Максим, 19 лет (пара) | Не понравился / понравился |
| Ольга, 27 лет; Дмитрий, 37 лет (супруги) | Не понравился / нормально |
| Ирина, 19 лет; Егор, 21 год (пара) | Понравился / понравился |
| Руслан, 24 года | Понравился |
| Елизавета, 21 год; Екатерина, 23 года (подруги) | Понравился / понравился |
| Ольга, 23 года; Семен, 24 года (пара) | Не понравился / понравился |
| Татьяна, 21 год; Александр, 25 лет (пара) | Не понравилась / не понравился |

После просмотра каждой группе было предложено составить небольшой ролик (1—3 минуты), отражающий собственное восприятие фильма: «Составьте, пожалуйста, небольшой ролик, который бы отражал ваши личные впечатления от фильма. Как если бы вам было нужно рассказать друзьям, о чем эта картина». Для этого файл был конвертирован в программу iMovie (операционная система Mac OS X 10.5.8) и проведен небольшой инструктаж о том, как выделять и переносить понравившиеся фрагменты в отдельный проект и в случае необходимости его корректировать. Задание не вызвало затруднений у большинства испытуемых и, напротив, было встречено с явным энтузиазмом, поддерживаемым живым обсуждением в парах. Среднее время выполнения задания в каждой паре составило 15—20 минут. За участие в эксперименте каждому испытуемому выплачивалось вознаграждение в размере 300 рублей.

Из восьми составленных роликов самый короткий уместился в 49 секунд, самый продолжительный — в 237. Количество фрагментов варьировало от 7 до 25. Наблюдался небольшой разброс в длительности фрагментов в рамках одного ролика (стандартное отклонение) практически во всех случаях (за исключением третьей пары). Иными словами, составляя ролик, участники эксперимента «нарезали» примерно равные по продолжительности фрагменты фильма (табл. 2). В паре всегда выделялся лидер, который и выполнял основную монтажную работу, принимал решения о выборе эпизода. Партнер выступал лишь в роли помощника, с которым советовались, время от времени спрашивали мнение. Распределение ролей не контролировалось, испытуемым давалась возможность воспроизвести привычные межличностные отношения.

Характеристика зрительских трейлеров

| Испытуемые | Время, сек. | Кол-во фрагментов | Среднее время фрагмента, сек. | Стандартное отклонение |
|-----------------------|-------------|-------------------|-------------------------------|------------------------|
| Наталья и Евгений | 99 | 12 | 8 | 2 |
| Ольга и Максим | 49 | 11 | 4 | 3 |
| Ольга и Дмитрий | 237 | 25 | 9 | 9 |
| Ирина и Егор | 174 | 24 | 7 | 6 |
| Руслан | 119 | 8 | 15 | 8 |
| Елизавета и Екатерина | 53 | 7 | 8 | 5 |
| Ольга и Семен | 172 | 17 | 10 | 5 |
| Татьяна и Александр | 74 | 19 | 4 | 2 |

Построение ролика, несомненно, содержит элементы творческой работы. Необходимо не только выделить главные фрагменты, но и определить порядок их следования, согласовать звуковую дорожку составленного визуального ряда. Концентрация на смысловых и логических или аффективных и эпатажных моментах фильма погружает испытуемых в монтажную работу, тем самым не только скрывает замысел экспериментаторов, но и не актуализирует его поиск. Задача по составлению ролика самодостаточна, опознаваема (все смотрели профессионально созданные ролики по другим фильмам) и социально неконфликтна (не обнажает личные мотивы, стоящие за сделанным выбором). За счет этого достигается эффект проектной методики — возможность косвенного измерения побочных, нерелефлируемых испытуемыми результатов. Исключительно важно, чтобы, выполняя задание, испытуемый не задумывался о смысле происходящего, мотивах экспериментатора или целесообразности самого эксперимента. Любые спонтанные эпистемологические размышления приводят к отвлечению внимания от фильма, стиранию эмоциональных переживаний от пережитого в зрительском зале.

Кино непосредственно влияет на органы чувств, зачастую обходя осмысленные ментальные конструкции [2]. Неосознанные впечатления по выходе из кинозала блокируются дискурсивными практиками, переводятся в иной, коммуникативный режим обсуждения, который вторичен по отношению к фильму, использует его исключительно в качестве отчужденного объекта. Психоаналитическая традиция идет дальше, постулируя тотальность актов вытеснения и предохранения сознания от слишком сильных разрушающих впечатлений. Не претендуя на прямую работу с бессознательным, мы, тем не менее, уходим от прямых оценок фильма, создавая инструментарий неакцентированного отображения зрительских впечатлений.

Результаты. Объект нашего интереса — взаимоотношения и характер главных героев, точнее, контекст, в котором он проявляется в отобранных испытуемыми фрагментах. В фильме явно задано четыре основных персонажа: подросток, от лица которого ведется повествование; Таллахаси — встретившийся ему отчаянный парень, уничтожающий зомби с нескрываемым упоением; две сестры, добирающиеся до заветного парка аттракционов. Каждый персонаж имеет явно выраженный характер, психологический тип, обладает набором потребностей. Например, Таллахаси, восхищающийся только что найденным желтым хаммером,

без смущения отдирающий от руля чьи-то обглоданные руки, неподдельно радующийся находке, обнажает потребность в технике и обладании ею. Эпизод с погромом в магазине, учиненный героями, подчеркивает их непривязанность к миру материальных безделушек (отсутствие потребности в стяжательстве) и дикую радость от разрушения, погрома. Упоение, с которым как Таллахаси, так и старшая сестра, уничтожают зомби, раскрывает их агрессивность и противодействие препятствиям. Адаптировав перечень потребностей, разработанных Г.А. Мюрреем в рамках тематического апперцептивного теста [4; 5; 7] применительно к кинематографической ситуации и последовательно рассматривая сюжеты, в которых участвуют главные герои, можно определить их базовый набор потребностей, репрезентируемых на киноэкране (табл. 3).

Таблица 3

Базовые потребности четырех героев фильма

| Потребности | П | Т | СС | МС |
|---|----|----|----|----|
| Унижение (стремление быть униженным, мазохизм) | + | - | - | - |
| Достижение (перфекционизм, стремление добиться чего-либо) | - | + | - | + |
| Аффилиация (контактность, голод в непосредственном общении, поддержке окружающих, желание быть любимым) | + | - | + | - |
| Агрессия | - | + | + | - |
| Независимость (автономность, самостоятельность) | + | + | + | + |
| Противодействие (преодоление препятствий, голод внешнего вызова) | - | + | + | - |
| Защита (потребность в опеке, воспитании, зависимость от кого-либо) | + | - | - | - |
| Доминирование (воля к власти, управлению) | - | + | + | - |
| Уважение (авторитетность, экспертность) | - | - | - | - |
| Внимание к себе (истероидность, эксгибиционизм, демонстративность) | + | + | + | + |
| Избегание вреда (минимизация потерь, голод стабильности) | + | - | - | - |
| Избегание неудач (стремление к безопасности) | + | - | - | - |
| Покровительство (потребность менторства, учительства, опеки над другими, воспитание других) | - | + | + | - |
| Порядок (стремление к упорядоченности) | + | - | - | - |
| Игра (азартность, имитационность) | - | + | - | + |
| Неприятие (конструирование врагов, жизнь через отрицание) | - | + | + | + |
| Осмысление (поиск смысла, объяснение ситуации, понимание того, что происходит) | + | - | + | - |
| Секс | + | - | + | - |
| Созидание (создание нового) | - | - | - | - |
| Приобретение (голод стяжательства, потребление) | - | - | - | - |
| Техноголод (стремление к овладению техникой, преклонение перед техническим) | - | + | - | - |
| Риск (стремление к острым ощущениям) | - | + | + | + |
| ИТОГО | 10 | 11 | 11 | 6 |

Примечания: П — Коламбус, подросток; Т — Таллахаси; СС — Вичита, старшая сестра; МС — Литтл Рок, младшая сестра.

За основу списка взяты психогенетические потребности по Генри Мюррею, разработанные им для теста тематической апперцепции (ТАТ).

«Добро пожаловать в Зомбилэнд» идеально подходит для такого тестирования. Наличие всего четырех главных героев позволяет, во-первых, предположить высокую вероятность их включения в трейлеры всех испытуемых, во-вторых,

проводить детальный анализ потребностей каждого персонажа, представленных в отобранных фрагментах.

Главные герои. Центральная фигура киноповествования — подросток Коламбус. От его лица ведется рассказ о поездке, представлен свод основных правил выживания в Зомбиленде, через его восприятие обозначены другие герои. Коламбус постоянно размышляет. Он не просто действует или уничтожает зомби, он вырабатывает собственное мировоззрение, позволяющее выживать. В борьбе с «живыми мертвецами» не важны победа, успех или расширение территории. На первом месте всегда находится выживание [8. Р. XIII]. Несмотря на юный возраст, Коламбус наделен наиболее адекватным (по зомби-жанру) восприятием происходящего. Существование, сама жизнь в его представлении построены на избегании возможного вреда. Он не приемлет безосновательный риск, постоянно пытается остаться в тени. «Не корчи из себя героя» — одно из правил, диссонансом проходящее через весь фильм. В конце оно подвергается сомнению и, более того, опровергается (иногда нужно быть героем), что лишний раз подчеркивает важность стратегии минимизации вреда для подростка. Правила упорядочивают его жизнь, структурируют кинонарратив. В них представлено основное преимущество человека перед зомби — «способность мыслить» [8. Р. 14]. Это не просто способ рассказать о случившемся, создав некоторый перечень значимых жизненных эпизодов. Правила, находящие подтверждение в столкновениях с чужим, враждебным миром, — значимый структурирующий элемент подросткового мировоззрения. Они определяют независимость и автономность, через них проводится граница между внешним и внутренним, конструируется собственная идентичность. Сформулированные на языке подростка правила тем самым высмеивают взрослую серьезность и чопорность: «будь в форме», «осторожней в туалетах», «мочи наверняка», «живи налегке», «умей радоваться мелочам» и т.д. Но это не делает их антагонистичными по отношению к процессу воспитания, напротив, создается уникальная ситуация ассимилирования культурных кодов, значимых поведенческих норм. Не случайно в психоанализе работа шутки сопоставляется со сновидением [2] как аналогичный способ преодоления подавленных, вытесненных психических состояний. Аналогичным образом шутка и смех в игровом кино позволяют актуализировать скрытые, неудобные для репрезентации культурные нормы. Таким образом, осмысление действительности, демонстрируемое подростком, не только позволяет преодолевать внешние трудности и выживать во враждебной среде, но также создает основания для социализации и общения с близкими людьми.

Непосредственным помощником, покровителем подростка выступает Таллахаси. Его эффектное, подчеркнутое рапидной съемкой появление мгновенно создает образ «настоящего героя», способного не только постоять за себя, но и защитить мир. Подросток представлен в предельно реалистической манере — его рассуждения, сомнения, экранно подчеркиваемый страх, способы преодоления которого воспроизводят рутинные практики подростковой среды. Таллахаси, напротив, картинно нереален. Он — воплощение подростковой мечты. Сильный, азартный, без тени страха, наслаждающийся смертью врагов и собственным триумфом, ищущий трудности и при всем при том умеющий ценить отношения,

не оставляющий близких в беде. Он не вмешивается в чужую жизнь с нравоучениями. В текущих, проходных эпизодах вовсе не заметен. Демонстрируя собственную самостоятельность, он точно такого же поведения ждет от партнера. Но, когда возникает реальная угроза, сам приходит на помощь. Востребованность и оправданность его присутствия, с точки зрения окружающих, легитимирует резкость Таллахаси, его порой менторский тон. Для подростка Таллахаси выступает не только помощником в реализации задуманного. Не навязывая собственных взглядов, он передает их. Таллахаси явным образом транслирует подростку и набор ценностей «настоящего мужчины». Воспитывая без нравоучений, запретов, не вмешиваясь без необходимости в жизнь подростка, Таллахаси становится для него идеальным наставником, в каком-то смысле олицетворяет образ отца. Немаловажную роль в этом играет подчеркнутая асексуальность героя. Мужественность Таллахаси не имеет никакой сексуальной подоплеки. Последняя скрыта в тяге к машинам, хорошему оружию и сладостям — типичный набор отцовских качеств, легитимных в современном обществе для детского восприятия.

Весьма схожую роль играет старшая сестра, Вичита. Ее материнская забота о младшей подчеркивается полным подчинением интересам последней. Поиск места, где нет опасности, мобилизует взрослого человека (в данном контексте старшую сестру). Жизнь должна быть отдана детству, его бесхитростным интересам, даже в случае их абсолютной нереалистичности и никчемности с практической точки зрения. Вичита — идеальный помощник. Она не приходит на помощь, а постоянно присутствует, опекает, создает условия для фантазий, детских грез. Именно старшая сестра конструирует детское мировоззрение младшей, позволяет ей оставаться ребенком. В этих отношениях сестринское партнерство заменено материнской опекой, воспитанием через участие.

Если с Таллахаси сестру сближают педагогические мотивы, то подросток ей ближе с точки зрения осмысления мира. Разговор в доме Билла Мюррея, чуть было не приведший к физической близости (вновь подростковый сюжет нереализованной сексуальности), «убирает» взрослость сестры. Она такая же, как подросток: ищущая, сомневающаяся, скучающая по детству и сосредоточенная на собственных переживаниях. В этом смысле роль старшей сестры наиболее сложна для актерской игры. Она совмещает противоположные образы: воспитывающего и открытого для воспитания человека. Путаницы удастся избежать лишь через их реализацию в разных контекстах. Воспитатель в отношении младшей сестры, равный партнер с подростком, и никогда наоборот.

Младшая сестра, Литтл Рок, — наименее раскрытый персонаж. Создается впечатление, что ее ввели в сюжет исключительно для того, чтобы лучше очертить образ старшей, уравновесить пары. Ребенок, желания которого не оспариваются. Напротив, они придают смысл действиям окружающих. Пожалуй, это все, что можно сказать о младшей сестре.

Встречаемость персонажей. Чуть менее трети времени всех трейлеров состоит из эпизодов, в которых нет ни одного главного героя. Однако почти половина времени уделена Таллахаси и подростку (рис.). С одной стороны, чуждый и враждебный мир зомби, в котором нужно как-то выживать, с другой — ненавяз-

чивая, всегда своевременная поддержка Таллахаси, размышления подростка о жизни и их совместные усилия по борьбе с весьма опасным окружением. По сюжету Таллахаси — чужой, случайно встреченный на автомобильной стоянке прохожий, но по складывающимся отношениям он полностью воспроизводит роль отца — заботящегося, дающего советы, формирующего будущего мужчину, причем отца идеального именно с точки зрения подростка, поскольку он не столько воспитывает, сколько разделяет жизнь, не вмешиваясь и не мешая подростку определяться с собственным выбором.

Сестры в зрительских трейлерах отходят на второй план. Чаще они встречаются вместе с подростком и Таллахаси в совместных массовых сценах бойни или выяснения отношений. Эротическая линия (подросток и старшая сестра), столь значимая в подростковой среде, практически не выделена кинозрителями и по встречаемости превышает лишь нетипичные коммуникативные диады и триады: старшая сестра — Таллахаси, подросток — старшая сестра — Таллахаси, подросток — старшая сестра — младшая сестра (рис.), что еще раз подчеркивает вторичность иных, выходящих за линию «отцовства» отношений.

| | | | |
|-----------------|-----------------|---------------|---------------|
| | п | п | п |
| 32 (30%) | 21 (15%) | 7 (3%) | 1 (2%) |
| | | сс | сс мс |
| т | п т | | п т |
| 27 (17%) | 15 (15%) | 1 (1%) | 1 (1%) |
| | | сс | сс |
| п т | | | п т |
| 8 (12%) | 8 (5%) | 1 (0%) | |
| сс мс | сс мс | сс | мс |
| т | т | п | |
| 1 (1%) | | | |
| мс | сс мс | мс | мс |

Рис. Встречаемость четырех героев в зрительских трейлерах, абсолютное число эпизодов (% от общего времени всех роликов)

П — подросток, Т — Таллахаси, СС — старшая сестра, МС — младшая сестра

Во введении к сборнику статей, посвященных философскому осмыслению фильмов о зомби и вампирах, Ричард Грин и Сайлем Мохаммед не только отмечают вторичность сцен насилия, но и подчеркивают принадлежность фильма к иному жанру: «“Добро пожаловать в Зомбиленд” — комедийный дорожный фильм о дружбе, семейных отношениях и доверии. Зомби здесь не менее отвратительны и смертоносны, чем в таких фильмах, как “Рассвет мертвецов” или “28 дней спустя”, но они занимают удивительно мало экранного времени, и их присутствие подается как некоторая “данность”: они часть механизма для погружения нас в развиваемую персонажами историю» [12. Р. IX].

Б. Крид отмечает, что зритель зомби-лент как поджанра фильмов ужасов прежде всего удовлетворяет желание насладиться перверсией, вытошнить, извергнуть, изгнать отвратительное (с безопасного зрительского места) [3. Р. 189]. Фильм ужасов, по Крид, не что иное, как «форма современного ритуала осквернения» [3. С. 194]. Если и можно найти в анализируемом фильме сцены, соответствующие такому восприятию, то, во-первых, они рамочны, крайне редки; во-вторых, занимают периферийное место в зрительских трейлерах. Остается лишь продолжить, что история фильма посвящена отношению отца и сына, взрослению и социализации подростка в непростом, изначально враждебном ему мире. Так, в, казалось бы, абсолютно чуждой воспитательному дискурсу форме зомби-повествования раскрывается наиболее сложный этап взросления. Новаторство фильма заключается даже не столько в необычном контексте подобного изложения, сколько в акценте на перспективе взрослеющего поколения, представлении подростка о воспитании.

Из восьми пар лишь две пары — четвертая и шестая — отклонились от разделяемого большинством восприятия киноленты (внешний мир — подросток — Таллахаси) (табл. 4).

Таблица 4

Выбор эпизодов с героями в группах (доля отобранных эпизодов)

| Группа | ∅ | Т | П | П + Т | П + Т + + СС + МС | СС + МС | П + СС |
|-----------------------|------|------|------|-------|----------------------|---------|--------|
| Наталья и Евгений | 0,17 | 0,25 | 0,08 | 0,30 | — | 0,17 | — |
| Ольга и Максим | 0,36 | 0,09 | 0,18 | 0,20 | — | — | 0,09 |
| Ольга и Дмитрий | 0,24 | 0,24 | 0,32 | — | 0,08 | 0,04 | 0,04 |
| Ирина и Егор | 0,08 | 0,21 | 0,17 | 0,30 | 0,21 | — | 0,04 |
| Руслан | 0,37 | 0,37 | — | 0,30 | — | — | — |
| Елизавета и Екатерина | 0,57 | 0,14 | — | — | — | 0,29 | — |
| Ольга и Семен | 0,47 | 0,06 | 0,23 | — | 0,06 | 0,06 | 0,06 |
| Татьяна и Александр | 0,15 | 0,37 | 0,10 | 0,10 | — | 0,11 | 0,16 |
| ИТОГО | 0,26 | 0,22 | 0,17 | 0,10 | 0,07 | 0,07 | 0,06 |

П — подросток, Т — Таллахаси, СС — старшая сестра, МС — младшая сестра

Ирина и Егор практически исключили внешний мир, сосредоточив внимание на отношениях внутри коммуникативного квадранта (см. выбивающуюся из общего ряда высокую частотность эпизодов, в которых принимают участие все главные герои — 21%). Елизавета и Екатерина пошли дальше, обозначив отношение между сестрами в качестве центральных (29%), разворачивающихся на фоне общего кошмара (мир зомби представлен в 57% всех эпизодов). Не удивительно, что именно эти пары дали резко отрицательные оценки фильму, прокомментировав свой ответ бессодержательностью и излишней жестокостью киноленты. Поданное в нетривиальной форме, пронизанное юмором идеологическое послание фильма об особенностях развития подростка в жестоком и абсолютно чужом мире не было прочитано этими зрителями, как, впрочем, и некоторыми критиками. Так, М. Даргис, придерживаясь традиционного сопоставления фильма с ромеровским прототипом («Ночь живых мертвецов», 1968) (2), утверждает, что, в отличие от последнего, в Зомбиленде доминирует лишь выпускание кишок и отсутствует какая-либо

идеология [9]. В. Гордеев также видит в фильме лишь «сплошной набор аттракционов», а главного героя стигматизирует до «социофоба», озабоченного лишь спасением собственной жизни [1]. В этом прослеживается явное неприятие воспитательного проекта, отказ от содержательной интерпретации фильма. Негативная оценка, высмеивание киноленты, снижение ее социокультурного статуса опирается на одностороннее усиление личного эмоционального отклика. Другими словами, отрицание фильма — прежде всего отказ в его смыслообразующем, идеологическом послании, отказ от различения формы и содержания киноленты.

ПРИМЕЧАНИЯ

- (1) Исследование проведено в небольшом московском кинозале в ноябре 2009 г. при организационной и финансовой поддержке Фонда «Русский авангард» (<http://www.avangard-ru.org>).
- (2) Общая тенденция зарубежных критиков сопоставлять «Добро пожаловать в Зомбиленд» с «Ночью живых мертвецов» (см., напр., [9; 10; 11; 15]) лишний раз подчеркивает неполноту и ошибочность текущего восприятия фильма (все рецензии написаны сразу же после выхода ленты на широкий экран). Б. Крид называет «Ночь живых мертвецов» фильмом о плоти как мясе [3. С. 189]. Именно этим маркируется классичность данной киноленты, которая задает стандарт современного зомби-жанра. Сопоставление двух фильмов указывает на инертность критиков в восприятии картины, априорном встраивании ее в жанр фильма ужасов о зомби. К. Метц называет такой дискурс о кино «неистолкованным сновидением» [6. С. 38]. Вместо изучения критического отношения к объекту воспроизводятся собственные впечатления, усиленные потребностью произвести оригинальное, шокирующее окружающих высказывание. Кинокритик в такой позиции теряет критическую ориентацию, становится всего лишь дополнением киноиндустрии, ее рекламной составляющей.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Гордеев В.* В Зомбиленде яйцами не звенят! // Экранка.ру. 2009. — Вып. 153. — 12—19 октября. URL: <http://www.ekranka.ru/?id=f1762>
- [2] *Корбут К.П.* Психоанализ о кино и кино о психоанализе // Журнал практической психологии и психоанализа. — 2005. — № 2. URL: <http://psyjournal.ru/j3p/pap.php?id=20050204>
- [3] *Крид Б.* Ужас и монструозно-фемининное. Воображаемое отторжение (абъекция) // Фантастическое кино. Эпизод первый / Сост., науч. ред. Н. Самутина. — М.: Новое литературное обозрение, 2006. — С. 183—212.
- [4] *Леонтьев Д.А.* Тематический апперцептивный тест. — М.: Смысл, 2000.
- [5] *Леонтьев Д.А.* Тематический апперцептивный тест // Практикум по психодиагностике: Конкретные психодиагностические методики. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1989. — С. 48—52.
- [6] *Метц К.* Воображаемое означающее: психоанализ и кино / Пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. — СПб.: Изд-во Европейского ун-та в СПб., 2010.
- [7] *Мюррей Г.А.* Thematic apperception test. Руководство / Пер. с англ. К.А. Кошкина; Ин-т Психиатрии МЗ РФ. — М., 1971. URL: <http://flogiston.ru/library/tat>
- [8] *Brooks M.* The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the Living Dead. — New York: Three Rivers Press, 2003.
- [9] *Dargis M.* *Zombieland* (2009): Following a Gore-Slicked Path // New York Times. — 2009. — 2 October. URL: <http://movies.nytimes.com/2009/10/02/movies/02zomb.html>
- [10] *Ebert R.* *Zombieland* // Chicago Sun-Times. — 2009. — 2 October. URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20090930/REVIEWS/909309991>

- [11] *Goodswen D.* *Zombieland Review: Dawn of the Dead Funny // Total Film.* — 2009. — 5 October. URL: <http://www.totalfilm.com/reviews/cinema/zombieland>
- [12] *Greene R., Mohammad K.S.* *A New Lease of Life for the Undead // Zombies, Vampires, and Philosophy: New Life for the Undead / Ed. by R. Greene, K.S. Mohammad.* — Chicago, Ill: Open Court, 2010. — P. vii-xii.
- [13] *Jenkins D.* *Movie Review: Zombieland // Time Out London.* — 2009. — No. 2042. — 8—15 October. URL: <http://www.timeout.com/film/newyork/reviews/87869/zombieland.html>
- [14] *Naremore J.* *American film Noir: The history of an idea // Film Quarterly.* — 1995. — Vol. 49. — P. 12—28.
- [15] *Pulg C.* *'Zombieland': It's Bloody, Good Fun // USA Today.* — 2009. — 4 October. URL: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2009-10-01-zombieland_N.htm?csp=IMDBreviews

**THE HOLLYWOOD EDUCATIONAL WORK:
“WELCOME TO ZOMBIELAND”
(Ruben Fleischer, 2009)**

Dmitry M. Rogozin

Department of Cultural Sciences
National Research University — Higher School of Economics
Maly Trekhsvyatitsky per., 8/2, Moscow, Russia, 101000

In the public discourse, cinematic views on the analysis of movies traditionally prevail. The author suggests another approach: in the course of the experiment aimed to reveal the audience's perception of the film „Welcome to Zombieland“ the author discovers an atypical interpretation of this horror film as an instrument of educating the young generation, those features of the ideological message of the film that can transform any genre into, it would seem, its complete opposite — a collection of contemporary society norms and behavior patterns. The main conclusion of the article is that the perception of a film is a complex social action which always goes beyond any cinematic interpretations.

Key words: audience perceptions, ideological message, film, cinema, projective methods, experiment, horror film.