

РОМАН ЛЕОНИДОВИЧ КОЧНЕВ

Тюменский государственный университет
625003, Россия, Тюмень, ул. Володарского, 6

ResearcherID: AAZ-6320-2021

ORCID: 0000-0001-9064-1175

e-mail: r-kochnev@mail.ru

Для цитирования

Кочнев Р.Л. Переписывая страх: Опыт диалога с книгой Александра Павлова об исследованиях хоррор-фильмов // Наука телевидения. 2025. 21 (3). С. 43–58. DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.3-43-58. EDN: GUIHAW

Переписывая страх: Опыт диалога с книгой Александра Павлова об исследованиях хоррор-фильмов

Аннотация. Статья представляет попытку осмысления ее автором существующих методологических подходов в анализе фильмов ужасов (хорроров) сквозь призму изучения исследовательской оптики профессора НИУ ВШЭ, член-корреспондента РАН Александра Павлова в его фундаментальном издании «Исследования хоррора. Обновления жанра в XXI веке», которое во многом стало знаковым для международной научной мысли в рассматриваемой области.

Изучаются некоторые аспекты авторской аналитики, в частности, определение центрального понятия — кинопроизведения в жанре хоррор как исследовательского объекта. Так, в ответ на ремарки, сделанные Александром Павловым в отношении работы Бернарда Перрона, посвященной серии игр Silent Hill и опыту хоррор-игр в целом, автор данной публикации выдвигает несколько соображений, касающихся как собственно жанровых дефиниций, так и (ре)интерпретации некоторых других ключевых идей и понятий.

Кроме того, рассматривается перспектива панорамизации аргументации автора монографии в связи с различными аспектами хоррор-фильмов, в частности, франшизации и производства ремейков классических кинокартин.

В итоге проблематизация в настоящем тексте отмеченных выше граней хоррор-аналитики может способствовать масштабированию данного интеллектуального поля в фокусе потенциального увеличения числа профильных интересантов.

Ключевые слова: хоррор, исследования кино, Александр Павлов, классификация, методология, ремейки, франшизы, Ноэль Кэрролл, Робин Вуд

UDC 791.2

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.3-43-58

EDN: GUIHAW

Received 26.06.2025, revised 11.09.2025, accepted 26.09.2025

ROMAN L. KOCHNEV

University of Tyumen
6, Volodarskogo, Tyumen 625003, Russia

ResearcherID: AAZ-6320-2021

ORCID: 0000-0001-9064-1175

e-mail: r-kochnev@mail.ru

For citation

Kochnev, R.L. (2025). Rewriting fear: A dialogue with Alexander Pavlov's book on horror film studies. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (3), 43–58. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.3-43-58>, <https://elibrary.ru/GUIHAW>

Rewriting fear: A dialogue
with Alexander Pavlov's book
on horror film studies

Abstract. This article offers a critical examination of methodological approaches in horror film studies through a close reading of Alexander Pavlov's seminal monograph, *Horror Studies: Genre Transformations in the 21st Century*. Authored by Professor Pavlov of the Higher School of Economics and Corresponding Member of the Russian Academy of Sciences, the book has become a landmark work in the field.

The analysis here focuses on key aspects of Pavlov's framework, notably his definition of the horror film as a core object of study. In response to Pavlov's critique of Bernard Perron's work on the *Silent Hill* game series and horror gaming in general, this article presents a series of counterpoints and reflections. These concern not only genre definitions but also the (re) interpretation of other central ideas within horror studies. Furthermore, the article assesses the panoramic applicability of the monograph's argumentation to various aspects of horror cinema, particularly the phenomena of franchising and the production of remakes.

By problematizing these facets of contemporary horror analysis, this text aims to contribute to the expansion and refinement of the field's intellectual boundaries, thereby engaging a broader community of scholars.

Keywords: horror, cinema studies, Alexander Pavlov, classification, methodology, remakes, franchises, Noel Carroll, Robin Wood

ВВЕДЕНИЕ

Александр Владимирович Павлов является одним из знаковых исследователей современной культуры вообще и кино в частности. Тем интереснее было ознакомиться с недавней обзорной его работой «Исследования хорроров. Обновления жанра в XXI веке» (Павлов, 2024), где подводится итог нескольких лет собственных исследований этой крайне специфической тематики. Уже во введении автор поднимает тему своеобразного ренессанса как самого жанра, так и тематических исследований, затрагивающих различные аспекты фильмов ужасов (политизацию, франшизацию, потенциальную классификацию, нововведения и т. д.). Современная академия больше не требует, чтобы даже такие значимые фигуры, как Ноэль Кэрролл, занимались самооправданием, с порога отстаивая хорроры в качестве не просто подросткового увлечения, но как серьезную и философски значимую научную область. Павлов видит в подобном расширении исследовательского

поля повод для энтузиазма (иногда, конечно, разбавляя его ироническими комментариями), но чтобы согласиться с его выводами или попытаться их оспорить требуется внимательно присмотреться к тому, что было заявлено в качестве искомого «обновления» жанра.

Следует сразу заметить, что данная книга является академическим обзором современных западных исследований, попыткой, с одной стороны, показать общий мейнстрим изучения хорроров, а с другой — подсветить наиболее перспективные тенденции, еще только ожидающие подробного изучения. Это кажется весьма значимым, поскольку автор почти сразу признает очевидное: «в российской академии хоррором систематически занимается ограниченный круг ученых» (Павлов, 2024b, с. 59). Следовательно, потребность именно в обзорных работах, позволяющих «войти» в соответствующую область (или, по меньшей мере, обрести долю заинтересованности), крайне высока.

НЕКОТОРЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО ПЕРВОЙ ЧАСТИ, «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ»

В первой части книги Павлова 3 главы: 1.1 «Краткая история хоррора», 1.2 «Академические исследования жанра», 1.3. «Хоррор и геймплей». **Первая глава** является наиболее важной, поскольку направлена на решение сразу трех задач, без которых дальнейший анализ не представляется возможным. Это (1) формулирование определения, т. е. попытка ответить на вопрос «Что такое хоррор-фильмы?», (2) хронологическое изложение эмпирического материала, т. е., по сути, история жанра и перечень его основных представителей, а также (3) построение локальной классификации (фильмы про зомби, слэшеры, боди-хорроры, found footage и т. д.). Представляется очевидным, что без введения хотя бы рабочего определения невозможно решить задачу (1), без чего решение задач (2) и (3) представляется проблематичным, если не сказать неосуществимым. Это отлично понимает и сам автор, поскольку сразу же после введения он пишет: «В самом общем виде под фильмами ужасов (хоррорами) может подразумеваться кино, которое посредством изображения монстров (вампиров, зомби и проч.), технических приемов (джампскейра) или нагнетания тревожности (аффекта) стремится вызвать определенную реакцию зрителей. Как правило, такой реакцией может быть страх, испуг, отвращение, тревога и т. д.» (Павлов, 2024b, с. 17).

Даже малознакомый с жанром человек может, не задумываясь, привести несколько примеров, нивелирующих ту или иную часть данного определения. Во-первых, далеко не все фильмы ужасов содержат в себе фигуру монстра, если только само понятие «монстра» не расширяется нами до абсурдных пределов. Помимо классики вроде «Психо» (1960), сюда также можно отнести (почти) целиком такой влиятельный жанр, как джалло, большое число слэшеров и т. д. Также представляется весьма спорным называть «монстрами» призраков (казалось бы, классический пример монстров даже не из фильмов, но напрямую со страниц готической литературы), являющихся героями экспериментальных фильмов, подобных «Истории призрака» (*A Ghost Story*, 2017, Дэвид Лоури) или «Присутствию» (*Presence*, 2024, Стивен Содерберг). Во-вторых, большинство технических приемов (цветокоррекция, музыкальное сопровождение и пр.), взятые сами по себе, не могут быть отнесены к приемам исключительно фильмов ужасов, и в то же самое время многие хорроры и даже признанные образчики жанра обходятся без джампскейров как таковых (современные постхорроры вообще используют отсутствие «скримеров» как вполне успешный прием влияния на аудиторию). Напротив, часть фильмов, формально относящихся совсем к другим жанрам, могут применять джампскейры: наиболее известными примерами являются сцены из «Темного Рыцаря» (*The Dark Knight*, 2008, Кристофер Нолан), «Большого приключения Пи-Ви» (*Pee-wee's Big Adventure*, 1985, Тим Бёртон) и др. В-третьих, можно было бы указать, что сцены нагнетания тревожности характерны и для другого жанра — триллеров, тем более что в этой же главе автор не только описывает триллеры (что уже достаточно симптоматично само по себе), но и указывает на определенное родство, которое существует между данными направлениями (Павлов, 2024b, с. 35–39). Однако тревожные сцены могут присутствовать и в фильмах, ориентированных на молодую аудиторию; как пример можно вспомнить туннель из культового фильма «Вилли Вонка и шоколадная фабрика» (*Willy Wonka & the Chocolate Factory*, 1971, Мэл Стюарт), некоторые сцены из фильма «Лабиринт» (*Labyrinth*, 1986, Джим Хенсон) и т. д.

Все это не стоит относить к недостаткам анализа конкретно Павлова, поскольку он следует относительно общепринятым определениям хоррор-фильмов (см., например, *Encyclopedia Britannica*, 2025)¹. Ключевая проблема заключается в том, что в самих по себе *horror studies* нет однозначного ответа на вопрос (1) (Grodal, 1999, p. 172–175; Pinedo, 2004; Smuts, 2014, p. 4–6; Worland, 2006, p. 4–7). Не стоит полагать, что перед нами обычный

¹ The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2025). *horror film*. *Encyclopedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/art/horror-film> (30.07.2025).

философский спор вокруг дефиниций, поскольку в этом случае мы неизбежно сталкиваемся с размыванием основания всего исследовательского проекта. Легко представимы ситуации, в которых те или иные люди оспаривают хоррор-статус фильма «Блейд» (*Blade*, 1998, Стивен Норрингтон) или принадлежность к жанру видеоигры «Last of Us» (2013), которые Павловым рассматриваются в качестве примеров хоррор-произведений (параллельно с указанием проблематичности однозначного причисления к хоррорам киноленты «Зеленая комната» (*Green Room*, 2015, Джереми Солнье)). Другими словами, без валидного решения задачи (1) не только непредставимы решения задач (2) и (3), но ставится под сомнение сама возможность *любых* дальнейших исследований.

Таким образом, приводимые признаки хорроров, даже если мы возьмем их в совокупности, являются лишь достаточными, но никак не необходимыми свойствами фильмов ужасов. И хотя обсуждение прикладных вопросов хоррор-фильмов (будь то корректность киноадаптаций Стивена Кинга или анализ до сих пор модного субжанра постхорроров, к обсуждению которых мы еще вернемся) и представляется удачным с точки зрения маркетинга, рассматриваемая работа несколько проигрывает в качестве именно академического исследования. А этот статус, как кажется, весьма важен для автора².

В третьей главе, «Хоррор и геймплей», он обращается к вопросу хоррор игр на материале книги Перрона «Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха» (Перрон, 2021). При этом около половины содержания главы сосредоточено вокруг критики непосредственно самой русскоязычной работы в русле ее переводческой и редакторской реализации. Основные претензии можно условно разбить на два типа: критика академического исполнения и указания на странные стилистические/редакторские решения.

В первом случае мы имеем дело со спорными (если не сказать ошибочными) переводческими решениями. Показательным примером является понятие «game studies», ставшее в переводе «игроведением». При этом комментарии самих авторов проясняют, что это не намеренное решение двигаться «против тренда», обусловленное особым видением и содержащим необходимые, с их точки зрения, коннотации, они просто незнакомы с существовавшими вариантами транслитерации, принятыми среди русскоязычных

² На данное замечание могут возразить, что Павлов в рассматриваемой работе изначально ориентировался на массового, а не академического читателя: именно этим можно объяснить выбор как тематики, так и издательства (АСТ). В качестве контраргумента отметим, что «Исследования хоррора» целиком состоит из глав, каждая из которых уже была опубликована ранее в том или ином научном журнале (так, например, главы 2.3, 4.3 и 2.1 см., соответственно, в: (Павлов 2024а, Павлов 2023а), Павлов, 2023b)).

исследователей видеоигр (Перрон, 2021, с. 10). Сюда же можно отнести появившуюся в русском издании путаницу с весьма важными для академического дискурса дефинициями терминов «horror» и «dread»³.

Переходя к теоретическим построениям самого Перрона, автор выделяет два основных тезиса: «сурвайвал-хорроры» корректнее называть «сурвайвал-терроры», и второе, куда более значимое, — геймплей компьютерных хорроров позволяет испытывать особые эмоции, недостижимые при просмотре хоррор-фильмов (Павлов, 2024b, с. 71). В этой части главы Павлов убедительно показывает, что используемые Перроном аргументы весьма спорны и больше походят на попытку рьяного фаната обосновать особый статус объекта своего почитания (в данном случае серии игр вообще и в особенности ее второй номерной части), где он, как нам кажется, занимается в некоторой степени искажающим суть цитированием (Павлов, 2024b, с. 71–83). В своей критике Павлов, думается, заходит довольно далеко: «Чтобы доказать, что это [взаимодействие с игровым миром в роли игрока] какой-то совершенно невероятный, абсолютно новый психологический опыт, Перрон неоднократно цитирует создателей игры, согласно которым игра отличается от фильма тем, что игрок находится в игре и играет... давайте перевернем эту фразу с ног на голову (или даже с головы на ноги): в то время как игроки *всего лишь* играют в игру, зритель *смотрит* фильм, ведь смотреть фильм — это совсем другие переживания, которые отличаются от тех, когда игроки просто взаимодействуют с игрой, потому что зрителям доступно куда больше, ведь они следят за героями, сопереживают им и т. д. Возможно, сейчас... вы будете шокированы, но от просмотра фильмов ужасов тоже можно получать разные эмоции...

Опять же Перрон никак не работает с этим, но ему можно было бы сказать, что субжанр *игр* сурвайвал-террор определяется *только* тем, что его можно достичь *исключительно посредством получения "эмоций от геймплея"*» (Павлов, 2024b, с. 83–84).

³ С критикой редакторских решений согласится намного сложнее: Павлов указывает на отсутствие прояснения таких игровых терминов, как «босс» или «NPC», для которых в оригинале существовал отдельный глоссарий. В этой претензии исследователя (намеренно?) упускается из виду, что читатель держит в руках работу, озаглавленную «Игры (!) и теория страха», на обороте которой можно прочесть, что «Вселенная Silent Hill вышла за пределы мира видеоигр». В данном случае невозможно апеллировать к тому, что мы имеем дело с каким-то узким термином, характерным для конкретной игры или даже конкретного жанра. Ожидать незнания таких терминов от читателя академических работ по game studies столь же неоправданно, как ожидать незнания термина «джампскейр» от читателей работ, посвященных хоррор-фильмам. В скобках следует заметить, что когда на 17-й странице нам впервые встречается понятие «джампскейр», сам Павлов не дает о нем никакой информации.

Рискуя вслед за Перроном заполучить метку людолога, все-таки стоит обратить внимание на несколько моментов. Даже не имея в виду полный анализ Павлова или тем более сам оригинальный источник, *исключительно* на основании приведенной цитаты можно понять, что Павлов подходит к обсуждаемой им работе с явным недостатком академической щедрости. Во-первых, сформулированный «за» Перрона тезис однозначно можно назвать слишком узким, если не тривиальным. Во-вторых, он не коррелирует с мыслью самого Перрона, идея которого заключается в том, что игры в целом предоставляют уникальный психологический опыт, недоступный для других медиа (в особенности фильмов). Это напрямую связано с тем, что к страху, основанному на появлении монстров и спровоцированному сопереживанием герою истории (чувству, которое Павлов по какой-то причине считает личной прерогативой одних лишь зрителей кинокартин), добавляется тревога, особое ощущение, связанное не с происходящим на экране как таковым, но с действиями и реакциями самого игрока (Салин, 2019, с. 159–160). В игре твоя ошибка, совершенное лично тобой действие может привести, например, к смерти главного героя, трате значительного количества важных ресурсов, получению негативной концовки и т. д. Именно это ощущение и создает то, что Перрон называет «эмоцией от геймплея», противопоставляя их «эмоциям от игры», которые могут возникать даже в случае наблюдения за игрой, как если бы это был кинопросмотр (Павлов, 2012, р. 95–100).

НЕКОТОРЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО ВТОРОЙ ЧАСТИ, «ОБНОВЛЕНИЯ»

Вторая часть книги поделена на три главы. Из них хотелось бы подробнее остановиться на главах 2.1 «Ремейкинг» и 2.2. «Франшизация», связанных между собой общей идеей: обновление оригинального материала посредством новых кинокартин не является корыстным копированием, но представляется важным объектом для исследований. В каждом фрагменте мы, вместе с Павловым и анализируемыми им произведениями, задаемся вопросом: являются ли новые прочтения действительно *новыми*? Что они добавляют к оригинальному материалу?

Четвертая глава «Ремейкинг» (2.1. согласно оригинальному оглавлению) сосредоточена вокруг работы Лауры Ми «Реанимированные. Современные ремейки американского хоррора», где исследовательница отстаивает ремейки в качестве, как бы это не звучало абсурдно на первый взгляд,

оригинальных творческих произведений или даже самостоятельной формы искусства (Мее, 2022, р. 3–4). Можно согласиться с Павловым, что такой подход действительно заслуживает внимания как минимум в силу противоречивости (очевидно, намеренной) авторского тезиса.

Сомнения, однако, начинают посещать при взгляде на авторскую аргументацию. Описывая авторский метод и тезис, Павлов подчеркивает, что Ми не подходит к ремейкам с субъективным предубеждением (как будто исследовательская нейтральность является добродетелью и неким особым методом, а не базовой академической установкой), а после следует предложение: «давайте теперь рассмотрим один пример, с которым работает Лаура Ми» (Павлов, 2024b, с. 104), и он переходит к обсуждению ремейка фильма «Нечто» (*The Thing*, 2011, Маттейс ван Хейнинген-младший), выпущенного в 2011 году. Итогом становится декларирование, что «Нечто» является ремейком, т. е. одновременно и ремейком, повторяющим некоторые особо культовые сцены и сюжетные ходы оригинала, и приквелом, дающем нам информацию о событиях до начала фильма Карпентера. Точно так же, как и с трудной судьбой (п)ремейка, повторяющего кассовый провал и будущий значимый статус оригинала, с этим утверждением трудно не согласиться. Однако, как и в случае с другим знаковым ремейком, анализируемым в монографии Ми, — фильмом «Крик 4» (*Scream 4*, 2011, Уэс Крэйвен), представляющим собой достаточно очевидный метакомментарий на тему ремейков, мы имеем дело с весьма странной выборкой.

«Нечто» действительно является примером качественной кинокартины, пострадавшей во многом из-за статуса «ремейка культовой классики 80-х», обладающей, к тому же, достаточно уникальной (по крайней мере, на период своего выхода) структурой ремейка-приквела. Проблема заключается в том, что на фоне большинства современных ремейков (и, к большому сожалению, хорроры здесь далеко не исключение) он представляет собой лишь любопытное исключение из общей модели — модели, направленной на обогащение крупных студий за счет ностальгии по «старым временам и фильмам». В сделанном замечании совершенно нет какой бы то ни было критики капитализма, ровно как она не считается в схожих комментариях Павлова и самой Ми на данную тему. Разница между нами заключается в том, что Ми подобных примеров (не говоря уже про куда менее значительные изменения в ремейках «Я плюю на ваши могилы» (*I Spit on Your Grave*, 2010, Стивен Монро) и т. д.) достаточно для постулирования некоего особого статуса ремейков. Правда же состоит в том, что это просто исключения. Их вклад действительно нужно рассматривать и анализировать, но при этом кажется странным забывать про куда более распространенные примеры. К таким относится картина «Омен»

(*The Omen*, 2006, Джон Мур), которую Ми вроде бы и упоминает, но анализировать совершенно не хочет. Оно и понятно, т. к. в таком случае перед нами окажется не самый качественный фильм, откровенно паразитирующий на своем наследии. Другими словами, с позицией Ми об особом статусе ремейков можно согласиться, но с важным уточнением: ремейков, которые бы отвечали как интересам зрителей, так и интересам академических исследователей, ничтожно мало. Именно поэтому кажется странным, что Ми предпочитает акцентировать внимание на отдельных исключениях, но не на общей тенденции производства ремейков.

Как представляется, подобная авторская позиция британской исследовательницы стала следствием ее стремления к определенной доле провокации. Поскольку тезис «некоторые ремейки действительно хороши и заслуживают нашего внимания и как исследователей, и как зрителей» — это не то, что хочется отстаивать. Во многом потому, что с этим (почти) никто не захочет спорить.

Как уже было сказано, **пятая глава** (2.2) посвящена теме франшизации. В ней Павлов предлагает взглянуть на сборник эссе «Хоррор-франшизы в кинематографе» под редакцией Марка Маккена и Уильяма Проктора. Указанные авторы стремятся к опровержению устоявшегося тезиса о вторичности продолжения культовых или просто успешных фильмов, отсутствию у них какой бы то ни было творческой (а следовательно, и исследовательской) значимости (McKenna & Proctor, 2021, p. 1–24). Кажется примечательным, что данная линия восходит к одному из пионеров исследований жанра ужасов Робину Вуду. Это особенно иронично, учитывая, что Темная Вселенная Universal (включающая в себя Дракулу, Франкенштейна, Мумию и прочих знаменитых монстров) — одна из первых кинофраншиз в истории. Как и в предыдущей главе, здесь мы во многом имеем дело с апологетикой франшизного подхода, который, как полагают авторы и редакторы, следует рассматривать не только в качестве коммерчески обусловленных произведений. В этом контексте представляет особый интерес упоминаемый Павловым разрыв творческих подходов между франшизами «Крик» и «Хэллоуин» (Павлов, 2024b, с. 118–120). Если первый развивается по классической «сериальной» структуре, когда каждый следующий фильм является полноправным наследником всех предыдущих, то в случае с Хэллоуином мы, по сути, имеем дело сразу с четырьмя (!) полуотдельными франшизами: 1) «Хэллоуин» (*Halloween*, 1978, Уэс Крэйвен), «Хэллоуин 2» (*Halloween 2*, 1981, Рик Розенталь), «Хэллоуин 4: Возвращение Майкла Майерса» (*Halloween 4: The Return Of Michael Myers*, 1988, Дуайт Литтл), «Хэллоуин 5: Месть Майкла Майерса» (*Halloween 5: The Revenge Of Michael Myers*, 1989, Доминик Отенен-Жерар), «Хэллоуин 6: Проклятие Майкла Майерса» (*Halloween*:

The Curse of Michael Myers, 1995, Джо Шаппелл); 2) «Хэллоуин» (*Halloween*, 1978, Уэс Крэйвен), «Хэллоуин 2» (*Halloween 2*, 1981, Рик Розенталь), «Хэллоуин: 20 лет спустя» (*Halloween: 20 Years Later*, 1998, Стив Майнер), «Хэллоуин: Воскрешение» (*Halloween: Resurrection*, 2002, Рик Розенталь); 3) «Хэллоуин» (*Halloween*, 1978, Уэс Крэйвен), «Хэллоуин» (*Halloween*, 2018, Дэвид Гордон Грин), «Хэллоуин убивает» (*Halloween Kills*, 2021, Дэвид Гордон Грин), «Хэллоуин заканчивается» (*Halloween Ends*, 2022, Дэвид Гордон Грин). Отдельного упоминания заслуживает ребут-франшиза режиссера Роба Зомби: «Хэллоуин 2007» (*Halloween*, 2007, Роб Зомби), «Хэллоуин 2» (*Halloween II*, 2009, Роб Зомби)⁴. Как видно, каждая часть стремилась связать себя с первой и решительно отречься от всех прочих фильмов «метафраншизы». Цитируемый Павловым исследователь Стив Джонс приходит к интересному выводу, что, несмотря на весь потенциал «Крика» как метакомментария к жанру, именно прямая сиквелизация приводит к тому, что он уступает «Хэллоуину», внедряющему инновации и тем самым развивающему жанр (Павлов, 2024b, с. 120).

Однако, как и в случае с главой, посвященной ремейкам, у читателя монографии Павлова может сохраняться ощущение, что как сам автор, так и анализируемые им работы уклоняются от рассмотрения центральной, но остающейся без внимания проблематики — качества самих фильмов. И если франшиза «Крик» — это неплохой пример более или менее ровного качества всех своих составных частей, то франшизе «Хэллоуина», особенно в период с 1988 по 2007 годы (не включительно), повезло значительно меньше. И это далеко не уникальный пример. Схожую судьбу можно проследить и у другой давней франшизы фильмов ужасов — «Техасской резне бензопилой». Если выходить за рамки жанра, то можно вспомнить франшизу «Терминатора», которая после определенного момента безуспешно пыталась перезапустить саму себя, стремясь «забыть» все свои прошлые части, кроме золотой классики — двух первых картин Джеймса Кэмерона.

Грустно осознавать, что, по очевидным причинам, в рассматриваемом издании не представлен один из интереснейших примеров — вышедший в 2024 фильм «Чужой: Ромул» (*Alien: Romulus*, 2024, Феде Альварес). Являясь софт-ребутом серии, работа Феде Альвареса отдает дань уважения своим предшественникам, особенно, разумеется, первой и второй номерной части франшизы, но при этом может существовать как в рамках той же Вселенной, так и совершенно отдельно от всех предыдущих фильмов, заставляя фанатов размышлять о возможных связях между картинами.

⁴ После выхода оригинального фильма 1978 года последовало двенадцать фильмов. Майкл Майерс является антагонистом во всех них, за исключением «Хэллоуин 3: Сезон ведьм», сюжет которого не имеет прямой связи с другими фильмами серии.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Не стоит полагать, что дело лишь в конкретной монографии конкретного автора. Цель данного исследования — это, как уже было сказано, на примере работы Павлова попробовать отметить узловые точки потенциальной дискуссии в осмыслении современной хоррор-аналитики.

Однако мы еще не рассматривали наиболее методически значимую главу 1.2 — **«Академические исследования жанра»**. Обсуждаемый в ней сборник «New Blood» прямо декларирует свою задачу в виде формирования свежих научных подходов к жанру, расширению исследовательских границ (Falvey, 2020, р. 2–3). Действительно ли это так? Соответствуют ли включенные в работу эссе столь амбициозной задаче? Во время чтения создается впечатление, что Павлов, скорее, пробует убедить в этом читателей (а, быть может, и самого себя), чем убедительно доказывает, что это действительно так.

Например, Павлов выделяет в качестве оригинальной и заслуживающей особого внимания включенную в «New Blood» статью Дэвида Черча, которая позднее превратилась в отдельную книгу. В этом случае кажется полностью оправданным решение автора не описывать саму статью, но выделить отдельную главу под анализ большого исследования. Однако в соответствующей главе мы встречаем утверждение, что постхорроры описываются в первую очередь оказываемым им на зрителя аффектом (Павлов, 2024b, с. 171–174). Это кажется вдвойне странным, учитывая, что на 46-ой странице нам уже сообщили, что анализ хоррор-фильмов через теорию аффектов встречается в исследовательской литературе уже с 2005 года, т. е. за 15 лет до выхода сборника и за 16 лет до публикации книги Черча.

Еще одной фигурой, которую Павлов особо выделяет, является упомянутый ранее Стив Джонс и его эссе «Хардкорный хоррор», посвященное проблеме демаркации экстремальных хорроров и хардкорных хорроров. По сути, мы имеем дело с попыткой построения локальной классификации хорроров с избыточным (по мнению большинства неподготовленных зрителей) количеством физического или сексуального насилия. Джонс обращает наше внимание на то, что ярлык «экстремальный» чаще всего используется далекими от жанра журналистами, которые, если можно так выразиться, являются весьма впечатлительными зрителями и потому используют понятие «экстремальный» в отношении почти любого фильма, выходящего за пределы стандартного кинотеатрального опыта. И хотя данная мысль представляется достаточно интересной, трудно согласиться с Павловым в том, что перед нами некий «новый» подход к жанру. Тем более, что в своей книге по близкой тематике «Метамодерные слэшеры» Джонс (если мы говорим именно

про методологию исследования) расширяет и дополняет когнитивный подход Кэрролла, но это, пожалуй, тема для отдельной статьи.

Другими словами, несмотря на название «обновление жанра», у читателей может сложиться некоторый скепсис в отношении хорроров как *исследовательской области*. Следуя от одной монографии, от одной исследовательской проблемы к другой, мы неизменно сталкиваемся с фигурами Вуда или Кэрролла и используемыми ими методами работы с фильмами ужасов как с аллегориями.

И хотя это кажется естественным, учитывая академическую значимость данных исследователей, их упоминания в контексте «обновления» жанра выглядят, учитывая временной период их публикаций, весьма необычно. Вот лишь несколько примеров: в третьей главе Перрон привлекает когнитивную теорию Кэрролла, целенаправленно избегая столь популярного психоаналитического подхода к серии игр *Silent Hill*. В четвертой главе, когда обсуждаются существующие монографии, исследующие ремейки хоррор-фильмов, Павлов критикует методологию Роше, поскольку он «опирается на устаревшую теорию классика американского критика Робина Вуда» (Павлов, 2024b, с. 99), однако игнорирует тот факт, что Ми тоже активно привлекает и цитирует работы Вуда, пусть и отдает предпочтение феминистическим оптикам (Mee, 2022, p. 138).

Хотя, на первый взгляд, это может показаться странным (особенно в отношении фигуры Вуда), отход от этой тенденции можно заметить в заключительных главах — десятой и одиннадцатой (4.1 и 4.2 по внутренней нумерации). В них Павлов пытается показать, что определенной тенденцией последних лет является создание фильмов с открытой политико-социальной позицией (Павлов, 2024b, с. 237–292), когда авторы уже не работают с «вытесненными» страхами через их опосредованное изображение, а проговаривают свои идеи фактически прямым текстом. Проблема заключается в том, что для принятия подобного вывода приводится слишком мало реального эмпирического материала. По сути, все сводится к франшизе «Судная Ночь» и проектам режиссера Джордана Пила «Прочь» (*Get out*, 2017, Джордан Пил), «Мы» (*We*, 2019, Джордан Пил) и сериалу «Сумеречная Зона» (*The Twilight Zone*, 2019, Грег Яйтанс). Однако, во-первых, подобная почти неприкрытая социальная критика характерна и для куда более ранних фильмов ужасов — «Ад каннибалов» (*Cannibal Holocaust*, 1980, Руджеро Деодато), «Чужие среди нас» (*They Live*, 1988, Джон Карпентер) и др. А уже во-вторых нужно заметить, что подобный прием встречается далеко не во всех современных произведениях, и потому данный феномен «открытого политического», за редким исключением, почти не выходит за пределы уже упомянутых произведений.

Однако против подходов, опирающихся на анализ фильмов ужасов через призму проблем гендера/расы/социального класса, можно выдвинуть и более сильное возражение: они не относятся сугубо к рассматриваемому жанру. И дело вовсе не в обвинениях в неоригинальности. Проблема, как можно понять, исходит из унификации всех культурных артефактов — фильмов, книг, комиксов, музыки, вне зависимости от их жанровой направленности, до уровня аллюзии на какую-то волнующую исследователя проблему. Можно лишь согласиться с Кэрроллом, утверждавшим, что «не следует полагать, что все жанры можно анализировать одинаково» (Carroll, 1990, p. 14). Следует ли из этого необходимость полного пересмотра методологии исследования фильмов ужасов — вопрос открытый.

ЛИТЕРАТУРА

1. Павлов, А.В. (2023a). Апология современных ремейков американского хоррора. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5 (1), 226–237. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.376>, <https://www.elibrary.ru/evebmh>
2. Павлов, А.В. (2023b). Постзомби: Постгуманизация монстра в современных фильмах о зомби. *Наука телевидения*, 19 (3), 153–173. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173>, <https://www.elibrary.ru/anllxq>
3. Павлов, А.В. (2024a). Дуология Пеннивайза: Рецензия на книгу Алиссы Бергер о загадке двух глав «Оно». *Философия. Журнал Высшей школы экономики*, 8 (2), 437–454. <https://doi.org/10.17323/2587-8719-2024-2-435-454>, <https://www.elibrary.ru/zpymiq>
4. Павлов, А.В. (2024b). *Исследования хорроров: Обновления жанра в XXI веке*. Издательство АСТ.
5. Перрон, Б. (2021). *Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха*. Эксмо.
6. Салин, А. (2019). От феноменологии ужаса к феноменологии тревоги: Библихин, Хайдеггер и преодоление корреляционизма. *Логос*, 29 (5), 151–176. <https://logosjournal.ru/articles/1926/>, <https://doi.org/10.22394/0869-5377-2019-5-151-174>, <https://www.elibrary.ru/zofnrd>
7. Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror, or paradoxes of the heart*. Routledge.
8. Falvey, E., Hickinbottom, J., & Wroot, J. (Eds.). (2020). *New blood: Critical approaches to contemporary horror*. University of Wales Press.
9. Grodal, T. (1999). *Moving pictures: a new theory of film genres, feelings, and cognition*. Clarendon Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198159834.001.0001>

10. McKenna, M., & Proctor, W. (Eds.). (2021). *Horror franchise cinema*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429060830>
11. Mee, L. (2022). *Reanimated: The contemporary American horror remake*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9781474440660>
12. Perron, B. (2012). *Silent Hill: The terror engine*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/lvg.11053908.0001.001>
13. Pinedo, I.C. (2004). Postmodern elements of the contemporary horror film. In S. Prince (Ed.), *The horror film* (pp. 85–117). Rutgers University Press. <https://doi.org/10.36019/9780813542577-006>
14. Smuts, A. (2014). Cognitive and philosophical approaches to horror. In H.M. Benshof (Ed.), *A Companion to the horror film* (pp. 3–20). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch1>
15. Worland, R. (2006). *The Horror Film: An introduction*. Wiley-Blackwell.

REFERENCES

1. Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror, or paradoxes of the heart*. Routledge.
2. Falvey, E., Hickinbottom, J., & Wroot, J. (Eds.). (2020). *New blood: Critical approaches to contemporary horror*. University of Wales Press.
3. Grodal, T. (1999). *Moving pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition*. Clarendon Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198159834.001.0001>
4. McKenna, M., & Proctor, W. (Eds.). (2021). *Horror franchise cinema*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429060830>
5. Mee, L. (2022). *Reanimated: The contemporary American horror remake*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9781474440660>
6. Pavlov, A.V. (2023a). Apologiya sovremennykh remeykov amerikanskogo khorrora [An apology of contemporary American horror remakes]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5 (1), 226–237. (In Russ.) <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.376>, <https://www.elibrary.ru/evebmh>
7. Pavlov, A.V. (2023b). Postzombi: Postgumanizatsiya monstra v sovremennykh fil'makh o zombi [Post-Zombie: Posthumanization of a Monster in Zombie Movies]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (3), 153–173. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173>, <https://www.elibrary.ru/anllxq>
8. Pavlov, A.V. (2024a). Duologiya Pennivayza: Retsenziya na knigu Alissy Berger o zagadke dvukh glav “Ono” [Pennywise’s duology: A review of Alissa Burger’s book on the secret behind the two chapters of “It”]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshey Shkoly Ekonomiki*, 8 (2), 437–454. (In Russ.) <https://doi.org/10.17323/2587-8719-2024-2-435-454>, <https://www.elibrary.ru/zpymiq>

9. Pavlov, A.V. (2024). *Issledovaniya khorrorov: Obnovleniya zhanra v XXI veke* [Horror studies: Genre transformations in the 21st century]. AST. (In Russ.)
10. Perron, B. (2012). *Silent Hill: Navstrechu uzhasu* [Silent Hill: The terror engine] (M. Bocharov, Trans.). Eksmo. (In Russ.) <https://doi.org/10.3998/lvg.11053908.0001.001>
11. Perron, B. (2012). *Silent Hill: The terror engine*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/lvg.11053908.0001.001>
12. Pinedo, I.C. (2004). Postmodern elements of the contemporary horror film. In S. Prince (Eds.), *The horror film* (pp. 85–117). Rutgers University Press. <https://doi.org/10.36019/9780813542577-006>
13. Salin, A. (2019). Ot fenomenologii uzhasa k fenomenologii trevogi: Bibikhin, Khaydegger i preodolenie korrelyatsionizma [From the phenomenology of horror to the phenomenology of anxiety: Bibikhin, Heidegger, and overcoming correlationism]. *Logos*, 29 (5), 151–176. (In Russ.) <https://doi.org/10.22394/0869-5377-2019-5-151-174>, <https://www.elibrary.ru/zofnrd>
14. Smuts, A. (2014). Cognitive and philosophical approaches to horror. In H.M. Benshof (Ed.). *A companion to the horror film* (pp. 3–20). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch1>
15. Worland, R. (2006). *The horror film: An introduction*. Wiley-Blackwell.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

РОМАН ЛЕОНИДОВИЧ КОЧНЕВ

кандидат философских наук,
доцент кафедры философии, медиа и журналистики,
Тюменский государственный университет,
625003, Россия, Тюмень, ул. Володарского, 6

ResearcherID: AAZ-6320-2021

ORCID: 0000-0001-9064-1175

e-mail: r-kochnev@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

ROMAN L. KOCHNEV

Cand. Sci. (Philosophy),
Assistant Professor at the Department of Philosophy, Media,
and Journalism, University of Tyumen,
6, Volodarskogo, Tyumen 625003, Russia

ResearcherID: AAZ-6320-2021

ORCID: 0000-0001-9064-1175

e-mail: r-kochnev@mail.ru