

ФЕНОМЕНЫ УЖАСА И СТРАДАНИЯ В ПОЗНАВАТЕЛЬНОМ ТЕЛЕПРОСТРАНСТВЕ

Современная культура характеризуется мировоззренческим сдвигом от трагедии к ужасу и страданиям. В. К. Кантор заметил: «Всю вторую половину XX века человечество пыталось вернуться из мира ужаса в ситуацию трагедийно-свободного бытия» (Кантор В. К., 2005). Однако в современных массмедиа XXI в. можно наблюдать возврат к миру и эстетике ужаса и человеческих страданий. При этом страшные, трагические моменты человеческого бытия в медийной, в частности, телевизионной коммуникации, приобретают характер развлечения или специфической игры, построенной на головокружении. Головокружение возникает от событий, связанных с жестокостью, смертельной опасностью для реальных людей. Данный вид игры явно прослеживается в конструировании познавательного телепространства Беларуси.

Целью исследования является выявление тактического репертуара стратегии конструирования ужаса в познавательном телепространстве Беларуси. Материалом исследования послужили 800 телепередач познавательного характера (документальные фильмы, фильмы-биографии, посвященные тематикам войны, искусства, жизни известных людей страны).

Как показал анализ, современные документальные драмы конструируются не столько для того, чтобы создать впечатление достоверного свидетельства исторических событий, сколько для создания игрового пространства, которое организуется как игра героев, игра эмоциями зрителей, игра смыслами и событиями реальности. Отметим следующую примету познавательного пространства телевидения 2015–2020-х годов. Если передачи начала 2000-х гг. формировали телевизионную реальность как игру документами и мнениями экспертов, исследователей, как игру-драму, то в текстах последних нескольких лет действительность прошлого наполняется преимущественно эмоциональной борьбой, обстановкой ужаса и страха в качестве эмоциональной основы. Исторические события реконструируются как калейдоскоп «аттракционов» смерти, страданий, остроконфликтных ситуаций, которые репрезентируют коммуникативные тактики конструирования драмы выживания и драмы ужасов.

Тактика конструирования драмы ужасов опирается на описание эмоционально шокирующих событий – пребывание в концлагере, в сложных, смертельно опасных условиях. Можно предположить, что зрителю, уставшему от активно тиражируемых нарративов о военных операциях, героях войны, предлагается новое зрелище. С одной стороны, оно будоражит негатив-

ные эмоции зрителя, привыкшего к мирному, спокойному существованию. С другой стороны, реализует идеологическую установку – формирует ощущение безопасности, благополучия, сытости и радости жизни «здесь и сейчас». Формируется, таким образом, эскапистское переживание, которое снимает напряжение и отвлекает.

Так, в передаче «10 дней ада» содержание события заключается в формировании концлагеря Азаричи для мирных жителей Беларуси. При этом непосредственно содержательно-фактуальная информация о лагере, история его создания подается фрагментарно (фрагменты документов, краткие сведения о некоторых немецких участниках событий) и теряется в череде «аттракционов» смерти, насилия и жестокости. Акцент делается на ключевых элементах драмы – изображении страданий, нечеловеческих условий жизни узников; общечеловеческих противоречий, воплощенных в жестком, бесчеловечном поведении солдат Вермахта. Центральной идеей становится создание атмосферы ужаса и страха, ожидания чего-то пугающего. Этому способствуют фотографии умерших, кадры-фрагменты из черно-белого кино, темных мрачных помещений или локаций, мрачные, даже жуткие звуковые эффекты и соответствующее музыкальное оформление. На макроуровне тактика выстраивается за счет комбинации чередующихся «аттракционов» смерти, жестокости и насилия, экстраординарных явлений, например: *Я заболела. Мама заболела. Мой маленький братик заболел. ... Штабель трупов метров 30 в длину и высотой уже почти в рост человека. ... Дышало все и шипело, и кипело. Страшное дело было. Ужас. Стоны* («10 дней ада», 2019). На микроуровне семантическими опорами тактики драмы ужасов выступают лексические единицы, метафоры, изображающие мрачные условия существования героев, прорисовывающие образ протагонистов и антагонистов.

Такая организация позволяет держать зрителя в постоянном напряжении. Благодаря постоянно сменяющимся «аттракционам» смерти и насилия, обеспечивающим головокружительные эмоции, адресат остается в неведении относительно развязки (спасутся ли узники, останутся ли в живых). Создание игрового эффекта в этой игре-головокружении обеспечивает совершенно неожиданная на фоне описываемых событий-ужасов развязка – освобождение некоторых узников.

Тактика конструирования драмы выживания основывается на композиционной структуре, имитирующей композиционное строение жанра игрового кино *survival horror* («ужас выживания» или «выживание в кошмаре»). Для него характерен упор на выживание персонажей, нагнетание атмосферы страха и тревоги. Устоявшийся репертуар компонентов этой игры-головокружения включает сражения с противниками, борьбу с различными ограничениями – нехваткой боеприпасов, возрастом, качественными характеристиками жизни (здоровье, самочувствие) героя, скоростью передвижения, видимости, а также различными препятствиями, усложняющими игру на выживание. Зачастую игрок вынужден искать в жизни-игре предметы, объекты, людей, которые помогают решать различные трудности, голово-

ломки. Окружающая среда зачастую также используется для создания атмосферы ужаса или ожидания чего-то пугающего – например, герой пытается выжить в темных мрачных помещениях, часто напоминающих лабиринт. При этом, чтобы поддерживать аттракционность сюжета, в него периодически вводятся антигерои-враги (люди, обстоятельства, высшие силы).

Наблюдение за персонажами, которые находятся в эмоциональной борьбе, в обстановке ужаса и страха, продуцирует эмоциональную нестабильность восприятия зрителя, а также создает напряженность, саспенс (англ. *suspense* ‘неопределенность, беспокойство, тревога ожидания; эмоциональное состояние зрителя’).

Отметим, что функциями описанных тактик являются формирование определенной эмоциональной атмосферы в обществе (уважение к группе «своих», палитра негативных эмоций к «чужим») и идеологическая.

Таким образом, тактики конструирования ужаса организуют познавательный текст таким образом, что освещаемые явления, процессы в окружающей действительности становятся основой, материалом для создания познавательной игры, в которой зритель получает эмоциональное напряжение или разрядку при небольшом количестве знаний о событиях реальности. Реальность формально сохраняет базовые элементы: действующие лица, место, характеристики явлений и объектов, выстраиваясь в иной, игровой контекст.