

УДК 7.011.3

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-3\(4\)-149-170](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-3(4)-149-170)

СЦЕНАРИИ МИЛИТАРИЗАЦИИ ПОВСЕДНЕВНОСТИ В АМЕРИКАНСКИХ ФИЛЬМАХ УЖАСОВ. ЧАСТЬ 2**



Сергей Маленко,
Новгородский
государственный
университет
им. Ярослава Мудрого
(Великий Новгород, Россия).

Sergey Malenko,
Yaroslav-the-Wise Novgorod
State University
(Veliky Novgorod, Russia).

ORCID: 0000-0003-4828-0171
e-mail: olenia@mail.ru



Андрей Некита,
Новгородский
государственный
университет
им. Ярослава Мудрого
(Великий Новгород, Россия).

Andrey Nekita,
Yaroslav-the-Wise Novgorod
State University
(Veliky Novgorod, Russia).

ORCID: 0000-0002-9254-2901
e-mail: beresten@mail.ru

149

** Первая часть текста была опубликована в электронном журнале «Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований» (EISCRT), 2 (3), 99–125. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2\(3\)-99-125](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2(3)-99-125)

Для цитирования рецензии:

Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2023). Сценарии милитаризации повседневности в американских фильмах ужасов. Часть 2. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(4), 149–170. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-3\(4\)-149-170](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-3(4)-149-170)

Аннотация: во второй части статьи авторы продолжают анализ милитаристских практик Голливуда, которые были всесторонне апробированы на обширном визуальном материале американских фильмов ужасов. Милитаризация повседневности совершенно закономерно становится одной из ведущих тем этого жанра. Причем, повседневность представителей элиты парадоксальным образом оказывается гораздо более устрашающей, нежели жизнь обычных американцев. Непосредственным художественным материалом для анализа становятся два очень успешных голливудских кинопроекта – «Американский психопат» Мэри Хэррон и «Игра» Дэвида Финчера. Успешный банкир Патрик Бэйтман в границах своего дома превращается в отъявленного садиста, мстящего своим элитным коллегам за вынужденную комфортность официального элитного бытия. Тему элитного ужаса продолжает персонаж Майкла Дугласа, воплотившего в образе Николаса Ван Ортона фантазмагорические страдания человека, заплатившего за свой профессиональный успех крушением деловой репутации и благополучной личной жизнью. Таким образом, американский фильм ужасов последовательно и профессионально пропагандирует биополитические конфликты и войны малой интенсивности как сущность элитной социальной коммуникации и идеала личностного самосовершенствования.

Ключевые слова: Homo Militaris, повседневность, игра, десакрализация, семья, дом, коммуникация, визуализация, элитный досуг, война, американский фильм ужасов, биополитика.

Кровавые голливудские кинобойни как визуальные сублимации социальной конформности

Тема войны в границах повседневности оказывается излюбленным киномотивом Голливуда. А американские фильмы ужасов крайне подробно феноменологизируют и великолепно визуализируют подобные социальные практики. В то же время, не иссякающая на протяжении жизни нескольких поколений обывателей популярность этого тематизма недвусмысленно указывает на ущербность внутреннего мира зрителей, большая

часть которых проводит у экрана практически все свое свободное время. Поэтому исследователи визуальной голливудской культуры постоянно получают в свое распоряжение новый материал с самыми разнообразными сюжетными ходами и перипетиями.

Вот и привлекая внимание авторов трагедию милитаризированной повседневности можно продолжить и проанализировать ужасную историю крайне популярной и знаковой голливудской киноленты «Американский психопат» (англ.: «American Psycho», реж. М.Хэррон, «Am Psycho Productions Edvard R.», «Pressman Film», «Lions Gate Films», 102 мин., США, 2000 г.), который оценивается критиками как «фильм-пощёчина, где за исповедью банкира-мизантропа Патрика Бэйтмана кроется великая сатира на общество потребления» [Турчин 2020].

В центре сюжета картины находится крайне успешный нью-йоркский инвестиционный банкир Патрик Бэйтмен, который настойчиво демонстрирует в кругу своего общения собственную необычайную успешность, запредельные, даже для представителя элиты образцы начитанности и художественного вкуса, а также поистине маниакальное стремление к чистоте и изысканности, почти сразу же наводящее зрителя на мысль о предельной моральной нечистоплотности и «загрязненности» близкого круга его делового и личного общения. Вызывающая и явно показная успешность, вкупе с богемными замашками главного героя фильма, а также характером демонстрируемой им роскоши сразу же наводит на мысль о глубинной войне, которая уже давно

разгорается как в темной душе самого банкира, так и в пространстве его официальной и повседневной коммуникации.

Голливудская хоррор-история финансиста Бэйтмена вполне намеренно рассказывает о его официальной профессиональной деятельности как о нескончаемом гламурном и беспечном времяпрепровождении не только в пучине банковского офиса, но и во всех других традиционных местах тусовок финансовой элиты. У неопытного зрителя фильма вполне может сформироваться бессознательная иллюзия не только об относительной «легкости» и даже фривольности банковской деятельности, вокруг которой и создается ореол ее социального престижа, но и об абсолютно «миролюбивом», возвышенном и даже гуманном характере профессии финансиста. Однако такие режиссерские уловки лишь несоизмеримо увеличивают меру напряженности и конфронтационности «воинственного» сюжета этой картины, поскольку Бэйтмен за пределами банка ведет себя совершенно иначе.

На деле же его роскошная квартира оказывается не только местом экспонирования коллекционируемых им дорогих артефактов и предметов роскоши. На глазах ошеломленных зрителей она постепенно превращается в арену кровавой драмы, в элитную «пытошную», где Бэйтмен с особой жестокостью и явным удовольствием демонстрирует всю меру своей воинственности и необычайной жестокости по отношению к окружающей социальной и профессиональной среде, с особым цинизмом вымещаемых на зависимых от него людях. Показная безмятежность

предельно ответственной и необычайно изматывающей физические и нервные ресурсы любого человека профессиональной деятельности Бэйтмена, с лихвой компенсируется необычайной жестокостью героя фильма в быту. Причем эта война разворачивается сразу на нескольких «полях сражений».



Фото 1. «Кто сказал, что месть – это то блюдо, которое всегда подают холодным? Я – не согласен!!!». Кадр из фильма «Американский психопат», реж. М.Хэррон, 2000 г. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/34wVHi

С одной стороны, Патрик, не задумываясь, стремится кроваво отомстить своим элитным коллегам по работе, которые хоть в чем-то «посмели» превзойти его даже в самых мелочах, например, в оформлении визитных карточек. С другой же, инвестиционный «психопат» с небывалым цинизмом и особой жестокостью готов

нравственно и физически «уничтожать» всех иных людей из «массы», которых считает явно ущербными по сравнению с собой в культурно-эстетическом и, особенно, в социальном плане.

Поскольку эти садистские желания все-таки не могут быть в полной мере реализованы в пространстве официальной коммуникации, то Бэйтмен с упорством настоящего маньяка старательно ищет и находит наиболее приемлемые для него сценарии сублимации собственного воинствующего духа. Именно такие мимикрирующие тактики позволяют ему умело превращать официальную комфортность своего элитного бытия в безграничную агрессию на уровне массовой повседневности, как вызывающую, эскапистскую демонстрацию абсолютной незаинтересованности в выживании Другого, в его лице и всех остальных людей, вкупе со всей «массовой культурой» [Adorno & Bernstein 2020: 61]. В то же время, вычурная, богемная коммуникация и соответствующие ей товарно-потребительские знаки, являются для Бэйтмена лишь неудачной формой вытеснения его исходной агрессивности, порожденной реальными социальными отношениями. Ольга Ким так характеризует героя, чья «психическая жизнь похожа на финальную сцену с бесконечным пробеганием сквозь двери, в попытке остановить настигающую его смерть. Ему не за что зацепиться, кроме как изобретать бредовые конструкции, ему не узнать себя, кроме как создать хрупкий образ и стараться всеми силами его поддержать» [Ким 2021].

Фактически же, милитаристская психодрама Бэйтмена наглядно демонстрирует абсолютную бесперспективность и

заведомую обреченность вооруженного конфликта человека, как с самим собой, так и с окружающим его социальным пространством. К этому выводу всякий раз должен приходиться зритель, который непременно обратит внимание и на тот факт, что череда жестоких убийств в итоге так и не принесла главному герою вожаденного очищения и душевного умиротворения. В этой связи, проговоренное и записанное на автоответчик инспектора полиции признание Патрика в убийстве выступает косвенной констатацией того факта, что для элитной социальной среды, в которой он привык вращаться, подобные формы сублимации воинственной агрессии являются, увы, типичными.



*Фото 2. Любуйся, Мир! Вот оно, истинное лицо «американской мечты»... Коллаж для рабочего стола на основе кадра из фильма «Американский психопат», реж. М.Хэррон, 2000 г.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/34wBGm*

Таким образом, мы можем сделать неутешительный вывод о том, что кровавая личная драма Патрика Бэйтмена, в итоге, так никого ничему и не научила, а поэтому череда жестоких убийств, кровавого насилия и трагических психических aberrаций, всякий раз подстрекаемых подобной визуальной продукцией, будет и впредь лишь продолжаться.

Война как способ организации элитного досуга

Самодовольство и вызывающая спесь социальных элит, совокупно демонстрирующие трагическую оторванность от породившего их общества, совершенно закономерно периодически направляют тему голливудской хоррор-интерпретации «войны всех против всех» в развлекательное, игровое русло, становится полноценным «шок-контентом» [Шевченко 2023: 140]. Как раз в этом ключе известный голливудский режиссер Дэвид Финчер – по мнению Патрика Голдштейна, «один из самых ярких визуальных стилистов нашей эры» [Goldstein, 1997] – снял в конце XX века знаменитую ленту о Николасе Ван Ортоне, который, как и наш предыдущий герой, Патрик Бэйтмен, был крайне успешным инвестиционным банкиром.

Речь идет о знаковом голливудском фильме «Игра» (англ.: «The Game», реж. Д. Финчер, «Propaganda Films», 128 мин, США, 1997 г.), в котором «впервые показана квазиреальность модулями четвертого уровня» [Вишня 2021]. В кинокартине пресыщенный жизненными успехами человек, в конце концов, полностью разуверивается в

необходимости своего дальнейшего пребывания в среде успешных, но абсолютно безразличных друг к другу людей.

Временами, когда он вспоминает о трагическом самоубийстве собственного, сорокавосемилетнего отца, спрыгнувшего с крыши фамильного особняка, им даже овладевает жгучее желание покончить с собой. И вполне возможно, что эта затяжная война Николаса с самим собой так бы и закончилась на столь трагической ноте, если бы не крайне странный подарок его брата Конрада, однажды вручившего ему сертификат от фирмы «Служба развлечений», которая предложила Николасу стать участником загадочной и таинственной «игры».

Далее сюжет повествует, на самом деле, о весьма странных обстоятельствах, в которые, в принципе, без труда мог бы попасть любой успешный человек. В этой череде ужасных, фантазмагорических событий можно без труда разглядеть возникновение серьезных проблем в бизнесе, знакомство с людьми, явно выбивающимися из привычного социального окружения «высшего света», на которых вне ужасной «игры» Ван Ортон, да и любой равный ему по социальному статусу человек, даже и не обратил бы внимания. Он и сам так говорит о своих чувствах в разговорах с коллегами: «Лишь вхожим в высшее общество дано удовольствие им пренебрегать» [Игра 1997b].

По мере усложнения ужасной игры привычная повседневность элитного банкира все более наполняется людьми из социальных «низов» с их кошмарными проблемами и не менее жестокими средствами их разрешения. Да и Николас вскоре берет

в руки оружие, «убивая» своего собственного брата, подарившего ему столь экстравагантное приключение. Жестокая игра в итоге закономерно выбрасывает Ван Ортона на периферию элитного общества, «к югу от Рио-Гранде», как традиционно обозначалось это место в военных доктринах Пентагона и в геополитических раскладах Государственного департамента США. То есть в Мексику, где он будет поставлен перед необходимостью на себе прочувствовать все «прелести» повседневной жизни людей, находящихся «за бортом» великой североамериканской цивилизации. Конечно, даже не в меру спесивый Ван Ортон подспудно понимает, что именно труд и таланты этих бедолаг, в итоге и превратили США в элитного мирового жандарма.

С детства сформированный в публичном пространстве финансового «высшего света» Николас, искренне ожидал от подаренной самым близким человеком на свете игры привычной пустой буффонады, медийного гротеска и цветовой фантасмагории. Однако таинственная фирма «CRS» уже в самом начале реализации своего воинственного, мистифицирующего проекта подбрасывает в дом Ортона куклу клоуна-буффа, слишком уж напоминающего кошмарного главного злодея из легендарного фильма ужасов «Оно» (англ: «It», реж. Т. Ли Уоллес, «Warner Bros. Television», 195 мин., США, 1990 г.).

Возвращаясь домой, Ван Ортон случайно сбивает машиной пешехода, которым оказывается уже упомянутый нами клоун. Ужас, который испытал Николас, сидя за рулем автомобиля, под колёсами которого, по мысли главного героя, лежал раздавленный,

обычный «человек», символизирует конец его привычного профиля повседневности, и одновременно начала его кошмарной одиссеи по «нижним мирам», изнанке самой процветающей страны мира – США.



Фото 3. «Ну, и кто здесь клоун?» Постер к фильму «Игра».
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/34wBGS

Публичные рефлексии банкира с головой выдают его лживую и двуличную природу: пытаясь избавиться от «трупца», Ван Ортон заволакивает сбитого «человека» в свой автомобиль, где и обнаруживает чудовищный розыгрыш – куклу, в глаза которой была вмонтирована видеочамера. Она, как и в случае с сюжетом «Щепки», недвусмысленно намекает зрителям на пороки публичного пространства как среды коллективного социального вымысла-заблуждения, относительно важности и приоритетности тех или иных социальных ролей, статусов, которые представляют собой лишь номенклатурные ипостаси «Персоны» –

закономерного и предсказуемого «итога промежуточных отождествлений с номенклатурой социально-значимых, специфически профессиональных показателей занимаемой должности» [Маленко & Некита 2008: 146], а также наиболее типичного социального симулякра архетипической «Самости».

Затащив наблюдающего клоуна в собственный дом и расположив его в мягком кресле, Ван Ортон, не осознавая этого, собственными руками уничтожил свой мир, разрушив последнюю грань между хищной массовидной официальностью и уютной элитной повседневностью, публичностью и интимностью. Показательно, что именно эта сумятица и создает у главного героя фильма уверенность в подлинности всего происходящего с ним кошмара, убеждая его в фатальной необратимости самого процесса и результатов той войны-игры, которую против него внезапно объявил весь мир.

Особенно поражает тот факт, с какой легкостью Ван Ортон поверил в абсолютную реальность войны, в которую его втянул его же собственный брат. Привыкнув в своей профессиональной деятельности к тому, что подлинный успех всегда является конечным и вожделенным результатом кровавой войны с конкурентами, герой Майкла Дугласа ничтоже сумняшеся и в развязанной против него «игре» ведет себя как на настоящем поле боя, где подлинная победа может быть достигнута только в том случае, когда твой противник оказывается полностью уничтоженным.

Так, повод к несерьезной забаве, которая смогла бы внести разнообразие в пресыщенную, но такую скучную жизнь представителя преуспевающей элиты, обернулся стандартными формами сублимации социальной агрессии, которые в западном обществе не только закономерно приобрели «вид общепринятости и даже законности» [Артемов 1983: 75], но и составляют сердцевину процессов цивилизационной социализации и милитаристской коммуникации элиты и массы. Показательно и поразительно наблюдать за социальной и природной деволуцией главного героя фильма, который, практически мгновенно оказавшись на «дне» американского общества, с готовностью военнопленного принял свою безрадостную судьбу, поскольку и сам всегда ориентировался только на такие, увы, типичные сценарии социальной коммуникации.



*Фото 4. Постоянно держи «на мушке» всех своих «демонов».
Кадр из фильма «Игра». Изображение размещено в свободном
доступе на платформе: <https://goo.su/EvoOAPH>*

Как раз в соответствии с подобными писанными и неписанными правилами любой человек заранее понимается как изначально деструктивное, агрессивное существо, которое в лучшем случае заслуживает лишь относительно «легкой» смерти, представляющей чудовищную смесь возмездия и жалости. Ужасно, но Ван Ортон до конца и безраздельно следует этой, впитанной буквально с молоком матери извращенной логике: он убивает самого себя точно так же, как когда-то сделал и его отец, решивший свести счеты с этой трижды проклятой жизнью.

Однако столь тяжело выстраданное и прочувствованное самоубийство на деле оказалось мистификацией и составной частью большой «игры», в единственную реальность, которую теперь вынужден был поверить и сам Ван Ортон. «Фактически, будучи лишенным права на самостоятельное жизненное творчество, <...> (Ван Ортон – авт.) в последний момент вдруг решает диаметрально изменить его навязанную извне «полярность», отдать последние жизненные силы созиданию собственной смерти, которая иногда оказывается первым и, к сожалению, единственным в его жизни Поступком» [Маленко & Некита 2008: 154].

В то же время, сполна пережитая им «игра-война» до предела обнажила и качественно иные проблемы, нежели очередной «дежурный» экзистенциальный кризис и неизменно следующий за ним поиск новой, эффективной модели качественного, элитного досуга. Нет сомнения в том, что чудовищная «игра» Николаса Ван Ортона – это персонифицированная война, давным-давно

развязанная «обществом всеобщего благоденствия» в личном пространстве и биографии нашего героя, война, безжалостно стирающая факты, события, воспоминания, эмоции, людей, чтобы, затем, уничтожить и их самих. Ужасная игра предельно обнажила всю симулятивность системы социальной стратификации, которая, именно благодаря ее последовательной милитаризации, приобретает характер объективной необходимости и фатальной неизбежности.

С другой стороны, жестокая игра, организованная фирмой «CRS», со всей откровенностью и цинизмом продемонстрировала призрачность устоявшихся форм цивилизованной жизни людей, которую они так и не смогли осознать. Именно поэтому, выживший в подобных испытаниях Ван Ортон, так и остался до конца неуверенным в том, что же именно с ним произошло. А потому и отнесся к этим событиям как к очередной иллюстрации всеобщей «теории заговора», нити от которого находятся в руках невидимого, таинственного и страшного кукловода-клоуна, пристально наблюдающего за событиями на бесчисленных сценах коллективных и индивидуальных «театров военных действий», зловещий смысл присутствия которого в фильме лаконично сформулирован в его слогане: «Игра, которую ты... проиграл!» (The Game... You Just Lost) [Игра 1997a].

Фильм «Игра» оказался неплохим способом «пробуждения человека от лихорадочной жизни, представил перед лицом настоящей жизни» [Hasanov 2016], фактически является зловещим пророчеством и предостережением всем тем, кто слишком уж явно

привержен тысячелетней цивилизационной традиции упорного отстаивания государством идеи безусловной деструктивности и воинственности человека как единственных модусов реализации его индивидуальной и общественной природы. Но именно подобный сценарный ход со всей очевидностью визуализировал чудовищную суть войны как фактически рядоположенного, *обыденного* и *будничного* способа разрешения любых социальных противоречий, которые издавна использовались властью в целях последовательной дискредитации человека и его души, архетипические тайны которой, увы, так и остались по сей день не раскрытыми.

Заключение

Американский фильм ужасов, с момента своего возникновения последовательно педалирующий и пропагандирующий конфликты и войны не на жизнь, а на смерть, настойчиво визуализирует необходимость обращения именно к проблеме выживания, причем, выживания за счет чего или же кого угодно, то есть, любой ценой. Он в красках повествует представителям элиты и массы о том, как в пространстве человеческой повседневности осуществляется системный медийный тренинг по приданию войне естественной формы организации и осуществления человеческого взаимодействия, которое фактически выступает извращенной сущностью «цивилизованных» внутривидовых отношений.

Таким образом, с подачи голливудских режиссеров и продюсеров, которые непрерывно и старательно совершенствуют «вкусы публики, превращая уродливые товары массового

потребления в нечто прекрасное и получая к тому же деньги и признание» [Бернейс 2010: 148], активно реализуется милитаризированная программа последовательной, системной дискредитации и «обнуления» всех иных, как архетипических и символических, так и прочих, искусственных, наносных, сфабрикованных и привнесенных смыслов, которыми на уровне официальной и повседневной коммуникации бессознательно и повсеместно руководствуется цивилизация.



*Фото 5. Вы хотели знать, как выглядит коллективный портрет Голливудского киноужаса?
Так смотрите! Коллаж. Изображение размещено в свободном
доступе на платформе: clck.ru/34wBDN*

Поэтому «западные культурные образцы исподволь превратились в стандарт, норму и мерило мировоззрения почти для целого поколения жителей нашей страны» [Лосев 2023: 170]. В этом смысле Голливуд последовательно выступает всемирно-известной, современной медийной площадкой «переоценки всех

ценностей», которые изначально сформировались и утвердились как античеловеческие и антиприродные.

Непрерывно транслируемая и пропагандируемая яркими образами американских фильмов ужасов визуальная война, по сути дела, давным-давно выродилась «в комически жестокое и инфантильное reality-show и безнадежную иллюзию могущества» [Бодрийар 2004]. К тому же, эта самая война совершенно закономерно превратилась и в единственный способ медийной героизации персонажей, в легальную и прибыльную стратегию их кинематографической индивидуации, «исподволь, но неуклонно превращается в обыденный и рядоположенный тип “гуманистической коммуникации”» [Маленко & Некита 2023: 121-122]. Тогда как вся история голливудского жанра фильмов ужасов наглядно и последовательно демонстрирует всему миру кошмарные и практически неконтролируемые возможности человеческой природы, решительно взбунтовавшейся против воинственных, неестественных внутривидовых, человеческих и межвидовых, природных способов цивилизованной коммуникации.

Поэтому, создавая и уверенно продвигая во всемирном масштабе подобный визуальный контекст, Голливуд эффективно противопоставляет американизированную, неокOLONиалистскую, насквозь милитаризированную повседневность образу жизни представителей иных этнических и культурных традиций и геополитических пространств. Тем самым он агрессивно навязывает всему остальному человечеству «раскрученные» образы «американской мечты», апробирующие и исподволь

внедряющие по всему миру крайне опасный и вредоносный идеологический вирус в виде актуальных визуальных презентаций все той же гегемонистской концепции «Pax Americana».

Литература

- Артемов, В. Л. (1983). *Психологическая война в стратегии империализма*. Москва: Международные отношения.
- Бернейс, Э. (2010). *Пропаганда*. Москва: Hippo Publishing.
- Бодрийяр, Ж. (2004, 24 мая). Порнография войны: низость и гнусность американского могущества. *Библиотека электронной литературы в формате Fb2*. Режим доступа: <https://litresp.ru/chitat/ru/Б/bodriyjar-zhan/sbornik-statej/9> (дата обращения: 02.06.2023).
- Вишня, Л. (2021). Рецензия на фильм «Игра» 1997. *Author.Today*. Режим доступа: <https://author.today/post/182786> (дата обращения: 02.06.2023).
- Игра. (1997a). *Материал из Викицитатника*. Режим доступа: clck.ru/34wFQo (дата обращения: 02.06.2023).
- Игра: сценарий фильма. (1997b). *Vword.Ru: тексты фильмов*. Режим доступа: http://www.vword.ru/tekst-filma/Igra_2/ (дата обращения: 02.06.2023).
- Ким, О. А. (2021). О роли бредообразования в психозе. Психоаналитическая рецензия на кинофильм «Американский психопат». *B17.ru*. Режим доступа: <https://www.b17.ru/article/331158/> (дата обращения: 02.06.2023).
- Лосев, Д. В. (2023). Блистательное и ужасающее восхождение американского Сверхчеловека в жанре супергероики. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(2), 168–193. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1\(2\)-168-193](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1(2)-168-193)
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2023). Сценарии милитаризации повседневности в американских фильмах ужасов. Часть 1. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(3), 99–125. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2\(3\)-99-125](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2(3)-99-125)
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2008). *Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества*. Монография. Великий Новгород: ИПЦ НовГУ.
- Турчин, А. (2020). «Американский психопат»: скрытый смысл. *ЯндексДзен*. Режим доступа: clck.ru/34wFYS (дата обращения: 02.06.2023).
- Hasanov. (2016). Рецензия к фильму «Игра» от Hasanov. *КиноНьюс*. Режим доступа: https://www.kinonews.ru/userreview_1337/ (дата обращения: 02.06.2023).
- Шевченко, О. К. (2023). Yalta-45: Шок-контент в смеховом хронотопе Ялтинского мира. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(2), 140–166. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1\(2\)-140-166](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1(2)-140-166)

- Adorno, T. W., & Bernstein, J. M. (2020). *The Culture Industry. Selected essays on mass culture*. London: Routledge.
- Goldstein, P. (1997, September 17). «The Game» Spins Into David Fincher's Control. *Los Angeles Times*. Available at: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1997-sep-17-ca33037-story.html> (accessed: 06.05.2023).

Информация об авторах

Маленко Сергей Анатольевич – доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой философии, культурологии и социологии. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0003-4828-0171, olenia@mail.ru

Некита Андрей Григорьевич – доктор философских наук, профессор, профессор кафедры философии, культурологии и социологии. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0002-9254-2901, beresten@mail.ru

SCENARIOS OF MILITARIZATION OF EVERYDAY LIFE IN AMERICAN HORROR FILMS. PART 2

Sergey Malenko, Andrey Nekita

Abstract. in the second part of the article, the authors continue to analyze the militaristic practices of Hollywood, which have been comprehensively tested on the extensive visual material of American horror films. Militarization of everyday life quite naturally becomes one of the leading themes of this genre. Moreover, the everyday life of the elite representatives paradoxically turns out to be much more intimidating than the life of ordinary Americans. Two very successful Hollywood film projects – “American Psychopath” by Mary Harron and “The Game” by David Fincher become direct artistic material for analysis. Successful banker Patrick Bateman turns into a notorious sadist within the boundaries of his home, taking revenge on his elite colleagues for the forced comfort of official elite existence. The theme of elite horror is continued by the character of Michael Douglas, who embodied the phantasmagoric suffering of a man who paid for his professional success with the collapse of his business reputation and a prosperous personal life in the image of Nicholas Van Orton. Thus, the American horror film consistently and professionally promotes biopolitical conflicts and low-intensity wars as the essence of elite social communication and the ideal of personal self-improvement.

Keywords. Homo Militaris, everyday life, game, desacralization, family, home, communication, visualization, elite leisure, war, American horror film, biopolitics.

References

- Adorno, T. W., & Bernstein J. M. (2020). *The Culture Industry. Selected essays on mass culture*. London: Routledge Publ.
- Artemov, V. L. (1983). *Psikhologicheskaja voina v strategii imperializma* [Psychological Warfare in the Strategy of Imperialism]. Moscow: International relations Publ. (In Russ).
- Berneis, E. (2010). *Propaganda*. Moscow: Hippo Publishing. (In Russ).
- Bodriar, Zh. (2004, May 24). Pornografiia voyny: nizost' i gnusnost' amerikanskogo mogushchestva [Pornography of War: the Meanness and Abomination of American Power]. *Biblioteka elektronnoi literatury v formate Fb2* [Library of electronic literature in Fb2 format]. Available at: <https://litresp.ru/chitat/ru/B/bodriyar-zhan/sbornik-statej/9> (accessed: 02.06.2023). (In Russ).
- Goldstein, P. (1997, September 17). «The Game» Spins Into David Fincher's Control. *Los Angeles Times*. Available at: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1997-sep-17-ca33037-story.html> (accessed: 06.05.2023).
- Hasanov. (2016). Retsenziia k fil'mu «Igra» ot Hasanov [Review of the film "The Game" by Hasanov]. *KinoN'ius* [KinoNews]. Available at: https://www.kinonews.ru/userreview_1337/ (accessed: 02.06.2023). (In Russ).
- Igra [Game]. (1997a). *Material iz Vikitsitatnika* [Material from Wikicitatnik]. Available at: clck.ru/34wFGQ (accessed: 02.06.2023). (In Russ).
- Igra: stsenarii fil'ma [Game: Movie script]. (1997b). *Vvord.Ru: teksty fil'mov* [Vvord.Ru: movie texts]. Available at: http://www.vvord.ru/tekst-filma/lgra_2/ (accessed: 02.06.2023). (In Russ).
- Kim, O. A. (2021). O roli bredoobrazovaniia v psikhoze. Psikhoanaliticheskaja retsenziia na kinofil'm «Amerikanskii psikhopat» [On the role of delusional formation in psychosis. Psychoanalytic assessment for the film "American Psychopath"]. *B17.ru* [B17.ru]. Available at: <https://www.b17.ru/article/331158/> (accessed: 02.06.2023). (In Russ).
- Losev, D. V. (2023). Blistatel'noe i uzhasaiushchee voskhozhdenie amerikanskogo Sverkhcheloveka v zhanre supergeroiki [The brilliant and terrifying ascent of the American superman in the superhero genre]. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovanii (EISCRT)* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 1(2), 168–193. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1\(2\)-168-193](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1(2)-168-193)
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2008). *Arkheologija Samosti: arkhjetipicheskie obrazy osushchestvleniia Chelovecheskogo i formy ego sotsial'nogo oborotnichestva. Monografiia* [The Archeology of the self: archetypal images of human fulfillment and forms of its social turnover. Monograph]. Veliky Novgorod: Publishing and Printing Center NovGU. (In Russ).
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2023). Stsenarii militarizatsii povsednevnosti v amerikanskikh fil'makh uzhasov. Chast' 1 [Scenarios of militarization of everyday life in American horror films. Part 1]. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovanii (EISCRT)* [Experience industries.

- Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 2(3), 99–125. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2\(3\)-99-125](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2(3)-99-125)
- Shevchenko, O. K. (2023). Yalta-45: Shok-kontent v smekhovom khronotope laltinskogo mira [Yalta-45: shock content in the funny chronotope of the Yalta World]. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovaniy (EISCRT)* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 1(2), 140–166. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1\(2\)-140-166](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1(2)-140-166)
- Turchin, A. (2020). «Amerikanskii psikhopat»: skrytyi smysl ["American Psychopath": the hidden meaning]. *landeksDzen* [Yandex Zen]. Available at: clck.ru/34wFYS (accessed: 02.06.2023). (In Russ).
- Vishnia, L. (2021). Retsenziia na fil'm «Igra» 1997 [Review of the film "The Game" 1997]. *Author.Today* [Author.Today]. Available at: <https://author.today/post/182786> (accessed: 02.06.2023). (In Russ).

Author's information

Malenko Sergey Anatolyevich – Doctor of Philosophy, Professor, Head of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Sociology. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41 B. St. Petersburg str., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0003-4828-0171, olenia@mail.ru

Nekita Andrey Grigorievich – Doctor of Philosophy, Professor, Professor of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Sociology, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41 B. St. Petersburg str., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0002-9254-1901, beresten@mail.ru

For citation:

Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2023). Scenarios of militarization of everyday life in american horror films. Part 2. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(4), 149-170. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-3\(4\)-149-170](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-3(4)-149-170)