

REPRESENTATION AND ROLE OF THE RUPTURE MOTIF IN MEDIA CULTURE OF THE LATE 20TH – EARLY 21ST CENTURIES

Summary: Recurring motifs, the origins of which are traced back to ancient times, can be found in the history of culture and the history of the development of thinking. One of these motifs, the motif of rupture or tearing into parts, is the subject of research in this article. For most known cultures, the motif was fundamental in cosmogonic myths and, as a consequence, in worldview and thinking. Owing to the popularity of modern film franchises about superheroes, including heroes of Scandinavian mythology, many people may be familiar with the Scandinavian myth about the emergence of the world from the body parts of chthonic giant Ymir, defeated and cut into pieces by Odin. However, this is far from the only myth of this type in the history of culture. In a similar way, the world appears in Sumerian myths (through the dismemberment of goddess Tiamat), Indian myths (Purusha), Chinese myths (Pangu), and in many other cultures. In the modern scientifically developed world, it is no longer necessary to explain the universe through myth; however, such fundamental motifs and categories do not disappear from thinking, they are transformed and adapted to new realities. The area where these motifs manifest themselves most clearly remains art in general and screen works in particular. It is especially clearly seen in the example of films, which in essence represent a result extremely close to the result of myth-creating activity. In connection with the objectives, the article discusses such works as *Saw*, *Insidious*, *The Mist*, *Apocalypse Now*, *Arrival*.

Thus, the objectives of the article are to consider the importance of the role that the rupture motif plays in culture, to identify its archetypal features; to trace how, as culture developed, the motif of rupture lost its key mythological function; using the method of comparative historical analysis, to identify the forms of presence of the rupture motif in audiovisual works of culture of the late 20th - early 21st centuries based on the proposition that three types of its representation can be distinguished: everyday, structural-plot and speculative; to demonstrate how its cosmogonic function is preserved by indicating the role that the motif plays in the structure of a work.

Keywords: mythology, screen culture, neo-mythologism, archetype, motif, rupture, cinema, screen arts.

Introduction

The motif of rupture occupies a special place among all the recurring images and motifs that can be traced in culture through the centuries from the most ancient artefacts to the present day. It can be found in almost all known cultures at the mythological stage of development; however, most important is that where this motif is found, it occupies a key place not only in the myth but also in all subsequent mythology. This happens due to the fact that, in general, the rupture and division of the whole into parts is not just an archetypal plot unit but a fundamental category of thinking. Owing to it, a person is capable of analysis, of thinking in the whole-part dialectic, of categorization,

etc. Therefore, the idea, which appeared as thinking and culture developed, that the world was born precisely from a rupture (the image of the dismemberment of a chthonic monster into parts) indicates a qualitative leap in the development of thinking. We can find examples of such myths in Sumerian culture (Marduk defeats monster Tiamat, and parts of her body become mountains, hills, valleys, rivers, etc.), in Scandinavian cultures (the World appears from the body parts of defeated giant Ymir), in ancient India (ancient God Purusha), and even in ancient China (Eliade describes: "Thus, it is told about a certain original anthropomorphic creature Pangu, born 'at a time when Heaven and Earth were a single chaos, reminiscent of an egg'. When Pangu died, 'its head became the sacred peak, the eyes became the sun and the moon, the fat became rivers and seas, the hair and fur on the body became trees and other plants'"¹). The fact that these images lie in the cosmogonic core of mythology speaks of its importance for thinking. However, although the need to explain the world by means of mythology disappeared after the scientific revolution and the subsequent triumph of scientific consciousness, the archetypes created by it have not disappeared; they have only been transformed and now continue to be in culture, adapting to it. The problem addressed in this article is part of a larger study that examines the limits of human thinking and relates them to a changing religious paradigm.

There are not many studies that directly examine the motif of rupture as their subject. Many studies are works on related topics and only when necessary address issues concerning rupture. Here we can cite as an example the thorough works of V. Propp and M. Bakhtin on the structure of a fairy tale and on the culture of laughter, respectively (*Historical Roots of Fairy Tales*, *The work of Francois Rabelais and the Culture of the Late Middle Ages and the Renaissance*), who touch on the role of the motif of rupture, each in their own area. Thus, Propp points to the motif of cutting off a finger as "one of the types of self-mutilation that is preserved in a fairy tale with particular completeness"² and analyses its role in the structure of a fairy tale. Bakhtin considers the role of cutting and dismemberment in the context of carnival culture, as an integral part of the

life cycle of the body in the system of grotesque images, where "they are opposed to the classical images of the finished, completed, mature human body, as if cleansed of all the toxins of birth and development"³.

The works of American philosopher Eugene Tucker (*The Horror of Philosophy*) have a more philosophical and fundamental bias. In them, along with the works of Dylan Trigg, the rupture is considered in the meaning of the limit, in particular - the limit of thinking, and further, on this basis, the authors build their ideas of speculative realism.

However, in this field of research, there is a lack of works devoted directly to the very motif of rupture, namely to the types of its representation in modern culture.

The article is aimed at using a comparative historical analysis to identify the types of representation of the rupture motif in works of screen culture of the 20th and 21st centuries, and also to answer the question of whether the role of this motif in screen works corresponds to its cosmogonic role in myth.

Method

Since the word "rupture" can be applied to a huge number of very different designations, the field of search should be somewhat narrowed since if in a horror film a character is decapitated, dismembered, or even simply wounded, such a picture can formally be interpreted through the concepts of rupture, nevertheless, it will not serve as illustrative material. It is necessary to identify and classify cases when rupture as a motif is one of the key structural elements of the work and compare its function with the cosmogonic one, original for mythology. For example, in the cosmogonic myths of the peoples of the world, the cutting of a chthonic monster into pieces is the most important element not only in the plot of the story but in the structure of the entire myth as a whole, since the cutting of a monster into pieces is a representation of the separation of the cosmos from chaos and the creation of a rupture between them, which causes the very possibility of the existence of the world. While the execution of Ned Stark through beheading in the first episodes of the Game of Thrones series is an impetus for the development of the plot, it does not carry the structure-forming load that interests us.

1. Eliade M. History of Faith and Religious Ideas. - V. 2. - Moscow: Criterion, 2002. - P. 16.
2. Propp V. Y. Historical Roots of Fairy Tales. - Moscow: KoLibri, 2021. - P. 266.

3. Bakhtin M. M. The Work of Francois Rabelais and the Folk Culture of the Middle Ages and the Renaissance. - Moscow: Hudojestvennaya Literatura, 1990. - P. 32.

Result

The fact that there is a huge number of audiovisual works, in which images associated with dismemberment are actively used, should be noted. And although, in general, such scenes are not structure-forming or meaning-forming, sometimes this rule is violated. The roots of this tradition can be found in Propp's study *Historical Roots of Fairy Tales*, and examples include films such as *Saw*. In his research, Propp breaks down a fairy tale into individual motifs and looks for parallels between the plot units of the fairy tale and real historical traditions. The largest number of connections is found with the initiation ceremony and the cult of death. Thus, in a separate paragraph, the author examines fairy tales related to the loss of a finger or hand and points out that in some societies, young men undergoing an initiation ceremony had their fingers cut off. It was done because initiation was considered a young man's journey to the land of the dead (death) and return from there (rebirth as a different person). Due to the peculiarity of ideas about the afterlife, it was believed that the initiate must leave part of his flesh there in order to deceive the inhabitants of the afterlife and, thereby, be able to return to the living. If we look at the plot of the chosen film, we will notice that the main character is not the most worthy person. And, finding himself chained to a pipe in an unknown place with a stranger, he faces a difficult and cruel choice: do nothing and remain in this room to die of hunger as well as lose his family, or cut off his leg, kill the stranger and, thereby, save himself and family. As a result, the hero takes the second path and, therefore, the plot can be considered as a variation on the theme of initiation. As in the ritual, in the film, the need to lose a limb is a necessity in order to avoid death and prove one's qualitative rebirth. Thus, in this film, the motif of cutting is truly structure-forming for the entire work. This level of use of the rupture motif can be conditionally called everyday or literal.

Films that exploit the motif of the otherworldly in one form or another can serve as another example and, in general, a different type of work that uses the motif of rupture. Here the rupture manifests itself on a qualitatively different level than in the case of a literal understanding. The main characteristics of what is referred to as "otherworldly" can be identified as follows: it is associated with death; it presupposes the existence of some "oth-

er" world, existing in one form or another parallel to our world; and it allows for the idea of many diverse entities inhabiting that world. Historically, descriptions of these entities reflect the development level of the culture of the people whose myth is being considered. Propp also gives an excellent and detailed argument for this thesis using the example of fairy-tale material. Thus, the transition of the role of the soul carrier from a bird to a horse can be considered as one of the most striking examples of the representation evolution associated with culture development; the transitional synthetic phase, a winged horse, is of particular interest. According to Propp, the transition occurred as a result of a change in culture from hunting to farming⁴. A similar evolution can be traced in how the topographical location of the other world changed: for example, at first, it seemed to be located in the same plane as the world of the living but inaccessibly far away (far away lands, in the thirtieth kingdom, the hero of the fairy tale must wear out several pairs of iron shoes or staves before he gets there); as society develops and opportunities for long-distance travel emerge, distant lands lose their magical aura of inaccessibility, and the other world is transferred beyond a new insurmountable border - to heaven. Thus, we can say that a set of ideas about the otherworldly is commensurate with the culture that created this set.

If we turn to the texts which make up the Bible, we can find more than one episode of manifestations of the otherworldly. "...He was put to death in the body but made alive in the Spirit, in whom He also went and preached to the spirits in prison" (1 Peter 3:18.19), "Now that he ascended, what is it but that he also descended first into the lower parts of the earth" (Eph. 4:9) - about the descent of Jesus into hell. "And the tempter came to him and said, 'If You are the Son of God, command that these stones become bread,'" "...If You are the Son of God, throw yourself down, for it is written: He will command His angels concerning You, and in their hands they will bear You up, lest You dash Your foot against a stone," "...All these I will give you, if you will fall down and worship me" (Matt. 4, 3. 6. 9) - about the appearance of the devil as a tempter to Jesus. These last quotes reveal a motif that will be reinterpreted over the course of many centuries and will find expression, for example, in

4. Propp V. Y. *Historical Roots of Fairy Tales*. - Moscow: KoLibri, 2021. - P. 427.

stories about the sale of the soul to the devil in exchange for certain earthly goods. In the book of Genesis, God appears to Abraham twice (Gen. 12, 7. 17, 1), concluding a covenant with him. And prophet Ezekiel describes his meeting with the creatures of the heavenly world, the messengers of the glory of the Lord, in such a way: "...a great cloud, with brightness around it, and fire flashing forth continually, and in the midst of the fire, as it were gleaming metal... and this was their appearance... there was one wheel on the ground beside the living beings... on the ground near these animals there was one wheel in front of their four faces. ...for the rims of all four were full of eyes all around" (Ezek. 1, 4. 5. 6. 15. 18).

It is important to note that such a tradition in the idea of the otherworldly is extremely anthropocentric and it was precisely this that dominated the culture for many centuries. In the context of such a tradition, the rupture manifests itself as a boundary between worlds; however, the other world can be noticed, seen or understood at least indirectly. This demonstrates the manifestation of anthropocentrism. And although the history of such a movement as "dark mysticism" goes back quite a long time, it never came to the fore in comparison with traditional religious ideas about the afterlife since, from the point of view of official church dogma, it was a heresy. In the official tradition, there is another world, and it relates to us in a certain (hostile or benevolent) way. The hostility here originates from ideas about the other world as a land of the dead. It is based on a clear dualism and opposition, or rather, even inversion. Hence the belief that the inhabitants of that world can only be hostile to us, otherwise they would live "here" and not "there". Among many other examples, Propp writes: "The Zulu believe: 'It is said that if a person died here on earth, he went to the dead and they said: first do not come near us, you still smell of the hearth. Stay away from us until you cool off from the hearth'"⁵. Works that use these ideas can be found; however, these will already be examples of deconstruction and play with tradition, inversion of inversion. For example, the cartoon *Monsters, Inc.* turns the relationship between the other world and this world inside out, first by showing the other world within the framework of tradition, as a place from which nightmare monsters appear to children, and then by destroy-

5. Propp V. Y. *Historical Roots of Fairy Tales*. - Moscow: KoLibri, 2021. - P. 232.

ing this picture with a story from the point of view of the monsters themselves, who are in the other for us world - they live just like us in their world, they communicate in everyday life, go to work, and solve their problems.

However, if we return to the representation of tradition, we can cite a huge number of works as examples: films such as *The Mist* (F. Darabont), *Insidious* (J. Wan), films outside the horror genre, for example, *Arrival* (D. Villeneuve), games on the theme of the otherworldly, for example, *DOOM*. All of them are united by the fact that the structure of the plot initially implies the presence of a rupture between the world of people and the world of otherworldly creatures within the screen world. In some cases, entities coming from another world are friendly (*Arrival*); in others, they are not. In some cases, the other world is presented as another dimension of a scientific nature; in others, it is depicted more in the religious tradition and has a connection with the world of the dead (*Astral*). However, in all these films, as in a huge number of other works, rupture is the most important structural element of the work. Within the screen world of such works, the presence of a rupture determines the possibility of a plot in general. It is potential energy, giving impetus to the development of action; however, at the same time, the rupture, one might say, is not complete in works of this type. The other world is still anthropocentric in the sense that the creatures coming from there are accessible to human perception. The rupture is inherent in the structure of the work to give rise to action; however, the action thereby overcomes the rupture, the otherworldly reveals itself in categories accessible to human knowledge. This is the second type of representation of the rupture motif that can be distinguished. It manifests itself in the work at the level of plot structure, outlining the rules by which the world of the screen work exists.

The last type of rupture is close to the previous one. Nevertheless, unlike it, it extends deeper into the very foundations of our possibility of knowledge. It is something that manifests itself only as an impossibility. Vague and unclear, it is something not only from another world but also fundamentally inaccessible to our knowledge. Something that, while manifesting itself as incomprehensible, is at the same time capable of undermining the ontological foundations of our existence in this world in general.

In his book *The Thing*, Dylan Trigg develops the concept of anonymity, prior to the subject, in great detail. According to Trigg, the sense of this anonymity is revealed when "the subject discovers something in the past that undermines their sense of belonging. It is a message from another time that undermines the unity of 'I' in the present"⁶. This concept examines the world, separating materiality from subjectivity in it; however, it does this on a qualitatively different level than, for example, ancient Greek and later mediaeval Christian philosophers, who separated matter and soul. Trigg, referring to such philosophers as Merleau-Ponty, Levinas, Meillassoux, Heidegger, considers matter as an anonymous pre-existence of human entity, and human subjectivity as a category thrown into the world through the materiality of the body. Our subjectivity finds refuge in this anonymous matter. What is most important here is that the qualitative characteristics of matter remain fundamentally inaccessible to us, and, somewhere in the depths of existence, there is an eerie excess nothingness, accessible to our understanding only by analogy. And as an analogy, Trigg cites the concept derived by Levinas - the concept of *il y a* - night. However, this word does not simply mean the absence of sunlight due to the position of celestial bodies relative to each other. For Levinas, night is a substance that makes everything that enters it hidden, inaccessible, anonymous⁷.

According to this approach, the entire world that lies beyond our perception is anonymous, closed, fundamentally unknowable and, therefore, extremely eerie. Let us turn to cinema to find an artistic embodiment of the rupture that appears between human subjectivity and anonymous materiality within the framework of Trigg's ideas.

Since the object cannot be understood in any direct way, most classic horror films are not suitable for illustration. In them, although hidden in the shadows, there is something that frightens us, nevertheless, it can ultimately be discovered. In fact, the tradition of works, reflecting the rupture in the form that interests us, has been going on for several centuries and even has an established name, derived from the name of one of its greatest representatives. We are talking about the so-called Lovecraftian horror. Another name for this tradition is

the tradition of supernatural horror. It is characterised precisely by the fact that it goes beyond the boundaries of the traditional discourse of a work of horror or fantasy. Within this discourse, something is revealed that cannot be rationally explained; however, it relates to a person in either a positive or negative way. Nevertheless, the very fact of this intentionality of the supernatural in relation to man in traditional works of horror is usually a constant element (in such diverse horror films as *Hellraiser*, *Alien*, or even classic slashers like *A Nightmare on Elm Street*, the heroes meet in one way or another with otherworldly evil, be it priests of hell, monsters from another planet or a demonic spirit. However, in all cases, the antagonists' prerequisite to cause evil to people is obvious). The supernatural horror tradition gets rid of this element completely. If a person finds themselves in the zone of action of otherworldly forces and some negative events happen to them, this happens not at all due to the fact that the otherworldly is negatively disposed towards a person, but because the person finds themselves in radically inhuman conditions for which they are not adapted. The supernatural beings or forces may be completely indifferent to humans. They represent a non-human being, anonymous and intentional. In his book *In the Dust of This Planet*, Eugene Thacker writes that the world of such a work is hidden from the viewer since "our sensory experience of the world is by definition human"⁸. Moreover, such otherworldliness is not necessarily revealed in some supernatural form. Sometimes it can be found on Earth, in the nature around us, when its inhuman anonymity begins to shine through. A striking example of such a manifestation of the supernatural can be found in a film that is far from the horror genre. F.F.Coppola's *Apocalypse Now* shows the journey of the main character, Captain Willard, deep into the jungles of Cambodia. The action takes place during the war in Vietnam and the captain's task is to find and kill Colonel Kurtz, who has gone crazy and organised a cult in the jungle. There is a reason that the story which inspired the script is called *Heart of Darkness*. As the captain moves deeper into the forests, there really is a feeling of the presence of some kind of darkness; however, it manifests itself not as the absence of light but as Levinas' *il y a*. The darkness that seeps through the world, through the impenetrable jungle. And as the heroes penetrate deeper

into the heart of this darkness, as it envelops them too, they lose touch with reality; the world that looks familiar to us turns out to be alien and inhuman. From a collision with this inhuman, the heroes one after another go crazy and die; however, most importantly, through the magnificent production, the viewer also gets the opportunity to touch the otherworldly, to plunge into it. The result of this contact is that at the climax of the captain's meeting with Colonel Kurtz, neither the heroes themselves nor the viewer are sure whether the latter is crazy, what is normal in this screen world and what is not. Here the rupture manifests itself at such a level that it raises the question of the knowability of the world in general.

In one scene, Colonel Kurtz reads T.S.Eliot's poem "The Hollow Men". There are lines there that, although poetic, very aptly describe the rupture that separates the human and the inhuman, leading to the birth of supernatural horror:

Between the idea
And the reality
Between the motion
And the act
Falls the Shadow⁹

This shadow on the border of the knowable is the rupture which is the basis of supernatural horror.

Conclusion

Thus, during the study of the selected screen works, it was possible to reveal that the motif of rupture is used at different levels:

9. Eliot T.S. Selected Poetry. - St. Petersburg: North-West, 1994. - P. 154.

1. The everyday level, or literal understanding. Here, rupture is understood as a physical separation into parts and, as a rule, is not an important structural element of the work.

2. The plot structure level. Understood in this way, rupture represents the boundary between several spaces or worlds of a screen work. Most often, the tension between separated spaces becomes the driving force of the plot. It is important that the world on the other side remains, to one degree or another, accessible to knowledge.

3. The speculative level, upon reaching which, rupture turns into a question about the boundaries of the human and what lies on the other side. The difference from the previous type of representation is that here rupture may not be the key force in creating the world of the screen work and the development of the plot; nevertheless, it can lead the viewer along the path of reflection on the limits of human knowledge and possibilities.

As for the correlation of the role of the rupture motif in screen culture with its role in cosmogonic myths, it is most clearly preserved in the second of the given options, where the structure of the screen world is affirmed through rupture. There is an almost complete parallel with cosmogony here. Just as chaos was separated from cosmos in ancient mythologies, making it possible for the world to exist, in the works considered, the other world is separated from this world, making it possible for the world of the work to exist and the plot to develop within this world.

In the case when rupture manifests itself at the speculative level, this function disappears; it no longer asserts anything, but only pushes us to search for what lies on the other side by pointing to the boundaries of the human.

REFERENCES:

1. Bakhtin, M. M. 1990. *The Work of Francois Rabelais and the Folk Culture of the Middle Ages and the Renaissance*. - Moscow: Hudojestvennaya Literatura, p. 543.
2. Propp, V. Y. 2021. *Historical Roots of Fairy Tales*. - Moscow: KoLibri, p. 640.
3. Thacker, E. 2017. *The Horror of Philosophy*, vol. 1. *In the Dust of This Planet*. - Perm: Gile Press, p. 184.
4. Trigg, D. 2017. *The Thing: Phenomenology of Horror*. - Perm: Gile Press, p. 174.
5. Eliade, M. 2002. *History of Faith and Religious Ideas*, vol. 2, Moscow: Criterion, p. 512.
6. Eliot, T.S. 1994. *Selected Poetry*, St. Petersburg: North-West, p. 448.

6. Trigg D. *The Thing: Phenomenology of Horror*. - Perm: Gile Press, 2017. - P. 39.

7. Trigg D. *The Thing: Phenomenology of Horror*. - Perm: Gile Press, 2017. - Pp. 60-61.

8. Thacker E. *The Horror of Philosophy*. — V. 1. *In the Dust of This Planet*. - Perm: Gile Press, 2017. - P. 189.

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ И РОЛЬ МОТИВА РАЗРЫВА В МЕДИАКУЛЬТУРЕ КОНЦА 20-ГО – НАЧАЛА 21-ГО ВЕКА

Аннотация: В истории культуры и истории развития мышления можно найти повторяющиеся мотивы, истоки которых прослеживаются до самой глубокой древности. Один из таких мотивов – мотив разрыва, или разъятия на части, – является предметом исследования данной статьи. Для большинства известных культур этот мотив был основополагающим в космогонических мифах и, как следствие, – в миропонимании и мышлении. Благодаря популярности современных кинофраншиз о супергероях, показывающих в том числе героев скандинавской мифологии, многим может быть известен скандинавский миф о появлении мира из частей тела хтонического великана Имира, поверженного и разрубленного на части Одином. Однако это далеко не единственный в истории культуры миф такого типа. Схожим образом мир появляется в шумерских (через расчленение богини Тиамат), индийских (Пуруша), китайских (Паньгу) мифах и у многих культур кроме этого. В современном научно развитом мире больше не требуется объяснять вселенную через миф, но такие фундаментальные мотивы и категории не исчезают из мышления, а трансформируются и адаптируются под новые реалии. Сферой, где эти мотивы проявляются наиболее отчётливо, остаётся искусство в целом и экранные произведения в частности. Особенно ярко это видно на примере кинофильмов, которые, по сути, представляют из себя результат, крайне близкий к результату мифотворческой деятельности. В связи с поставленными задачами

в статье рассматриваются такие произведения, как «Пила: игра на выживание», «Астрал», «Мгла», «Апокалипсис сегодня», «Прибытие».

Таким образом, задачи данной статьи – рассмотреть важность роли, которую мотив разрыва играет в культуре, выявить его архетипические черты; проследить, как по мере развития культуры мотив разрыва утратил свою ключевую мифологическую функцию; используя метод сравнительно-исторического анализа, выявить формы присутствия мотива разрыва в аудиовизуальных произведениях культуры конца 20-го – начала 21-го веков, исходя из положения, что можно выделить три вида его репрезентации: бытовой, структурно-сюжетный и спекулятивный, с указанием на роль, которую этот мотив играет в структуре произведения, продемонстрировать, как сохраняется его космогоническая функция.

Ключевые слова: мифология, экранная культура, неомифологизм, архетип, мотив, разрыв, кино, экранные искусства.

Введение

Среди всех повторяющихся образов и мотивов, которые можно проследить в культуре сквозь века от самых древних артефактов до наших дней, мотив разрыва занимает особое место. Его можно встретить практически у всех известных культур, находящихся на мифологической стадии развития, но самое главное, что там, где этот мотив обнаруживается, он занимает ключевое место не только в самом мифе, но и во всей последующей

мифологии. Это происходит, потому что вообще разрыв и деление целого на части – это не просто архетипическая сюжетная единица, но фундаментальная категория мышления. Благодаря ей человек способен к анализу, к мышлению в диалектике целого-частей, к категоризации и т.д. Поэтому, когда по мере развития мышления и культуры появляется идея рождения мира именно из разрыва (образ расчленения на части хтонического чудовища), это свидетельствует о качественном прыжке в развитии мышления. Примеры таких мифов мы можем найти у шумеров (Мардук побеждает чудовище Тиамат, и части её тела становятся горами, холмами, долинами, реками и т. д.), у скандинавских культур (Мир появляется из частей тела поверженного великана Имира), в древней Индии (Древний Бог Пуруша) и даже в древнем Китае (Элиаде описывает: «Так, рассказывается о некоем первоначальном антропоморфном существе Паньгу, родившемся «в то время, когда Небо и Земля были единым хаосом, напоминавшем собою яйцо». Когда Паньгу умер, «голова его стала священной вершиной, глаза стали солнцем и луной, жир – реками и морями, волосы и шерсть на теле – деревьями и другими растениями»¹). То, что эти образы лежат в космогоническом ядре мифологии, говорит об их важности для мышления. Но, хотя после научной революции и последующего торжества научного сознания пропала необходимость объяснять мир средствами мифологии, созданные ей архетипы никуда не делись, а лишь трансформировались и теперь продолжают действовать в культуре, подстраиваясь под неё. Проблема, рассматриваемая в данной статье, является частью более обширного исследования, которое рассматривает пределы человеческого мышления и ставит их в связь с изменяющейся религиозной парадигмой.

Существует не так много исследований, рассматривающих непосредственно мотив разрыва как свой предмет. Многие исследования представляют из себя труды на смежные темы и лишь по мере необходимости затрагивают вопросы, связанные с разрывом. Здесь можно привести в пример основательные труды В. Проппа и М. Бахтина о структуре волшебной сказки и о смеховой культуре соответственно («Исторические корни волшебной сказки», «Творчество Франсуа Рабле и

1. Элиаде М. История веры и религиозных идей. Т. 2. М.: Критерион, 2002. С. 16.

народная культура средневековья и Ренессанса»), которые затрагивают роль мотива разрыва, каждый в своей области. Так, Пропп указывает на мотив отрубания пальца, как «один из видов членовредительства, который сохранён сказкой с особой полнотой»² и анализирует его роль в структуре сказки. Бахтин же рассматривает роль разрубания и расчленения в разрезе карнавальной культуры, как неотъемлемую часть жизненного цикла тела в системе гротескных образов, где «они противостоят классическим образам готового, завершённого, зрелого человеческого тела, как бы очищенного от всех шлаков рождения и развития»³.

Более философский и фундаментальный уклон имеют труды американского философа Юджина Такера («Ужас философии»). В них, наравне с работами Дилана Тригга, разрыв рассматривается в значении предела, в частности – предела мышления, и далее на этом основании авторы выстраивают свои идеи спекулятивного реализма.

Но в данном поле исследований не хватает работ, посвящённых непосредственно самому мотиву разрыва, а именно видам его репрезентации в современной культуре.

Данная статья направлена на то, чтобы при помощи сравнительно-исторического анализа выявить виды репрезентации мотива разрыва в произведениях экранной культуры 20-го – 21-го веков, а также ответить на вопрос: соответствует ли роль этого мотива в экранных произведениях своей космогонической роли в мифе.

Метод

Поскольку само слово «разрыв» может быть применено к огромному количеству самых разных означаемых, следует несколько сузить поле поиска, ведь если в фильме ужасов персонаж оказывается обезглавлен, расчленён или даже просто ранен, то такую картину формально можно интерпретировать через понятия разрыва, но это не будет являться показательным материалом. Необходимо выделить и классифицировать случаи, когда разрыв как мотив является одним из ключевых структурных элементов произведения, и сравнить его функцию с изначальной для мифологии – космогонической. Так, например, в космогонических мифах народов мира разрубает

2. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Колибри, 2021. С. 266.

3. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 32.

ние хтонического чудовища на части является главным элементом не только в сюжете повествования, но в структуре всего мифа в целом, поскольку разъятие чудовища на части является репрезентацией отделения космоса от хаоса и создания разрыва между ними, который обуславливает саму возможность существования мира. В то время как казнь Неда Старка через обезглавливание в первых сериях сериала «Игра престолов» хоть и является толчком для развития сюжета, но не несёт той структурообразующей нагрузки, которая нас интересует.

Результат

Факт наличия огромного количества аудиовизуальных произведений, которые активно используют образы, связанные с расчленением и разъятием на части, должен быть отмечен. И хотя в основном такие сцены не являются структурообразующими или смыслообразующими, иногда это правило нарушается. Корни этой традиции можно найти в исследовании Проппа «Исторические корни волшебной сказки», а в качестве примеров назвать такие фильмы, как «Пила: игра на выживание». В своём исследовании Пропп разбирает волшебную сказку на единичные мотивы и ищет параллели между сюжетными единицами сказки и реальными историческими традициями. Самое большое количество связей обнаруживается с обрядом посвящения и культом смерти. Так, в отдельном пункте автор разбирает сказочные сюжеты, связанные с потерей пальца или руки, и указывает на то, что в некоторых обществах юношам, проходящим обряд посвящения, отрубался палец. Это делалось потому, что посвящение считалось путешествием юноши в страну мёртвых (смерть) и возвращением оттуда (перерождение другим человеком). В связи с особенностью представлений о загробном мире считалось, что посвящаемый должен оставить там часть своей плоти, чтобы обмануть жителей загробного мира и тем самым получить возможность вернуться к живым. Если мы рассмотрим сюжет выбранного фильма, то заметим, что главный герой – человек не самый достойный. И, обнаружив себя прикованным к трубе в неизвестном месте с незнакомым человеком, он оказывается перед сложным и жестоким выбором: бездействовать и остаться в этом помещении умирать от голода, потеряв к тому же семью, или отрезать себе ногу, убить незнакомца и тем самым спасти себя и семью. В итоге герой идёт вторым путём и поэтому сюжет может быть

рассмотрен как вариация на тему посвящения. Как и в обряде, в фильме необходимость лишиться конечности является необходимостью, чтобы избежать смерти и доказать своё качественное перерождение. Таким образом в этом фильме мотив разрубания действительно является структурообразующим для всего произведения. Этот уровень использования мотива разрыва можно условно назвать бытовым или буквальным.

Другим примером и в целом другим типом произведения, использующего мотив разрыва, могут служить фильмы, эксплуатирующие в той или иной форме мотив потустороннего. Здесь разрыв проявляет себя на качественно ином уровне, чем в случае с буквальным прочтением. В качестве основных характеристик того, что называется термином «потустороннее», можно выделить следующие: оно связано со смертью; оно предполагает существование некоего «иного» мира, существующего в той или иной форме параллельно нашему миру; и оно допускает представление о целом сонме самых разнообразных сущностей, населяющих тот мир. Исторически описания этих сущностей отражают уровень развития культуры народа, чей миф рассматривается. Пропп также отлично и подробно аргументирует данный тезис на примере сказочного материала. Так, один из самых ярких примеров эволюции представления, связанной с развитием культуры, можно считать переход роли переносчика душ от птицы к коню, причём отдельный интерес представляет переходная синтетическая фаза – крылатый конь. Переход, по мнению Проппа, произошёл вследствие смены культуры от охотничьей к земледельческой⁴. Похожую эволюцию можно проследить в том, как менялось топографическое расположение потустороннего мира: так, сначала он представлялся расположенным в той же плоскости, что и мир живых, но недостижимо далеко (за тридевять земель, в тридесятом царстве, герой сказки должен сносить несколько пар железных башмаков или посохов, прежде чем доберётся туда); по мере развития общества и появления возможностей дальних путешествий, далёкие края теряют свой магический ареол недостижимости и потусторонний мир переносится за новую непреодолимую границу – на небо. Таким образом, можно сказать, что комплекс пред-

4. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Колибри, 2021. С. 427.

ставлений о потустороннем соразмерен культуре, которая создала этот комплекс.

Если обратиться к текстам, составляющим Библию, то можно найти не один эпизод проявления потустороннего. «...был умерщвлён по плоти, но ожив духом, Которым Он и находящимся в темнице духам, сошед, проповедал» (1 Петр. 3, 18. 19), «А восшёл что означает, как не то, что Он и нисходил прежде в преисподния места земли» (Ефес. 4, 9) – о сошествии Иисуса в ад. «И приступил к Нему искуситель, и сказал: если Ты Сын Божий, скажи, чтобы камни эти сделались хлебами», «... если Ты Сын Божий, бросься вниз; ибо написано: Ангелам Своим заповедал о Тебе, и на руках понесут Тебя, да не преткнёшься о камень ногою Твоею», «... всё это дам Тебе, если, падши, поклонись мне» (Матф. 4, 3. 6. 9) – о явлении Иисусу дьявола в роли искусителя. В этих последних цитатах прослеживается мотив, который будет переосмысляться на протяжении многих веков и найдёт своё выражение, например, в сюжетах о продаже души дьяволу в обмен на некие земные блага. В книге Бытия Бог дважды является к Аврааму (Быт. 12, 7. 17, 1), заключая с ним завет. А пророк Иезакииль так описывает свою встречу с существами небесного мира, вестниками славы Господней: «...великое облако и клубящийся огонь и сияние вокруг него, а из середины его как бы свет пламени ...и таков был вид их... И у каждого – четыре лица, и у каждого из них – четыре крыла... на земле подле этих животных по одному колесу перед четырьмя лицами их. ...ободья их у всех четырёх вокруг были полны глаз» (Иез. 1, 4. 5. 6. 15. 18).

Важно отметить, что такая традиция в представлении о потустороннем является крайне антропоцентричной и именно она главенствовала в культуре на протяжении долгих веков. В контексте такой традиции разрыв манифестирует себя как граница между мирами, но потусторонний мир может быть замечен, увиден или понят хотя бы косвенно. В этом видно проявление антропоцентризма. И хотя история такого течения, как «тёмный мистицизм», уходит довольно далеко вглубь веков, оно никогда не выходило на первый план по сравнению с традиционными религиозными представлениями о загробной жизни, поскольку с точки зрения официальной церковной догматики было ересью. В официальной же традиции потусторонний мир есть, и он относится к нам определённым

(враждебным или доброжелательным) образом. Враждебность здесь берёт своё начало из представления о потустороннем мире как о стране мёртвых. Оно основано на чётком дуализме и противопоставлении, вернее даже сказать, – инверсии. Отсюда вера, что обитатели того мира могут быть лишь враждебными нам, иначе они бы обитали «здесь», а не «там». Пропп среди множества прочих примеров пишет: «У зулу: «Говорится, если человек умер тут на земле, что он пошёл к умершим, и они говорят: сначала не приходи к нам, ты ещё пахнешь очагом. Оставайся вдали от нас, пока не остынешь от очага»⁵. Можно найти произведения, которые играют с этими представлениями, но это будут уже примеры деконструкции и игры с традицией, инверсии инверсии. Например, мультфильм «Корпорация монстров» выворачивает наизнанку отношение между потусторонним и посюсторонним миром, сначала показывая первый в рамках традиции как место, откуда детям являются кошмарные монстры, а затем разрушая эту картину рассказом с точки зрения самих монстров, которые в потустороннем для нас мире живут совершенно как мы в своём, обыденно общаются, ходят на работу, решают свои проблемы.

Однако, если вернуться к репрезентации традиции, то в качестве примеров можно привести огромное множество произведений. Такие фильмы, как «Мгла» (Ф. Дарабонт), «Ас-трал» (Дж. Ван), фильмы вне жанра ужасов, например, «Прибытие» (Д. Вильнёв), игры на тему потустороннего, например, «DOOM». Всех их объединяет то, что структура сюжета изначально подразумевает внутри экранного мира наличие разрыва между миром людей и миром потусторонних существ. В каких-то случаях сущности, приходящие из иного мира дружелюбны (Прибытие), в каких-то нет, где-то иной мир представлен как иное измерение научного характера, где-то он изображается больше в религиозной традиции и имеет связь с миром мёртвых (Астрал). Но во всех этих фильмах, как и в огромном количестве других произведений, разрыв является важнейшим структурным элементом произведения. В рамках экранного мира таких произведений наличие разрыва обуславливает возможность сюжета вообще. Оно является потенциальной энергией, дающей толчок к развитию действия, но в то же

5. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Колибри, 2021. С. 232.

самое время в произведениях такого типа разрыв, можно сказать, не является полным. Иной мир всё же является антропоцентричным в том смысле, что приходящие оттуда существа доступны человеческому восприятию. Разрыв заложен в структуре произведения, чтобы дать начало действию, но действие тем самым преодолевает разрыв, потустороннее открывает себя в категориях, доступных человеческому познанию. Это второй тип репрезентации мотива разрыва, который можно выделить. Он проявляется в произведении на уровне структуры сюжета, очерчивая правила, по которым существует мир экранного произведения.

Последний тип разрыва близок к предыдущему, но в отличие от него он простирается глубже в самые основы нашей возможности познания. Это то, что проявляет себя лишь как невозможность. Смутное и неясное, это нечто не просто из другого мира, но к тому же фундаментально недоступное нашему познанию. Что-то, что, проявляя себя как непостижимое, в то же время способно подорвать онтологические основы нашего пребывания в этом мире вообще.

В своей книге «Нечто» Дилан Тригг очень подробно разрабатывает понятие анонимности, предшествующей субъекту. Ощущение этой анонимности по Триггу раскрывается, когда «субъект обнаруживает в прошлом что-то такое, что подрывает его чувство принадлежности. Это некое послание из иного времени, которое подрывает единство «я» в настоящем». ⁶ Эта концепция рассматривает мир, отделяя в нём материальность от субъективности, но она делает это на качественно ином уровне, чем, например, древнегреческие, а позже средневековые христианские философы, разделявшие материю и душу. Тригг, ссылаясь на таких философов, как Мерло-Понти, Левинас, Мейясу, Хайдеггер, рассматривает материю как анонимное предсуществование человеческому бытию, а человеческую субъективность как категорию, заброшенную в мир через материальность тела. Наша субъективность находит пристанище в этой анонимной материи. Самое важное здесь то, что качественные характеристики материи для нас остаются фундаментально недоступны и где-то в недрах бытия существует жуткое избыточное ничто, доступное для нашего понимания лишь по

аналогии. И в качестве аналогии Тригг приводит понятие, выведенное Левинасом – понятие *il y a* – ночь. Но это слово означает не просто отсутствие солнечного света, обусловленное положением небесных тел друг относительно друга. У Левинаса ночь – это субстанция, делающая всё, что в неё входит, скрытым, недоступным, анонимным. ⁷

Согласно такому подходу весь мир, который лежит за пределами нашего восприятия является анонимным, закрытым, фундаментально непознаваемым и оттого крайне жутким. Обратимся к кинематографу, чтобы найти художественное воплощение того разрыва, какой открывается между человеческой субъективностью и анонимной материальностью в рамках идей Тригга.

Поскольку объект не может быть познан никаким прямым образом, то для иллюстрации не подходит большинство классических фильмов ужасов. В них, пусть и скрывающееся в тенях, есть то, что нас пугает, но что в конечном итоге может быть обнаружено. На самом деле традиция произведений, отображающих разрыв в интересующей нас форме, тянется уже несколько веков и даже имеет устоявшееся название, образованное от имени одного из её величайших представителей. Речь идёт о так называемом лавкрафтовском ужасе. Другое название этой традиции – традиция сверхъестественного ужаса. Она характеризуется как раз тем, что выходит за границы традиционного дискурса произведения ужаса или фантастики. В рамках этого дискурса обнаруживается нечто, неподдающееся рациональному объяснению, но оно относится к человеку либо позитивным, либо негативным образом. Но сам факт этой интенциональности сверхъестественного по отношению к человеку в традиционных произведениях ужасов, как правило, является постоянным элементом (в таких разноплановых фильмах ужасов, как «Восставший из ада», «Чужой», или даже классических слэшерах, типа «Кошмар на улице вязов», герои встречаются так или иначе с потусторонним злом, будь то жрецы ада, чудовища с иной планеты или демонический дух. Но во всех случаях очевидна предпосылка антагонистов к причинению зла людям). Традиция сверхъестественного ужаса избавляется от этого элемента полностью. Если человек оказывается в зоне действия потусторонних сил и с ним происходят какие-то

негативные события, то это случается вовсе не потому, что потустороннее отрицательно настроено по отношению к человеку, а потому что человек оказывается в радикально нечеловеческих условиях, к которым не приспособлен. Сами сверхъестественные существа или силы при этом могут быть к человеку совершенно безразличны. Они сами по себе представляют из себя нечеловеческое бытие, анонимное и безынтенциональное. Юджин Такер в книге «В пыли этой планеты» пишет, что мир такого произведения скрыт от зрителя, потому что «наш чувственный опыт мира является по определению человеческим»⁸. Причём необязательно такое потустороннее обнаруживается в какой-то сверхъестественной форме. Порой его можно найти на Земле, в окружающей нас природе, когда в ней начинает просвечивать её нечеловеческая анонимность. Яркий пример такому проявлению сверхъестественного можно найти в фильме, далёком от жанра ужасов. «Апокалипсис сегодня» Ф.Ф. Coppola показывает путешествие главного героя – капитана Уилларда – вглубь джунглей Камбоджи. Действие происходит во времена военных действий во Вьетнаме, и задание капитана – найти и убить полковника Курца, который сошёл с ума и организовал в джунглях культ. Не просто так рассказ, который послужил вдохновением для сценария, называется «Сердце тьмы». По мере продвижения капитана вглубь лесов, действительно создаётся ощущение присутствия какой-то тьмы, но которая проявляет себя не как отсутствие света, а как левинасовское *il y a*. Тьма, которая сочится через мир, через непроходимые джунгли. И по мере того как герои проникают всё глубже в сердце этой тьмы, по мере того как она окутывает и их, теряется связь с реальностью, мир, который выглядит как привычный нам, на поверку оказывается чужим и нечеловеческим. От столкновения с этим нечеловеческим герои один за другим сходят с ума и погибают, но главное, что через великолепную постановку зритель тоже получает возможность прикоснуться к потустороннему, окунуться в него. Результатом этого соприкосновения является то, что в кульминационный момент встречи капитана с полковником Курцем уже ни сами герои, ни зритель не уверены, является ли последний сумасшедшим, что в этом экранном мире является нормой, а что нет. Здесь разрыв проявляет се-бя

на таком уровне, что поднимает вопрос о познаваемости мира вообще.

В одной из сцен полковник Курц читает поэму Т.С. Элиота «Полые люди». Там есть строки, которые хоть и поэтически, но очень метко описывают тот разрыв, который разделяет человеческое и нечеловеческое, приводя к рождению сверхъестественного ужаса:

*Между возможностью
И реальностью,
Между сущностью
И проявлением
Падает Тень.*⁹

Эта тень на границе познаваемого и есть тот разрыв, который является основой сверхъестественного ужаса.

Вывод

Таким образом в ходе исследования выбранных экранных произведений удалось выявить, что мотив разрыва используется на разных уровнях:

1. Бытовой уровень, или буквальное прочтение. Здесь разрыв понимается как физическое разъятие на части и, как правило, не является важным структурным элементом произведения.
2. Уровень сюжетной структуры. Разрыв, понимаемый в таком ключе, представляет границу между несколькими пространствами или мирами экранного произведения. Чаще всего напряжение между разделёнными пространствами и становится движущей силой сюжета. Важно, что мир, находящийся по ту сторону, остаётся в той или иной мере доступным познанию.
3. Спекулятивный уровень, выходя на который, разрыв превращается в вопрос о границах человеческого и того, что лежит по ту сторону. Отличие от предыдущего типа репрезентации в том, что здесь разрыв может не являться ключевой силой в создании мира экранного произведения и развитии сюжета, но тем не менее он способен направить зрителя по пути размышления о пределах человеческого познания и возможностях.

Что же касается соотношения роли мотива разрыва в экранной культуре с его ролью в космогонических мифах, то она яснее всего сохраняется во втором из выделенных вариантов, где через разрыв утверждается структура экранного мира. Здесь прослеживается практически полная

6. Тригг Д. Нечто: Феноменология ужаса. Пермь: Гиле Пресс, 2017. С. 39.

7. Тригг Д. Нечто: Феноменология ужаса. Пермь: Гиле Пресс, 2017. С. 60–61.

8. Такер Ю. Ужас философии: Т. 1. В пыли этой планеты. Пермь: Гиле Пресс, 2017. С. 189.

9. Элиот Т.С. Избранная поэзия. СПб.: Северо-Запад, 1994. С. 154.

параллель с космогонией. Как хаос был отделён от космоса в древних мифологиях, дав возможность существованию мира, так и в рассмотренных произведениях потусторонний мир отделяется от посюстороннего, давая возможность существованию мира произведения и развития сюжета внутри этого мира.

В случае же, когда разрыв проявляется на спекулятивном уровне, эта функция исчезает, он больше ничего не утверждает, но лишь указывая на границы человеческого, подталкивает к поискам того, что лежит по ту сторону.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.
2. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – М.: Колибри, 2021. – 640 с.
3. Такер Ю. Ужас философии. – Т. 1. В пыли этой планеты. – Пермь: Гиле Пресс, 2017. – 184 с.
4. Тригг Д. Нечто: Феноменология ужаса. – Пермь: Гиле Пресс, 2017. – 174 с.
5. Элиаде М. История веры и религиозных идей. – Т. 2. – М.: Критерион, 2002. – 512 с.
6. Элиот Т.С. Избранная поэзия. – СПб.: Северо-Запад, 1994. – 448 с.

Larisa V. Kopylova

Deputy Head of the Architecture Creative Workshop,
The Ilya Glazunov Russian Academy of Painting, Sculpture and Architecture
e-mail: kopylova-lv@glazunov-academy.ru
Moscow, Russia

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-1-91-104

NEW TRENDS IN THE NEW URBANISM MOVEMENT OF THE 2010S DEMONSTRATED BY RUSSIAN AND FOREIGN EXAMPLES

Summary: New trends in the urban planning movement of New Urbanism are considered in the article on the example of the works of the 2010s by the younger generation of architects committed to traditional urban planning. Continuity with the generation of the founding fathers of the New Urbanism movement is traced; new techniques and images as well as intersections in the works of Russian and foreign architects are identified.

The creative work of young Russian architect Stepan Liphart, who designed more than ten quarters in the spirit of New Urbanism in various Russian cities (St. Petersburg, Kaluga, Kazan), five of which were implemented, was chosen as the most illustrative example. The connection of some urban planning techniques, in particular the contrasting comparison of the neoclassical quarter with the rest of the modernist buildings, turning it into an island city, with the creative work of Mikhail Filippov, a representative of the older generation of traditional urban planning, is shown. The emphasis is on new themes and images found by Stepan Liphart in his graphic architectural fantasies and exhibition projects: the theme of the synergy of classical order and technology, the continuation of the romantic line of Leningrad Art Deco, the balance of order plasticity and stained glass in the design of facades, etc. Since Liphart's creative work was noticed by one of the founding fathers of New Urbanism, Leon Krier, and the young architect's works were published in foreign magazines on Krier's recommendation, since

neoclassical motifs of the 20th century appeared in Krier's projects, which had not been there before, the article suggests an influence of Russian urban planning on the foreign one.

Cities of English architect Ben Pentreath, who received the Driehaus Prize in 2023, awarded for achievements in traditional architecture and urban planning, is another example of the younger generation's creativity in the New Urbanism movement. Two cities designed by Pentreath were selected. The first one is Tornagrain in Scotland, which shows direct continuity with the work of the older generation since Pentreath was educated accordingly and was involved in New Urbanist pilot projects such as Poundbury. The second city, Fawley Waterside in the south of England, demonstrates new trends in the New Urbanism movement associated with high-rise neoclassicism, which were not typical of the older generation of New Urbanists.

German architect Sebastian Treese, who also received the Driehaus Prize in 2021, is the third representative of the younger generation in the New Urbanism movement. His completed projects: Achenbachstrasse in Düsseldorf, Emser Strasse and Greifweg in Berlin, Bergères in Puteaux (France), are considered. New themes of German industrial architecture of the 1920s and American Art Deco, characteristic of his urban planning thinking, are analysed.

At the end of the article, conclusions are drawn about new themes characteristic of the younger generation of architects in general, about their conti-