



Гротеск как формообразующий прием в драматургии игрового фильма

А.Е. Бабина

DOI <https://doi.org/10.17816/VGIK34158>

УДК 778.5.04.072

АННОТАЦИЯ

На примере американских фильмов «Битлджус», «Оно» и «Оно-2» рассматривается гротеск как формообразующий прием в драматургии. Исследуется его дифференциация и отличие от количественных тропов — литоты, гиперболы, а также тропов с отсутствием трансгрессивного элемента — аллегории, метафоры. В статье анализируются эмоциональные механизмы гротеска, закладывающие целевые ориентиры восприятия зрителем произведения киноискусства.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

гротеск,
комическое,
ужасное,
трансгрессия,
амбивалентность,
семантическая
граница

Слово «гротеск» происходит от языков романской группы — французского и итальянского и переводится как «причудливый» (с фр. grotesque и ит. grottesco). Феномен гротеска определяется как вид условной фантастической образности, нарочито нарушающий принципы жизнеподобия, в которой причудливо и алогично сочетаются разнородные в реальности образные планы, художественные детали, пластические объекты. Впервые о гротеске как художественном приеме заговорили в эпоху романтизма, противопоставляя его выразительность и образность «мертвому», «головному» искусству классицизма. «Гротеск появляется <...> в качестве формы, способной уравновесить эстетику прекрасного и возвышенного, заставить осознать диалектику эстетического суждения. С одной стороны, он создает уродливое и ужасное, с другой — комическое и шутовское»¹.

Прием гротеска в кино, как и в любом другом виде визуального искусства, позволяет исказить, модифицировать образы привычные и знакомые, изменяя форму предмета, находящегося в кадре. Таким образом, прием можно отнести к формообразующим: благодаря ему зритель улавливает качественное изменение состояния субъекта, объекта, пространства, времени, конфликта, перипетий, фабулы и сюжета.

¹ Пави П.
Словарь театра.
М.: Прогресс, 1991.
С. 58.

Дифференциация приема

Уместно сразу обозначить признаки гротеска, его отличие от гиперболы, литоты, аллегии или метафоры, так как перечисленные художественные тропы — тоже приемы, используемые с целью модификации объекта или субъекта. Если говорить о существующих между ними отличиях, то гротеск обеспечивает качественное изменение сущности персонажа или конфликта, а не количественное, как это происходит с гиперболой и литотой, применение которых направлено на преувеличение образной выразительности характеристик героя (в пером случае) или на их смягчение и приуменьшение (во втором случае).

Аллегория и метафора обеспечивают полноправное существование субъекта в роли, данной ему драматургом или режиссером, завершённое его стилистическое становление, причем метафора, как правило, является частью аллегии. По мнению американского критика и искусствоведа К. Оуэнса (Craig Owens), аллегория — это своего рода палимпсест, наложение смыслов: «...в аллегорической структуре один текст читается сквозь другой, какой бы фрагментарной, прерывистой и хаотичной ни была их связь»². Выражение идеи в конкретном образе — свойство аллегии, которая «постоянно тянется к фрагментарному, неидеальному, неполному, ее предрасположенность наиболее полно выражается в руинах, которые Бенджамин назвал аллегорической эмблемой *par excellence*»³. Аллегория (от др.-греч. *allos* — «иной», *agoreuei* — «сказать») добавляет новое значение к изображению, со временем вытесняя его, тогда как гротеск, не изменяя первоначальную семантику объекта, позволяет удерживать субъект в трансгрессивном, переходном состоянии.

Метафора (от др.-греч. *meta* — «над, сверх», *foros* — «несущий») есть скрытое сравнение, возникающее из сопоставления объектов. Голландский философ Ф.Р. Анкерсмит считал, что «трансформация [внешнего мира] в по-настоящему знакомое — сущность метафоры»⁴. Она — лингвистический инструмент, способный адаптировать окружающую действительность под цели и задачи человека, указывающий «направление для отыскания множества образов»⁵. Гротеск усиливает и метафору, и аллегию, придает тропам большую выразительность, наполняя их новым значением, не меняя суть метафорических или аллегорических объектов, но сталкивая несовместимые элементы из разных смысловых категорий.

По мысли М.Б. Ямпольского, знаковыми признаками гротеска являются невообразимость и парадоксальная несовместимость телесных фрагментов⁶. Сознание индивидуума обращается

² Оуэнс К. Аллегорический импульс: к теории постмодернизма. Часть 1.1 [Электронный ресурс]. Spectate.ru: вебзин о современном искусстве. URL: <https://spectate.ru/allegorical-impulse/#easy-footnote-6-235> (дата обращения: 05.07.2020).

³ Там же.

⁴ Анкерсмит Ф.Р. История и тропология: излет и падение метафоры / пер. с англ. М. Кукарцева, Е. Коломоец, В. Катаева М.: Прогресс-Традиция, 2003. С. 16.

⁵ Там же. С. 163.

⁶ Ямпольский М.Б. Жест палача, оратора, актера // Ежегодник Лаборатории постклассических исследований ИФ РАН. М.: Ad Marginem, 1994. С. 32.

⁷ Юрков С.Е.
Под знаком гротеска:
антиповедение
в русской культуре.
СПб.: Летний сад,
2003. С. 20.

к нему тогда, когда возникает потребность «доставки» в культуру недостающей меры хаоса, при этом «гротеск выступает как прием адаптации его, эстетическая и психологическая сублимация»⁷. Гротеску присущи такие характеристики, как *трансгрессия* — невозможность полного перехода семантической границы; *амбивалентность* — балансирование на грани смешного и страшного, сакрального и профанного, бытового и возвышенного. При использовании приема происходит вымещение страхов в пространство физического, реального, осязаемого конфликта, а также его диффузия. Герой никогда не вернется в точку, с которой начинается история повествования и его линия.

Режиссеры обращались к гротеску, чтобы показать через образ героя кризисные, переходные этапы истории человечества, попытки становления индивидуума как личности. Почему попытки? Потому что гротеск способствует неполному превращению и незавершенному переходу из одной реальности в другую. Тут вполне уместно говорить о пространствах между сном и явью, фантазией и реальностью, жизнью и смертью. Таким образом можно считать, что гротеск обладает функциональной спецификой, так как его использование помогает драматургу создать обособленный мир своего героя. С помощью гротеска можно прорисовать и внутреннее чувственно-эмоциональное состояние персонажа, его внешний облик, чтобы четче прояснить контракт границ обстоятельств, с которыми герой сталкивается в повествовании на экране.

Амплитуда восприятия чувственных колебаний гротеска велика — от сатирической эмоции до эмоции ужаса, и как правило, здесь прослеживается четкая взаимосвязь: безобразное переходит в возвышенное, смешное — в пугающее, живое — в мертвое, человеческое — в животное. Таким образом, возникает явление трансгрессии, символизирующее переход непреодолимой границы. Трансгрессия всегда амбивалентна.

Ярким примером в кинематографе, который позволяет выявить и дифференцировать прием гротеска как формообразующий, служит фильм «Битлджус» (1988) режиссера Т. Бёртона. Драматургия сюжета держится на инверсии, когда мир мертвых пытается избавиться от живых, а не наоборот, а также на невозможности полного пресуществления⁸ героев среди живых или мертвых.

В начале фильм повествует о персонажах, семейной паре, въезжающей в новый дом, где они собираются жить долго и счастливо. Однако случившаяся трагедия разрушает их идиллию.

⁸ Пресуществление — это богословский термин, используемый для объяснения таинства Евхаристии при превращении хлеба и вина в тело и кровь Господа; здесь — физическая перемена сущности объекта. — Прим. авт.

Теперь Адам и Барбара находятся в «распыленном» состоянии, будто между небом и землей, и перейти в мир иной не могут. Так Бёртон мгновенно устанавливает двоемирие в фильме: дом в мире живых, где поселяется пара, и тот же дом в мире мертвых — качественно разные пространства, хотя место действия остается, по сути, неизменным и узнаваемым.

После первой перипетии, автокатастрофы, в которую попадает пара в завязке сюжета, в дом въезжает другая семья — мать, отец и дочь Лидия, умеющая распознавать явления потустороннего мира. Она первая узнает о том, что в доме живут духи прошлых хозяев, успевшие вызвать био-экзорциста Битлджуса, чтобы изгнать семью Лидии. Появление нового персонажа, способного из мира мертвых досаждать живым — важная сюжетная линия, гротескно обостряющая внешний конфликт фильма.

Американский режиссер работает с «гротескным реализмом» (термин М.М. Бахтина), снижая, приземляя и материализуя страх смерти, высмеивая его, переводя его в низкий смысловой «регистр» зрительского восприятия. К примеру, на том свете пара только что умерших встречает в очереди на регистрацию собственной смерти людей, почивших разными способами: мужчину, раздавленного грузовиком и превратившегося в лепешку, Мисс Аргентину за стойкой регистрации смертей, порезавшую себе вены, девушку в костюме танцовщицы, которую переехал грузовик, мужчину в больничном халате с дырой в груди, видимо, после неудачной операции на сердце. Что касается фигуры био-экзорциста Битлджуса, то он может превращаться в огромную гремучую змею и уменьшаться до размера муравья, иначе говоря, делать все, лишь бы выжить назойливых людей из потустороннего мира. Все персонажи, заявленные в фильме, обладают позитивным настроем: шутят, смеются над самими собой и феноменом собственной смерти, которая имитирована под жизнь.

Тема смерти у Бёртона всегда соприкасается с приемом гротеска: с его помощью возникает двоемирие, амбивалентность телесности. Сценаристы М. Макдауэлл (Michael McDowell), У. Скаарен (Warren Skaaren) и Л. Уилсон (Larry Wilson) усиливают прием гротеска во втором акте картины. О его качественном изменении свидетельствуют сюжетные и смысловые перевертыши: био-экзорцист Битлджус, изгоняющий живых из мира мертвых; страшная пустыня на месте цветущего сада, символизирующая геенну; домашний очаг, становящийся источником ужаса; «потусторонняя» бюрократия, выглядящая еще страшнее, но и смешнее той, что существует у живых людей.

⁹ Вудард Б.
Динамика слези.
Пермь: HuylePress,
2016. С. 42.



Битлджус (в центре)
в зале регистрации
смертей. Фильм
«Битлджус», 1988 год.
Режиссер Тим Бёртон

В фильме «Битлджус» гротеск применяется для того, чтобы нейтрализовать присущий людям страх смерти, который замещается гомерическим, «праздничным» смехом. Неполная декорпореализация (от англ. decorporealization) означает «растелеснивание», то есть переход к растворённому или рас-

пыленному⁹ состоянию, что позволяет говорить о трансгрессивности внешнего конфликта всех героев фильма и переходности границ, при преодолении которых и возникает гротеск, характеризующий невоз-

можность взаимопроникновения двух миров. В результате прием гротеска можно обосновать как качественное столкновение сущностей и неполное превращение устоявшихся форм, создающих конфликт на всех уровнях восприятия — от внешних визуальных до внутренних психологических.

Механизмы гротеска:

влияние на эмоциональный строй произведения

Стоит подробнее рассмотреть механизмы гротеска, предопределяющие жанровую принадлежность фильма. По мнению М.М. Бахтина: «...преувеличение, гиперболизм, чрезмерность, избыток являются, по общему признанию, одним из самых основных признаков гротескного стиля»¹⁰. В своем труде он ссылается на книгу «История гротескной сатиры» немецкого ученого Г. Шнееганса, крупного исследователя гротескного образа, определившего гротеск как вид смеха, где «происходит осмеяние определенных социальных явлений <...> путем их крайнего преувеличения»¹¹. Иначе говоря, отрицательное явление высмеивается и преувеличивается до границ невозможного, чудовищного, страшного, танатического (от др. греч. слова *thánatos* — «смерть»). Неудивительно, что гротеску всегда сопутствует сатира. Говоря об амбивалентности приема гротеска, М.М. Бахтин дискутирует с немецким исследователем о том, что гротеск порождает не только злой смех, но и смех веселый, добрый, победный. «Гротеск входит в сеть близкородственных феноменов, к которым, в первую очередь,

¹⁰ Бахтин М.М.
Творчество Франсуа
Рабле и народная
культура средневеко-
вья и Ренессанса.
М.: Художественная
литература, 1990.
С. 337.

¹¹ Там же. С. 339.

¹² Цит. по:
Смирнов И.П.
О гротеске и родствен-
ных ему категориях /
И.П. Смирнов // Се-
миотика страха / под
ред. Н. Букс, Ф. Конт.
М.: Русский институт.
«Европа», 2005. С. 205.

относятся такие, как страшное и das Unheimliche (термин едва ли переводимый на русский язык, но имеющий точное соответствие в английском: uncanny)¹². Это значение стоит пояснить: английское слово uncanny переводится как «сверхъестественный», что не обязательно является страшным. Отрицательное может выражаться позитивно и доброжелательно с долей иронии.

По утверждению немецкого литературоведа Вольфганга Кайзера, гротеск — форма выражения «оно» сродни нечеловеческой силе, управляющей миром. Это положение он обосновывает в книге «Гротескное в живописи и литературе» (1975). Гротеск пробуждает силы потусторонние, дьявольские, контрастируя с сакральным, Божьим, человеческим, бытовым. Прием затрагивает психические аспекты, творит образ отстраненной реальности.

Гротеск — пересечение трагического и комического, пугающего и смешного. Но это «смех сквозь слезы», «смешное до боли». В кинематографе чаще всего этот прием встречается в жанрах трагикомедии, трагифарса (гиперболизированная версия трагикомедии с форсированными элементами гротескной реальности), в фильмах ужасов, к которым можно отнести слэшеры, эксплуатационное кино, ленты с использованием черного юмора, психологические хорроры и еще множество поджанров. Ни в одном другом жанре нет столько ответвлений, стилевых направлений, как в «ужастиках». И это благодаря гротескному формообразующему приему, позволяющему скрещивать мертвое и живое, сакральное и профанное, мечту и явь.

Гротескные образы вызывают у зрителя реакцию, близкую к трансгрессивному опыту: неестественный образ воспринимается одновременно как пугающий и смешной, так и вызывающий из подсознания потаенные страхи. Так гротеск оказывается психологически верным, точным приемом, препарирующим визуальность. Он интенсивно проникает вглубь подсознания, чтобы пластически выразить все то, что скрыто, что невозможно встретить в реальности. Контраст рождает ужас, отстранение рождает недоумение — так работает гротеск.

Чтобы продемонстрировать степень воздействия гротеска на эмоциональный строй произведения, стоит проанализировать фильмы «Оно» (2017) и «Оно-2» (2019) режиссера А. Мускетти.

Эти фильмы основаны на одноименном романе Стивена Кинга. Гротескный субъект двух фильмов — клоун Пеннивайз, чье имя переводится как «мелочный». Он способен видоиз-

менять форму, превращаясь в существо, отражающее страхи детей и подростков. Такое превращение обостряет характер страха, усиливает гротескную фактуру драматургии сюжета. Эмоционально фильм строится на противоречии — радость, детские фантазии и реальность угрозы возникновения ощущений страха, воплощающегося в феномен, несущий смерть. Слоган фильма: «А чего боишься ты?» — свидетельствует о том, что речь в картине пойдет о трансформации страхов.

Дети в фильме представляют собой коллективного героя, борющегося с общим врагом «Оно». Однако страхи у каждого ребенка индивидуальны. Адский клоун принимает облик в соответствии с тем, что пугает каждого ребенка более всего, пытаясь через испуг психологически влиять на детей, подавлять их, убивать. Гротескный субъект Пеннивайз в фильме может «изменить <свою> форму, не изменяя сущности»¹³.

Так, девочка Беверли — единственная в мальчиковой компании «лузеров»¹⁴, как они сами себя называют, испытывает страх перед фигурой отца. И не случайно Пеннивайз, когда подростки пробираются к нему в логово, обретает облик ее родителя, вопрошающего, «его ли она девочка», намекая на табуированный инцест. Беверли уже пришлось столкнуться с «Оно», трансформировавшегося в поток крови и пытавшегося настичь ее в кабинке женского туалета, что можно трактовать как страх превращения Беверли в женщину. Но она не может принять эту трансформацию ни физически, ни ментально, так как в ней есть признак «нечистоты», которую ее отец не сможет ей простить. Она даже срезает себе волосы, чтобы стать похожей на мальчика и вписаться в компанию «лузеров».

Чернокожий подросток Майк боится огня — его родители сгорели во время пожара, и Пеннивайз превращается в разных горящих людей, жаждущих помощи, которым Майк помочь не может, как бы он ни хотел. Сам по себе огонь — очистительная сила, но здесь он — источник жутко страшного, трагичного, смертельно опасного.

Эдди, хилый мальчишка, принимающий таблетки-плацебо по настоянию матери-наседки, огромной, поглощающей новостные сводки по телевизору, терроризирующей сына псевдозаботой, испытывает главный страх — заболеть. У Эдди боязнь вирусов — нозофобия. Злобный клоун, зная это, превращается в гниющий труп, чтобы напугать ребенка.

Несмотря на то, что герой, борющийся с «Оно» — целый коллектив, компания «лузеров» и аутсайдеров, в фильме есть один главный герой, с семьи которого все начинается.

¹³ Шкловский В.Б. Искусство как прием / В.Б. Шкловский // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакина. М.: Кабинетный ученый, 2016. С. 137.

¹⁴ Здесь скрыта игра слов: в одном из эпизодов дети пишат на заглазированной руке мальчика из своей компании слово LOVERS — «любовники», зачеркивая букву "V" и меняя ее на "S", в результате название компании из «любовников» превращается в «неудачников» — "LOSERS". — Прим. авт.

Пеннивайз, появляясь каждые 27 лет в городке Дерри, заявляет о себе убийством Джорджи, младшего брата Билла. Таким образом, Билл — единственный, кого с Пеннивайзом связывает кровная вражда. Для Билла «танцующий клоун» — реальный источник ужаса.

Клоунский образ тела на экране олицетворяет внутренний мир детей, гротескный и жуткий. Детские страхи, основанные на смерти, воссозданы на экране с помощью гротескных образов и связаны с социальной коммуникацией. Авторы фильма показывают, что обычно скрывается глубоко в детских душах, что сложно показать в виде действия без введения антропоморфного, зооморфного или аморфного гротескного субъекта. Страхи, олицетворяемые клоуном, чья бесполой сущность делает его непознаваемым и постоянно меняющимся, приобретают динамичную форму, так борьба со страхом становится осязаемой и выявленной.

Во второй части фильма «Оно-2» страхи настигают некоторых героев, не умеющих справиться с ними. В итоге эти герои погибают в жилище Пеннивайза. Чтобы взять верх над «Оно»,



Клоун Пеннивайз,
сцена в комнате
кривых зеркал.
Фильм «Оно-2»,
2019 год. Режиссер
Андрес Мускетти

повзрослевшим детям приходится совершить ритуал — сжечь свой жетон, символ детства и принадлежности к клубу «лузеров», чтобы подпитывающее хтоническое существо «мертвые огни» погасли. Ритуал — символ перехода на

новую ступень взросления, характеризующий разрыв с детством, преобразование, инициацию.

Выводы

М.М. Бахтин отмечал, что в смехе ощущается победа над страхом: «...побежденный страх в форме уродливо-смешного, в форме вывернутых наизнанку символов власти и насилия, в комических образах смерти, в веселых растерзаниях. Все грозное становится смешным»¹⁵. Однако смех, заключенный в образе клоуна, становится источником кошмара, который доходит до критической точки. И тогда смех, появляющийся в момент кульминации, нивелирует ужас.

¹⁵ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 105.

¹⁶ Шкловский В.Б. Искусство как прием / В.Б.Шкловский // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакина. М.: Кабинетный ученый, 2016. С. 133.

¹⁷ Термин «остранение» возник в 1916 году в результате опечатки В.Б. Шкловского, но «прижился» именно в таком виде и стал использоваться в исследовательской концепции ученого. — Прим. авт.

¹⁸ Шкловский В.Б. Искусство как прием / В.Б.Шкловский // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакина. М.: Кабинетный ученый, 2016. С. 141.

¹⁹ Цит. по Смирнов И.П. О гротеске и родственных ему категориях // Søren Kierkegaard, Werke I. Der Begriff Angst iibers. von L.Richter, Reinbek bei Hamburg, 1960. URL: <http://ec-dejavu.ru/g-2/Grotesque-3.html> (дата обращения: 18.09.2019).

Интересна концепция В.Б. Шкловского, пишущего в статье «Искусство как прием» об особом способе мышления, при котором образ, становясь «постоянным сказуемым при различных подлежащих»¹⁶, оказывается «*остраненным*»¹⁷, непривычным для зрителя, выведенным из автоматизма восприятия, то есть из привычных условий, в которых этот образ существует в понимании медиапотребителя. Прием гротеска способствует *остранению* объекта, когда форма его изменяется, но сущность остается прежней. «Целью образа является не приближение значения его к нашему пониманию, а создание особого восприятия предмета, создание видения его, а не узнавания»¹⁸. Эту мысль подтверждает и тезис С. Кьеркегора о том, что нас пугает «*ничто*, открывающееся нам в виде того, что возможно»¹⁹. Иначе говоря, гротескный объект предстает как нечто остраненное и знакомое, но представленное в ином, не знакомом прежде ракурсе. Этому сопутствует и гиперболизированный момент действия, и комическое или трагическое сверхпреувеличение.

Следует подчеркнуть: гротеск — это прием, способствующий качественному изменению субъекта или объекта. Он вбирает в себя свойства всех художественных тропов, снабжая их трансгрессивным функционалом, чья семантическая граница во внешнем и внутреннем конфликтах не может быть преодолена. Однако, содержание героя не остается неизменным и не «откатывается» к статусу-кво, поскольку герой и его пространственно-временное мироощущение все-таки изменяется. При этом корректируется и восприятие зрителя, так как эмоциональная составляющая приема гротеска обладает огромной амплитудой воздействия: от комического до трагического, от ледяного ужаса до абсолютного покоя. В итоге гротеск остается наиболее востребованным приемом в силу его «драматичности», которым предпочитают пользоваться сценаристы в жанре и поджанрах «хоррор».

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. 640 с.
2. Вудард Б. Динамика слизи. Пермь: HylePress, 2016. 124 с.
3. Квятковская П. Соматография. Тело в кинообразе. Харьков: Гуманитарный Центр, 2014. 274 с.
4. Манн Ю.В. О гротеске в литературе. М.: Советский писатель, 1966. 181 с.
5. Мариевская Н.Е. Время в кино. М.: Прогресс-Традиция, 2015. 336 с.
6. Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. 504 с.

7. *Смирнов И.П.* О гротеске и родственных ему категориях / И.П. Смирнов // Семиотика страха / под ред. Н. Букс, Ф. Конт. М.: Русский институт: «Европа», 2005. 456 с.
8. Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакина. М.: Кабинетный ученый, 2016. 956 с.
9. *Юрков С.Е.* Под знаком гротеска: антиповедение в русской культуре. СПб.: Летний сад, 2003. URL: http://ec-dejavu.ru/a/Antibehaviour_Jurkov.html
10. *Ямпольский М.Б.* Жест палача, оратора, актера // Ежегодник Лаборатории постклассических исследований ИФ РАН. М.: Ad Marginem, 1994. 224 с.

REFERENCES

1. *Bakhtin M.M.* (1990) *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kultura srednevekovja i Renessansa* [The Creative Art of François Rabelais and Folk Culture of the Middle Ages and the Renaissance]. Moscow: Khudozhestvennaia literature, 1990. 640 p. (In Russ.).
2. *Kvyatkovskaya P.* (2014) *Somatografia. Telo v kinoobrazе* [Somatography. The Body in a Movie Image]. Kharkov: "Gumanitarniy centr", 2014. 274 p. (In Russ.).
3. *Mann U.V.* (1966) *O groteske v literature* [About grotesque in literature]. Moscow: Sovetskii pisatel, 1966. 181 p. (In Russ.).
4. *Marievskaya N.E.* (2015) *Vremya v kino* [Time in Cinematography]. Moscow: Progress-Traditsiya, 2015. 336 p. (In Russ.).
5. *Oushakin S.A.* (2016) *Formalnyi metod: Antologiya Russkogo Modernizma. Tom 1. Sistemy*. [The Formal Method. An Anthology of Russian Modernism. Vol. 1. Systems]. Moscow: Armchair Scientist Publ., 2016. 956 p. (In Russ.).
6. *Pavi P.* (1991) *Slovar teatra* [Dictionnaire du Theatre]. Moscow: Progress, 1991. 504 p. (In Russ.).
7. *Smirnov I.P.* (2005) *O groteske i rodstvennykh yemu kategoriakh* [About grotesque and related categories]. *Semiotika straha: Sb. Statey* [Semiotics of fear: a collection of articles]. Moscow: Russkiy institut «Evropa». 456 p. (In Russ.).
8. *Vudard B.* (2016) *Dinamika slizi* [Woodard B. Slime dynamics]. Perm: HylePress, 2016. 124 p. (In Russ.).
9. *Yampolsky M.V.* (1994) *Gest palacha, oratora, actyora* [Gesture of executioner, speaker, actor]. *Ezhegodnik laboratorii postklassicheskikh issledovaniy Instituta filosofii RAN*. Moscow: Ad marginem Publ., 1994. 224 p. (In Russ.).
10. *Yurkov S.E.* (2003). *Pod znakom groteska: antipovedeniye v russkoy culture* [Under the sign of Grotesque: antibehaviour in russian culture]. St.-Petersburg: Letniy Sad, 2003. URL: http://ec-dejavu.ru/a/Antibehaviour_Jurkov.html (data obrashcheniya: 05.07.2020) (In Russ.).

Grotesque as a Formative Method in the Drama of a Feature Film

Anastasiya E. Babina

PhD-Student of Russian Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov

UDC 778.5.04.072

ABSTRACT: The article studies the phenomenon of the grotesque in the drama of a feature film as a formative element of the plot, conflict and twists in storylines. The text is divided into two blocks. The first block, where the diversification of the device is considered, analyses the difference between the grotesque and artistic tropes that provide a quantitative metamorphosis of the object or its complete formation in the proposed conditions, such as: metaphor, allegory, hyperbole and litotes. The example of Tim Burton's film "Beetlejuice" (1988) shows the dynamics of the use of the grotesque device, which allows for the play with plastic and meaning-forming modes, thus causing qualitative changes in the conflict through semantic inversion. The second section concentrates on the mechanics of the grotesque, which influence the emotional atmosphere of the film, focusing on the genres where the technique in question is used most often, and the formation of emotional components. Two films — "It" (2017) and "It-2" (2019) directed by Andres Musketti are analyzed, in which laughter is combined with frightening elements, escalating the conflict and emphasizing the grotesque ambivalence of the plot in the horror movies. This genre clearly demonstrates the "gluing" of semantic fields which ensure the diversity of plots and physicality, visuals and palpable forms. Thus, the technique in question allows to create a genre universe of horror films through a combination of the incongruous – the creepy and the comic.

The article, which can benefit practicing screenwriters and art theorists, is based on the scientific heritage of M.M. Bakhtin, Y.V. Mann, Ben Woodard, M.V. Yampolsky, and S.E. Yurkov. It proves the existence of the subject of research, the grotesque, as a full-fledged formative method that qualitatively transforms the object of scientific research — the cinematic image — generated by the conflict created by the playwright. Thus, the mechanisms of the grotesque determine the genre and emotional specifics of the film, and the way the recipient perceives it.

KEY WORDS: grotesque, comic, terrible, transgression, ambivalence, semantic border