

17. Голомшток И. Соцреализм и изобразительное искусство / Игорь Голомшток // Соцреалистический канон. – СПб. : Академический проект, 2000. – С. 134–145. – С. 145.
18. Паперный В. Культура Два / Владимир Паперный. – М. : Новое Литературное Обозрение, 1996. – 384 с. – С. 160.
19. Там само. – С. 31.
20. Див.: Серс Ф. Тоталитаризм и авангард. В преддверии за-предельного / Филипп Серс. – М. : Прогресс-Традиция, 2004. – 336 с.
21. Гройс Б. Искусство утопии / Борис Гройс. – М. : Художественный журнал, 2003. – 320 с. – С. 43.
22. Мириманов В. Тоталитарное искусство [Электронный ресурс] / Виль Мириманов. – Режим доступа : <http://vseznaikin.ru/articles/102/1010272/1010272a1.htm> – Назва з екрана.
23. Гройс Б. Вказ. праця. – С. 59.
24. Голомшток И. Вказ. праця. – С. 136.
25. Гройс Б. Вказ. праця. – С. 74–75.
26. Гюнтер Х. Тоталитарное государство как синтез искусств / Ханс Гюнтер // Соцреалистический канон. – СПб. : Академический проект, 2000. – С. 7–14. – С. 10.
27. Гройс Б. Вказ. праця. – С. 78.

A. Avramenko

SOVIET POSTER OF THE 1920–1930-ies AS A MEANS OF PROPAGANDA

The article is devoted to the analysis of propagandistic elements in Soviet placards of the 1920–1930-ies. The author appeals to agitation artwork of the period of the USSR totalitarian regime formation and consolidation, examines the change from avant-garde to socialist realism in the sphere of visual art and defines the role of agitation poster in pre-war Soviet propaganda.

Keywords: poster of 1920–1930-ies, propaganda, USSR, totalitarianism, avant-garde, socialist realism, leader's portrait.

УДК 791.237.6:316.6“18”

Мензелевський С. В.

ТОПОГРАФІЯ СПЕЦЕФЕКТУ: КІНЕМАТОГРАФІЧНІ ЛАНДШАФТИ «ТОГО, ЩО БІЖИТЬ ПО ЛЕЗУ БРИТВИ»

У статті досліджено репрезентацію міста у фільмі «Той, що біжить по лезу бритви» в контексті нового урбанізму кінця XIX століття. Також введено розрізнення між містом як тлом і містом як шоу-стопером у кінематографі.

Ключові слова: кінематограф, спецефекти, місто, атракціон, шоу-стопер, урбанізм, Рідлі Скот.

Кіно як атракціон належить до контексту нового урбанізму кінця XIX століття. Притік людських мас до міст – це водночас наслідок і причина їхнього статусу комунікаційних, фінансових і видовищних центрів. Атрактивність міст полягала в їхній енергійності, особливо в останньому десятилітті XIX століття [1]. Ця енергійність і новий суб'єкт сприйняття, створений нею, були відрефлексовані у працях Георга Зімеля та Вальтера Беньяміна.

У 1903 році німецький соціолог Георг Зімел у дослідженні «Метрополіс та ментальне життя (*Geistesleben*)» намагався встановити кореляцію між таким топосом колективного співіснування, як велике місто, та ним же й зумовле-

ними змінами у психічній організації. «З кожним переходом вулиці, з темпом та розмаїттям економічного, робочого та соціального життя велике місто являє контраст до містечка та села у сфері сенсорних основ фізичного життя [...] Отож, у людини мегаполіса, яка, звісно, існує в безлічі індивідуальних варіантів, розвивається орган, що захищає її від загрозливих течій та невідповідностей довкілля, які можуть її спантелічити. Людина реагує розумом замість серця. [...] Цей орган, малочутливий та далекий від глибин особистості, реагує на феномени мегаполіса» [2]. Кардіоцентричність села поступається нейроцентричності метрополіса. Надалі ця інтуїтивна лінія Зімеля бентежитиме як Беньяміна, так і

Фройда. Але Зіммель інтерпретує сучасну йому ситуацію не за допомогою поняття «травматичного неврозу» або шоку, а за допомогою урбаністичного феномена *blasé*. На його думку, не існує фізичного феномена, який був би настільки прив'язаний до життя в мегаполісі, як *blasé* (пересичений). *Blasé* – передусім результат швидкоплинних і контрастних стимуляцій нервів. Життя в безмежному пошуку насолоди пересичує людину, адже численні подразнення нервів протягом тривалого часу призводять до того, що вони зовсім припиняють реагувати. Аналогічним чином швидкість і протилежність дії подразників настільки виснажує нерви, що витрачаються їхні останні резерви сили. Якщо людина залишається в тому самому середовищі, вона не встигає акумулювати потрібну силу. Таким чином вона не здатна реагувати на нові подразнення з відповідною енергією. Це і є *blasé* [3].

«Шарль Бодлер, поет в епоху зрілого капіталізму» – фрагмент так і не доведеного до кінця масштабного проекту «Пасажі», над яким Бенямін працював з 1927 по 1940 роки – щільний і насичений текст, енциклопедичні амбіції якого не обмежуються фігурою Бодлера. Пасаж – «нещодавній винахід промислової розкоші», «гібрид ін- та екстер'єру», «світ у мініатюрі» [4]. Саме цим архітектурним мутантам завдячує своїм існуванням феномен фланерства, адже тільки там знаходив собі прихисток фланер, якого не могли гарантувати йому небезпечні екіпажами вулиці. Велике місто, мегаполіс, пропонувало унікальний комплекс стимулів і сенсорних подразників, інтенсивніший темп повсякденності – і, відповідно, нову екстремальну адаптаційну матрицю.

Новий урбаністичний досвід XIX століття втілений в емблематичній фігурі фланера. Оскільки опис міста як сфери затирання перцепції, як топосу панування *blase* (Зіммель) і шоків сприйняття (Бенямін), можна прочитати як опис кіно, існує спокуса ототожнити досвід глядача та ситуацію кіноперегляду з типом фланера та візуальним досвідом урбаністичного дрейфу [5]. Але зробити це – означає не помітити роботи розрізень, яку провів іще сам Бенямін. Так, фланер спраглий до видовища, але він, водночас, завжди утримує дистанцію до об'єкта й зберігає позицію відстороненого глядача. З одного боку, ця спрага замикається на спостереженні (детектив-аматор); з іншого, коли дистанція до видовища виявляється знівельованою, формується третій тип, «роззява» (*badaud*) [6]. Фланер – фігура активна, а його антипод знерухомлений, він заляк у видовищі. Звичайний фланер ніколи не втрачає своєї індивідуальності – натомість індивідуальність *badaud* утрачена. «Вона (індивідуальність. – С. М.) випарувалась

у зовнішній світ [...] Цей світ сп'янує його до самозабуття. Під впливом видовища, що відкривається перед ним, *badaud* стає безликою істотою, він більше не людина: він – публіка, натовп» [7].

Глядач, цей новітній *badaud*, вирушає до кінотеатру, аби осмислити урбаністичні умови його народження. Відколи на екрани вийшов натхненний Нью-Йорком фільм «Метрополіс» (*Metropolis*) німецького режисера Фріца Ланга (1927), архітектурні форми стають елементами, навколо яких конструюється кінематографічний дискурс. Так, кінематографія створює безпрецедентні можливості для реалізації навіть найфантастичніших архітектурних проєктів, дислокованих у недосяжному просторі майбутнього. Але найсмільвіші архітектурні фантазії відіграють у них, здебільшого, роль звичайного наративного тла, контексту, аурі і т. ін. Утім, навіть коли архітектурні елементи стають ключовими для концептуального розуміння фільму, коментатори не можуть/не хочуть інтерпретувати їх інакше, окрім як термінами архітектурного тла певних ідей і стилів.

Саме така доля спікала фільм Рідлі Скота «Той, що біжить по лезу бритви» (*Blade runner* (1982)). Можна без перебільшення сказати, що архітектура – його головна дійова особа. Однак далі ми побачимо, що у критичних працях аналіз архітектурних форм у фільмі перетворюється на констатацію впливів конкретних архітекторів та архітектурних стилів, що, врешті-решт, дає можливість поставити діагноз: *Blade runner* – стрічка апріорно постмодерна, а запропонована в ній інтерпретація простору також суто постмодерна / еkleктична / шизофренічна / постіндустріальна...

Ми хотіли б розставити акценти в іншій площині. Так, у фільмі поєднано різноманітні архітектурні елементи та впливи, і ми згадаємо про це в нашому дослідженні. Однак ми, в першу чергу, хотіли би поглянути на архітектурний простір фільму *Blade runner* не лише як на інтертекстуальний постмодерний текст, що поєднав у собі елементи різних культурних феноменів, а як на ситуацію наративного розриву – шоу-стопер. І тут архітектори та «стилістичні впливи» поступаються місцем авторам кінематографічних спецефектів, візуалізаторам уявних просторів та фантастичних топосів.

Насамперед слід визначити формальні координати, в яких розгортається наратив *Blade runner*. Похмурий футуристичний пейзаж, що відкривається першими панорамними кадрами, безперечно є поверхнею планети Земля. Ми можемо стверджувати це, з огляду на більш-менш

усталену конвенційну схему, яка експлуатується у фантастичних фільмах. Ідеться про майже обов'язкове маркування ворожих / неземних просторів. Ба навіть більше, фільм відкривається вступними титрами, які нанизують *Blade runner* на темпоральну та просторову вісі. Ми потрапляємо до Лос-Анджелеса 2019 року. Чи має це футуристичне місто хоча б якісь точки перетину з його сучасним еквівалентом – з'ясувати одразу не вдається. Звісно, якби не титр, упізнати Місто Янголів було б узагалі неможливо. Попри це, відновити радість упізнавання та пом'якшити дискомфорт мають такі собі архітектурні ефекти реальності, про які піде мова. Йдеться не стільки про інтимні, закарбовані в пам'яті суб'єктів простори, а про туристичні *places of interest* – будівлі-маркери Лос-Анджелеса.

Один із них, так званий будинок Бредбері, було збудовано на замовлення Льюїса Бредбері, мільйонера кінця XIX ст. Він планував звести в Лос-Анджелесі 1892 року п'ятиповерхову споруду на розі Третьої вулиці та Бродвею. Коли перший архітектор проекту, Самнер Гант, не зміг утілити масштабних планів Бредбері, той звернувся до Джорджа Ваймана. Спершу архітектор відмовив Бредбері. Однак, за легендою, під час спиритичного сеансу до нього прийшов дух покійного брата й напроорокував успіх у разі завершення проекту. Після цього Вайман став до будівництва, і відтоді його вважають архітектором будинку Бредбері. Ваймана надихала книжка Едварда Беллами «Оглядаючись назад» (1888), у якій описано подорож бостонця XIX сторіччя до утопічного суспільства зразка 2000 року. Пересічну *комерційну* будівлю майбутнього зображено у книжці як простору споруду, сповнену світлом, що летить не з вікон, а зі склепіння, з висоти сотень футів. Стіни та стелю в ній пофарбовано у м'які тони, аби світло не поглиналося, а наповнювало інтер'єр [8].

У фільмі *Blade runner* цю ситуацію інверсовано. Комерційний центр перетворено на занедбаний постіндустріальний цех. Обіграно також і світлові ефекти будівлі, які працюють уже на інфернальність атмосфери. Тут, посеред уламків споживацького раю, знаходить притулок соціальний маргінал, виробник механічних іграшок Дж. Ф. Себастьян. Появу будинку Бредбері у фільмі *Blade runner* можна також прочитувати як елемент інтертекстуальної іронії, адже онук Джорджа Ваймана, видавець науково-фантастичної літератури Форрест Джей Акерман, є близьким приятелем письменника-фантаста Рея Бредбері.

Антитезою будинку Бредбері постає будинок Енніс, що його звів 1924 року для подружньої пари, Мейбл і Чарльза Еннісів, американський архітектор Френк Ллойд Райт. Будинок входить

до переліку пам'яток Американського департаменту інтер'єрів та Національного реєстру історичних пам'яток. Він належить до культурного спадку міста Лос-Анджелес і штату Каліфорнія. Це один із найдивовижніших житлових будинків США, одна з перших споруд, зведених із бетонних блоків. Уайт грається з апіорно індустріальним матеріалом, модифікуючи його та перетворюючи бетон на «затишний» декоративний матеріал, який використовують навіть в елементах інтер'єру, як-от задіяні шістнадцятиміліметрові бетонні блоки з повторюваними геометричними орнаментами. Скляні двері та вікна справляють дивний кольоровий ефект, адже змінюють колір від темного (згори) до світлого (внизу). Можливо, металева решітка у стилі майя не була розроблена Райтом, а додана пізніше містером Еннісом. Утім, усе в будинку, від входних дверей до вимикачів, об'єднане єдиною концепцією та єдиною структурою, що дає змогу віднести споруду до пам'яток органічного стилю, ідейним автором якого був Френк Ллойд Райт. Спрощено, органічний стиль – це філософія архітектури, яка пропагує гармонію людини й природного світу – гармонію, якої досягають за допомогою дизайну, що відтворює природні форми та поєднує інтер'єр і екстер'єр споруди у єдине композиційне ціле з ландшафтом [9].

Звісно, згаданими архітектурними об'єктами точки перетину двох Лос-Анджелесів не обмежені. У межі кадру пощастило потрапити Million Dollar Theater, The 2nd Street Tunnel та Union Station.

Мабуть, уявну топографію *Blade runner* не редуковано лишень до архітектурних об'єктів. Рідлі Скот і його команда дозволили собі поекспериментувати в межах кінематографічного дискурсу як із «тілом» футуристичного міста, так і з простором майбутнього. Атмосферу фільму витримано у традиціях нуару, тому не дивно, що жанр стрічки іноді визначають як нео-нуар. Задля створення подібного ефекту зйомки проводили виключно вночі. Темні вулиці осяяні за фантастичною традицією неоновими вогнями реклам. Місто простягається не лише в горизонтальній площині, адже, за ідеєю художника Сіда Міда, десь на рівні сотого поверху має пролягати друга мережа доріг – повітряних. Проте головні події розгортаються таки на земній поверхні, на депресивному дні «Пост-Лос-Анджелеса» в сьйві неонових вогнів. Ніч і хаос – те загальне тло, на якому то тут, то там проступають симптоми технологічного апокаліпсису.

У 1987 році в журналі «October» було надруковано статтю Джуліани Бруно «Блукаючи містом: постмодернізм та *Blade runner*». Ця інтерпретація просторово-часових конструкцій стрічки як зразка постмодерністського дискурсу

одразу стала домінуючою в кінематографічному полі [10]. Насправді сполучник «та» в назві статті виконує суто декоративну функцію, адже дистанцію, яку він передбачає, авторка одразу нівелює. Бо насправді це не стільки постмодернізм та *Blade runner*, скільки постмодернізм як *Blade runner*. Останній слугує для Бруно нічим іншим, як метафорою постмодерного стану [11]. Підмурком інтерпретації Бруно є концептуальні апарати, розроблені Фредеріком Джеймісоном і Чарльзом Дженксом. Оскільки для Джеймісона пастиш та шизофренія – дві ознаки постмодернізму, то стратегія авторки полягає в переозначенні фільму завдяки згаданим постмодерністським інгредієнтам.

Місто в *Blade runner*, переконує Бруно, не ультрамодерне, а радше постмодерне. У фільмі немає оптимістичних індустріальних образів хмарочосів і надкомфортних механізованих інтер'єрів. Натомість у ньому панує естетика деградації, експлуатовано зворотний, темний бік технології, що призводить до дезінтеграції. Постіндустріальне місто – це місто руїн [12].

Візії постіндустріального занепаду викарбувано в гібридному архітектурному дизайні. Нас переконують, що дія відбувається в Лос-Анджелесі, але *цей* Лос-Анджелес підозріло подібний до Нью-Йорка, Гонконга чи Токіо. Перед нами не справжня географія, а географія уявна – синтез ментальних архітектур, цитати з різних міст, реклам, кінострічок.

До змішання топосів додано змішання мов, етнічних типів, стилів. Китайські дракони, цитати єгипетського декору в елементах інтер'єру та екстер'єру корпорації «Тайрел», елементи культури майя в оселі протагоніста – постмодерна естетика *Blade runner* є результатом змішання різних стилів, нашарування різноманітних означників, стирання меж та ерозії [13]. Подібне змішання стилів розрекламоване як постмодерністський пастиш, естетика цитування, що інкорпорує мертві стилі. Так у загальних рисах виглядає простір фільму *Blade runner* в інтерпретації Бруно.

Простежуючи історію фантастичного кіно-міста від 50-х років і по сьогодні, Вівіан Собчак визначає міста фантастичного кіно 80-х саме як постмодерні. Це вже не місто, яким має пробігтися Кінг Конг, трошачи все на своєму шляху. Цьому місту не загрожує дефіцит або ж надмір людських мас. Натомість, ми маємо справу з новим постмодерним топосом, містом без центру та без меж. Лос-Анджелес 2019 року зафільмовано як багатонаціональний різномовний мегаполіс, складний та гетерогенний, де повно маргіналів усіх національностей, еkleктичних буди-

вель, обліплених надбудовами і добудовами, хаотичних подразників і розсіяних у повітрі токсинів [14].

Але, врешті-решт, така інтерпретація топосів *Blade runner* як «зразків постмодерністської естетики» замкнулася сама на собі та звела свій критичний потенціал нанівець. Альтернативна інтерпретація архітектурного простору фільму, зокрема фільму *Blade runner*, безпосередньо пов'язана зі статтею Вальтера Беньяміна «Твір мистецтва в добу його технічної відтворюваності». Беньямін стверджує, що з давніх-давен архітектура являла прототип мистецького твору, сприйняття якого не потребує концентрації та відбувається в колективних формах. І в цих точках архітектура перетинається з кінематографом, безліч разів звинуваченим у зазначених «злочинах». Поєднують архітектуру та кінематограф колективне споглядання, насолода від бачення. І тепер уже місто постає радше як спецефект (візуальний атракціон), зафільмований у просторі майбутнього [15]. Скот Б'юкетман нагадує нам, що кінематограф, наукова фантастика й сучасний урбанізм були взаємопов'язаними результатами однієї індустріальної революції [16]. Архітектура фільму *Blade runner* ставить під сумнів мрію про раціональне, центрально сплановане місто. І це не викликає жодних нарікань. Проте відмова від модерністського етосу, девальвація центру та моноекторного контролю підштовхнула майже всіх критиків до спокуси пов'язати *Blade runner* із постмодерністським простором децентрованого пастишу. Однак, на глибшому рівні, зазначає Б'юкетман, доцільно розглядати *Blade runner* як фільм модерністський, адже гетерогенність і урбаністський хаос не є новаціями постмодернізму, а наявні вже в модерністській моделі міста, описаній Зіммерлем, Беньяміном і Кракауером [17]. Отож, маємо справу не з монолітним модерністським дискурсом, а з двома модерністськими моделями: заперечуваною у фільмі моделлю раціонально спланованого міста, втіленою в архітектурі Ле Корбюзьє, та модерністською моделлю міста як сучасного Вавилона.

І знову згадаємо Беньяміна. Шок – один з основних мотивів, що визначає для Беньяміна специфіку бодлерівської доби. Місто – це аж ніяк не затишний та інтимний простір. Мережива вулиць, незлічені людські маси та громадський транспорт створили таку ситуацію, за якої пересування міським простором стає для індивіда серією шоківих переживань-колізій. «Техніка змусила людські органи пройти серію тренувань. Настав день, коли відповіддю на нову потребу в подразнику стало кіно. У кіно шокове сприй-

няття стає формальним принципом» [18]. Панорами (як і більшість візуальних атракціонів) XIX століття давали можливість подорожувати великими містами світу, «магічні ліхтарі» проектували іноземні вулиці на стіни, а на паризькій виставці 1900 року було представлено інсталяцію «Старий Париж» – вулицю Парижа 1450 року. Усі ці приклади експлікують принцип нової моди, що з'явилася під час Кримської війни. Споглядання нових просторів заміщало брак повсякденного досвіду видовищем – досвідом, виробленим технологічно. Не дивно, що Дуглас Трамбул, відповідальний за візуальну концепцію *Blade runner*, зазначав: «епізод – це не стільки зображення об'єкта, скільки конструювання середовища» [19]; наразі її задіяно в полі віртуальних атракціонів, аналогів докінематографічних фантазмагорій.

Рідлі Скот стверджує, що його метод полягав у «накладанні текстурних шарів», унаслідок

чого візуальною інформацією насичено кожен дюйм екрана. А тому *Blade runner* не стільки зафільмований (filmed), скільки спроектований (designed) [20]. Панорамою Лос-Анджелеса відкривається перший епізод стрічки, одразу даючи відчуття цю насиченість. З точки зору наративної економії, цей епізод (як і безліч інших) невинувато затягнутий, але річ тут в іншому. Місто постає як шоу-стопер, видовищність якого цілковито підпорядкувала собі наратив. Йдеться про альтернативний простір, у якому телеологія оповідуваної історії розчиняється, поступившись місцем перформативній моделі, коли глибина наративної ідентифікації підміняється екранною площиною та зачарованістю видовищем.

У *Blade runner* наративний розрив створено містом – Лос-Анджелесом, і в цьому зазорі проривається візуальна насолода від занурення у фантастичний простір майбутнього.

1. Cubitt S. *The Cinema Effect* / S. Cubitt. – Cambridge, MA : The MIT Press, 2004. – P. 30.
2. Simmel G. *The Metropolis & Mental Life* / G. Simmel // *Rethinking Architecture : Reader in Cultural Theory*. – New York : Routledge, 1997. – P. 70.
3. Ibid. – P. 73.
4. Беньямин В. О некоторых мотивах у Бодлера / В. Беньямин // Беньямин В. Маски времени : эссе о культуре и литературе. – СПб. : Симпозиум, 2004. – С. 82.
5. Як, наприклад, описує цю ситуацію Лео Черні. Див.: Charney L. *Empty Moments : Cinema, Modernity, and Drift* / L. Charney. – Durham, N. C. : Duke University Press, 1998. – P. 75.
6. Беньямин В. О некоторых мотивах у Бодлера / В. Беньямин // Беньямин В. Маски времени : эссе о культуре и литературе. – СПб. : Симпозиум, 2004. – С.126.
7. Там само.
8. Зважаючи на те, що наприкінці XIX століття універсальні магазини та комерційні виставки сприймали як спроби створення капіталістичної утопії, Сюзан Бак-Морсс не дарма стверджує, що «усі всесвітні торговельні виставки претендували на втілення казки в реальному світі, тобто обіцяли масам соціальний прогрес без революції». Див.: Buck-Morss S. *The Dialectics of Seeing : Walter Benjamin and the Arcades Project* / S. Buck-Morss. – Cambridge, MA : MIT Press, 1989. – P. 86.
9. Green A. G. *Organic Architecture: The Principles of Frank Lloyd Wright* / A. G. Green // *Frank Lloyd Wright in the Realm of Ideas*. – Carbondale : Southern Illinois University Press, 1988. – P. 133–142.
10. Ця стаття увійшла до класичної збірки текстів, присвячених фантастичному кіно. Див.: *Alien Zone : Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. – London : Verso, 1990.
11. Bruno G. *Ramble City : Postmodernism and Blade Runner* / G. Bruno // *October*. – 1987. – Vol. 41. – P. 63.
12. Ibid. – P. 66.
13. Ibid. – P. 67–68.
14. Собчак В. Города на краю времени : урбанистическая кинофантастика / В. Собчак // *Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей*. – М. : Новое литературное обозрение, 2006. – С. 116–117.
15. Роботу «візуалізаторів уявних топосів» адекватно оцінили відповідні інстанції. 1983 рік – номінація на премію Британської кіноакадемії BAFTA Film Award у категорії «Найкращі візуальні ефекти» (Дуглас Трамбул, Річард Юрикіч, Девід Драйсер). 1983 рік – премія «За заслуги» (Special Achievement Award) організації кінокритиків Лондона (London Critics Circle Film Awards) за загальну візуальну концепцію стрічки. 1983 рік – номінація на премію «Оскар» у категорії «Найкращі візуальні ефекти» (Дуглас Трамбул, Річард Юрикіч, Девід Драйсер).
16. Bukatman S. *Blade Runner* / S. Bukatman. – London : British Film Institute, 1997. – P. 42.
17. Ibid. – P. 60–61.
18. Беньямин В. О некоторых мотивах у Бодлера / В. Беньямин // Беньямин В. Маски времени : эссе о культуре и литературе. – СПб. : Симпозиум, 2004. – С. 203–204.
19. Бьюкатман С. Искусственная бесконечность. О спецэффектах и возвышенном / С. Бьюкатман // *Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей*. – М. : Новое литературное обозрение, 2006. – С. 242.
20. Цит. за виданням: Sobchack V. *Screening Space: The American Science Fiction Film (2nd Edition)* / V. Sobchack. – New York : Ungar, 1987. – P. 263.

S. Menzelevskyi

TOPOGRAPHY OF SPECIAL EFFECT: CINEMATIC LANDSCAPES OF *BLADE RUNNER*

The author analyses strategies of representation of city in the film Blade runner in the context of new urbanism of 19th century, as it is explored in the texts of Walter Benjamin and Georg Simmel. The author also develops a distinction between the city as a background and the city as a show-stopper in cinema.

Keywords: show-stopper, cinema, city, urbanism, attraction, special effects, Ridley Scott.