

Цифровой капитализм и экономика фандома. Случай хоррор- франшизы «Восставший из ада»

Василиса Шпотъ

Василиса Шпоть. Независимый исследователь, Москва, Россия, vasilisa.shpot@gmail.com.

Некоторые исследователи называют современную эпоху «эрой франшиз», отдельное и важное место в которой занимают проекты в жанре хоррор. Ежегодно студии, как крупные, так и независимые, анонсируют новые ленты, а также ребуты, спин-оффы и ремейки культовых серий фильмов. В частности, в 2022 году на платформе Hulu состоялся перезапуск франшизы «Восставший из ада», основанной на повести Клайва Баркера 1986 года. Ее экранизация вышла в свет в 1987 году, получив кассовый успех и положительные отзывы аудитории. Со временем исследователи признали фильм культовым. Подобная репутация сложилась во многом за счет популярности образов, созданных Баркером, среди субкультурной аудитории. Чаще всего исследователи рассуждают о франшизе с киноведческих, культурологических и философских позиций. Основная задача данной статьи – на примере «Восставшего из ада» показать, как цифровой капитализм трансформирует опыт взаимодействия фандома с предметом своего интереса и как фандом оказывается захвачен проявлениями цифрового капитализма. Мы обратимся к феномену бесплатного труда, а также к концепциям надзорного и коммуникативного капитализма, таким образом предложив критический анализ франшизации хоррора.

Ключевые слова: *критическая теория; цифровой капитализм; хоррор; франшизация; исследования фандома; «Восставший из ада».*

Философы Макс Хоркхаймер и Теодор Адорно в середине XX века писали о том, что при капитализме инструментальная рациональность способствует механизмам манипуляции и доминирования в обществе¹. Важную роль в этом процессе, по их мнению, играла культуриндустрия — массовый феномен «стандартизации и серийного производства» в сфере культуры и развлечений, который служил интересам доминирующего класса². Философы критиковали этот процесс, так как, по их мнению, культуриндустрия возникла вследствие коммодификации искусства и его подчинения экономической логике. В этой ситуации искусство становилось товаром и производило однородное массовое сознание, таким образом отчуждая рабочих в буржуазном обществе от результатов их труда³.

В начале 1980-х годов философ-марксист Фредрик Джеймисон предположил, что поздний капитализм становится неотделим от культуры⁴. Несмотря на то что с того момента прошло более 40 лет, идеи Джеймисона остаются актуальными⁵. Более того, из-за трансформации информационно-коммуникационных технологий происходит повсеместная датафикация, медиатизация и диджитализация общества. Из-за подобных явлений изменяется и характер капитализма — многие исследователи стали описывать его как «цифровой». Эта трансформация в первую очередь отразилась на медиаиндустрии, в частности на существующих подходах в производстве медиапродуктов и сторителлинге. Одним из самых распространенных подходов в производстве медиа стала франшизация, которую ученые называют временно способом производства для извлечения «чистой прибыли» и «нарративным инструментом», который создает эмоциональные связи между аудиторией и культурным продуктом⁶.

1. Адорно Т., Хоркхаймер М. Диалектика Просвещения: философские фрагменты. М.: Медиум; Ювента, 1997.

2. Там же. С. 151.

3. Кирия И. В., Новикова А. А. История и теория медиа. М.: Издательский дом ВШЭ, 2017. С. 277.

4. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма. М.: Издательство Института Гайдара, 2018.

5. Павлов А. В. Постпостмодернизм: как социальная и культурная теории объясняют наше время. 2-е изд. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2021.

6. Павлов А. В. Эпоха франшизации ужаса // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2022. Т. 4. № 1. С. 175.

Если в 1980-х годах производители только начинали развивать проекты во франшизы⁷, то сегодня франшизация стала повсеместным явлением: ежегодно крупные студии, такие как *Marvel Studios*, анонсируют новые релизы, продолжающие нарративы многолетних франшиз. Появляются новые сюжеты и персонажи, разрабатываются многочисленные приквелы, сиквелы, риквелы и ребуты. Многие из подобных проектов сегодня не выдерживают конкуренции и демонстрируют убыточность, из-за чего компании-мейджоры реорганизовывают производство. Например, в 2021 году состоялось слияние *WarnerMedia* (ныне *Warner Bros. Discovery*, в активах которой находится компания *DC Entertainment*) и *Discovery*. В результате к последней перешла большая библиотека контента и долги в размере 55 миллиардов долларов. *Warner Bros. Discovery* собирается оптимизировать бюджет, и многие аналитики уверены, что из-за этого последуют сокращения персонала⁸. Эти изменения коснулись последних проектов компании. Например, из-за смены руководства было принято решение не выпускать фильмы «Бэтгерл» («*Batgirl*») (его бюджет составил 90 миллионов долларов⁹) и «Скуби-Ду! Отдых с привидениями» («*Scoob! Holiday Haunt*») (бюджет 40 миллионов долларов¹⁰), так как их релизы не имеют смысла в рамках новой бизнес-стратегии. Компания спишет налоги за оба фильма, чтобы компенсировать затраты на их производство¹¹. В марте 2023 года компания *Disney* начала сокращение семи тысяч сотрудников, чтобы улучшить финансовые показатели. В частности, под сокращение попал Айзек Перлмуттер, генеральный директор *Mar-*

7. Jenkins H. Foreword // *The Routledge Companion to Transmedia Studies* / M. Freeman, R.R. Gambarato (eds). L.; N.Y.: Routledge, 2019. P. xxvii.

8. Ентус Н. Слияние WarnerMedia и Discovery — детали сделки и значение для будущего компаний // DTF. 11.04.2022. URL: <https://dtf.ru/cinema/1155797-sliyanie-warnermedia-i-discovery-detal-i-znachenie-dlya-budushchego-kompaniy>.

9. Lodewick C. Why Did Warner Bros. Kill a \$90 Million *Batgirl* Movie Starring Michael Keaton as Bruce Wayne? A Big Tax Write-Off Probably Isn't the Only Reason // Yahoo Finance. 03.08.2022. URL: <https://finance.yahoo.com/news/why-did-warner-bros-kill-202941101.html>.

10. Garcia T. 'Scoob!: Holiday Haunt' Producer Reveals Score Being Recorded After Film's Axing: 'Already Paid for the Stage and Musicians' // Variety. 07.08.2022. URL: <https://variety.com/2022/film/news/scoob-holiday-haunt-hbo-max-canceled-original-score-1235335568>.

11. Vary A.B., Lang B. Why Warner Bros. Killed 'Batgirl': Inside the Decision Not to Release the DC Movie // Variety. 02.08.2022. URL: <https://variety.com/2022/film/news/batgirl-movie-why-not-releasing-warner-bros-1235332062>.

vel Entertainment (которая владеет правами на большинство персонажей комиксов Marvel)¹².

Однако разрабатывают и развивают франшизы не только крупные студии с многомиллионными бюджетами. Тенденция к франшизации прослеживается в отношении проектов со средним и даже изначально малым бюджетом. В особенности это касается хоррора: в этом жанре активно снимаются фильмы и сериалы, как независимые, так и студийные, выпускаются ремейки культовой классики. Так, Александр Павлов пишет о том, что хоррор-франшизы стали одной из основных форм хоррора XXI века¹³.

Horror Studies как научное поле плотно закрепились в академии, и сегодня фильмы жанра, изначально считавшиеся исследователями маргинальными, стали легитимным предметом для изучения, в особенности с позиций культурологии и философии. В свою очередь, франшизацию культурных продуктов часто рассматривают как проявление постфордистской капиталистической логики. На наш взгляд, интерес может представлять попытка описать влияние «цифрового капитализма» на современную культуру, а именно на франшизацию хоррора. Поэтому в качестве эмпирического материала нами была выбрана франшиза «Восставший из ада», основанная на каноничной для литературного хоррора повести Клайва Баркера. Литературный источник был впервые опубликован в 1986 году, а в 1987-м состоялся релиз фильма «Восставший из ада» («Hellraiser»), режиссером которого выступил сам Баркер. Картина завоевала миллионы поклонников по всему миру и стала одной из самых узнаваемых в жанре хоррора, а киноведы Эрнест Матис и Ксавье Мендик, одни из наиболее авторитетных исследователей культового кино, включили ее в книгу «100 культовых фильмов»¹⁴. С момента выхода первого фильма было создано десять сиквелов, релиз последнего из которых, одновременно ставшего перезапуском франшизы, состоялся в 2022 году на платформе Hulu. Еще до выпуска различные издания (IGN, Screenrant и т.д.) стали включать картину в рейтинги самых ожидаемых хорроров 2022 года. На сегодняшний день, помимо фильмов, во франшизу входят сиквелы литературного

12. Schimkowitz M. After 30 Years of Secret Wars, Disney Lays off Marvel Chairman Ike Perlmutter//The A. V. Club. 29.03.2023. URL: <https://www.avclub.com/disney-fires-marvel-ceo-ike-perlmutter-1850279410>.

13. Павлов А. В. Эпоха франшизации ужаса. С. 174.

14. Mathijs E., Mendik X. 100 Cult Films. L.: British Film Institute, 2011. P. 110–112.

первоисточника, комиксы, документальные фильмы, мерч, экшен-фигурки и т. д.

В то время как в медиа часто публикуются материалы о фильмах серии (интервью, рецензии, разборы), академические исследования данной франшизы встречаются сравнительно редко. Один из наиболее распространенных исследовательских подходов — литературоведческое изучение первоисточника. Например, польский исследователь Збигнев Гловала рассматривал персонажей и художественные приемы повести, такие как ирония, гротеск и трансгрессия, и демонстрировал, как с их помощью Клайв Баркер создает зловещую атмосферу и показывает двойственность человеческой природы¹⁵. Исследователь хоррора Ксавье Алдана Рейс описал, каким образом благодаря литературе и кинофильмам в субжанре сплаттерпанк (к родоначальникам которого относится Баркер), тело последовательно становится важным аспектом готического хоррора¹⁶, а литературовед Линда Бэдди, рассуждая о хорроре в целом, писала, что Стивен Кинг «сделал хоррор домашним» и вывел этот жанр в мейнстрим, в то время как Баркер, напротив, обратился к маргинальным темам. Так, персонажи Баркера часто репрезентируют маргинальные социальные группы — работницы сексуальной сферы, мелкие мошенники и т. д. Если в произведениях Кинга есть клише и романтизированные образы, то у Баркера, наоборот, отсутствуют романтизация и стереотипы¹⁷.

При изучении киноадаптаций исследователи опираются на самые разные оптики. Киновед Синтия Фрилэнд сравнивала серию фильмов «Восставший из ада» с другими хоррор-франшизами, такими как «Хэллоуин» («Halloween»), «Кошмар на улице Вязов» («A Nightmare on Elm Street») и «Пятница 13-е» («Friday, The 13th»)¹⁸. По ее мнению, «Восставший из ада» в отличие от иных франшиз выполнен намного лучше в концептуальном и кинематографическом плане: в фильмах этой серии качественный сценарий и продакшн; хорошая актерская игра; зритель идентифицируется с положительными героями; сюжет фильмов более сложный, а не как

15. Glowala Z. Freaks or Flesh and Mind: (De)generation in the Works of Clive Barker//Basic Categories of Fantastic Literature Revisited/A. Wicher et al. (ed.). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014. P. 161.

16. Reyes X. A. Body Gothic. Corporeal Transgression in Contemporary Literature and Horror Film. Cardiff: University of Wales Press, 2014. P. 19.

17. Badley L. Writing Horror and the Body. Westport: Greenwood, 1996. P. 73.

18. Freeland C. A. Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror. Boulder: Westview Press, 2000. P. 253-254.

в шаблонных ужасах. Главный злодей, Пинхед, кажется Синтии Фрилэнд более «интересным», чем отрицательные герои других фильмов ужасов 1980–1990-х. Во-первых, в некоторых из них, монстры — не люди, а призраки, куклы. Во-вторых, если монстры — люди (скрытые под маской), они очень загадочны и безмолвны, их играют разные актеры (во всех фильмах, кроме девятой, десятой и одиннадцатой частей, роль Пинхеда исполнял актер Дуглас Брэдли), у них нет «настоящих личностей». Единственным конкурентом Пинхеда может считаться Фредди Крюгер, однако, по мнению Фрилэнд, этот персонаж не до конца продуман; кроме того, вся франшиза «Кошмар на улице Вязов» на контрасте с «Восставшим из ада» быстро стала пародийной, что является ее недостатком.

Другие исследователи фокусируются на анализе телесности¹⁹, репрезентации Рая и Ада²⁰ и мазохизма²¹. Патриция Маккормак писала о фильме «Восставший из ада» и его сиквеле как о примерах барочного кино²². Мэттью Саутман анализировал «Восставший из ада» с помощью постколониальной оптики²³. Патриция Олмер посвятила материал тому, чтобы показать взаимосвязь репрезентации Ада (как в повести, так и в фильме) с экономической политикой Маргарет Тэтчер, которая во время выхода повести и первого фильма переизбиралась на третий срок как премьер-министр Великобритании²⁴.

Наша цель — проанализировать франшизацию ужаса через оптику критических исследований медиа, которая в настоящее время пользуется популярностью на Западе, однако остается относительно незаметной в российском академическом дискурсе. Критическая теория медиа характеризуется по-разному, может использоваться в качестве методологии

19. Sautman M. Domestic Bodies in Hell: The Significance of Gendered Embodiment in Clive Barker's *Hellraiser* // *Body Studies*. 2020. Vol. 2. № 7. P. 66–78.

20. Cowan D.E. Religion and Cinema Horror // *Understanding Religion and Popular Culture* / T.R. Clark, D.W. Clanton, Jr. (eds). L.; N.Y.: Routledge, 2012. P. 56–71.

21. Большакова А.С. Специфика репрезентации феномена мазохизма в современном кинематографе // *The Scientific Heritage*. 2022. № 84. С. 29–35.

22. MacCormack P. *Cinesexuality*. L.; N.Y.: Routledge, 2008.

23. Sautman M. When Orientalism Raises Hell: Puzzling Through the Postcolonial Anxieties and Usages of Space in Clive Barker's *Hellraiser* // *The Spaces and Places of Horror* / F. Pascuzzi, S. Waters (eds). Wilmington: Vernon Press, 2020. P. 75–91.

24. Allmer P. "Breaking the Surface of the Real": The Discourse of Commodity Capitalism in Clive Barker's *Hellraiser* Narratives // *Space, Haunting, Discourse* / M. Holmgren Troy, E. Wennö (eds). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2008. P. 14.

ческого инструмента для анализа самых разных феноменов и является не универсальной оптикой, но группой теорий. При этом все эти теории объединяет критическая установка, под которой подразумевается социальная оценка тех или иных явлений. В частности, многие современные исследования рассматривают критическую теорию как продолжение традиции Франкфуртской школы, представители которой часто не были согласны друг с другом по ключевым вопросам. Поэтому критическая теория медиа также является «диалектическим»²⁵, динамичным и негерметичным междисциплинарным подходом, помогаая критически изучить интернет, медиа и коммуникации в экономических, политических, социальных и культурных процессах.

На наш взгляд, при изучении франшизы «Восставший из ада» особенно важно обратить внимание на взаимосвязь фанатской аудитории (фандома) с современными капиталистическими тенденциями, а именно на то, как цифровой капитализм влияет на фанатов и фанатские практики. Выбор подобного предмета изучения связан с тем, что, как уже было сказано, литературный первоисточник считается классикой литературного хоррора, оказавшего большое влияние на развитие жанра, а первая часть кинофраншизы «Восставший из ада» признана культовым фильмом. Современное определение культового кино, которое предлагает Александр Павлов, подразумевает, что это дискурсивная категория, которая конструируется благодаря согласию аудитории, критиков и дистрибьюторов²⁶. Следует также понимать, что в традиционном понимании культовыми могут называться фильмы, которые популярны среди сравнительно небольшой аудитории, которая при этом часто принадлежит к той или иной субкультуре²⁷. В этом контексте «Восставший из ада» кажется одним из наиболее интересных примеров того, как продюсеры хоррор-франшиз продолжают свои нарративы в силу неугасающего интереса фанатов.

Для поклонников исследуемой нами франшизы, в частности для субкультурной аудитории, иконическими стали существа, называемые сенобитами, а именно главный се-

25. *Fuchs C. Critical Theory of Communication: New Readings of Lukács, Adorno, Marcuse, Honneth and Habermas in the Age of the Internet.* L.: University of Westminster Press, 2016. P. 3.

26. *Павлов А. В. Расскажите вашим детям. Сто двадцать три опыта о культовом кинематографе.* 3-е изд. М.: Издательский дом ВШЭ, 2020. С. 14–28.

27. Там же. С. 15.

нобит Пинхед²⁸. Запоминающиеся и оригинальные образы были созданы Клайвом Баркером исключительно для кино-адаптации, в то время как автор не стал включать в повесть подробные описания внешнего вида героев. Однако проект стал популярным не только за счет уникальных визуальных образов, но и благодаря продуманной мифологии.

Далее мы опишем ключевые аспекты мира, созданного Клайвом Баркером, некоторых героев франшизы и практики, присущие фандому франшизы. Затем мы посмотрим, как последние коррелируют с актуальными проявлениями цифрового капитализма. На наш взгляд, к ним относится феномен бесплатного труда, а также новые способы эксплуатации, манипуляции и контроля. Эти практики могут быть описаны через призму разных концепций, однако мы бы хотели сфокусироваться на двух подходах к концептуализации цифрового капитализма, а именно к надзорному и коммуникативному капитализму, — так как они являются наиболее релевантными оптиками для настоящего исследования.

Мифология франшизы основывается на существовании магической шкатулки-головоломки «Конфигурация плача» (*Lament Configuration*), с помощью которой открывается портал в другое измерение. Название оригинальной повести и фильмов указывает на то, что под данным измерением подразумевается ад. Репрезентация ада во франшизе во многом соответствует иудео-христианским представлениям об аде как о месте, выходящем за пределы пространства и времени, заселенном монстрами; как о месте, где грешники подвергаются мучениям²⁹. Через этот портал к человеку, правильно расположившему элементы головоломки, являются сенобиты — сверхъестественные существа, которые забирают жертву в свой мир и обещают ей испытать предел наслаждения, под которыми на самом деле подразумеваются запредельные муки. Спастись из ада может только тот, кто открыл шкатулку ненамеренно³⁰.

«Конфигурация плача» также называют шкатулкой Лемаршана (или «Конфигурацией Лемаршана», как она была названа в оригинальной повести) — в честь ее создателя, изготовителя заводных поющих птиц, француза Филиппа Лемаршана. В повести Клайв Баркер упоминает только род деятельности Лемаршана: более подробная история созда-

28. *Mathijs E., Mendik X. Op. cit. P. 111.*

29. *Freeland C. A. Op. cit. P. 264.*

30. *Ibid. P. 255.*

ния шкатулки представлена в фильме «Восставший из ада 4: Кровное родство» («Hellraiser IV: Bloodline», режиссер Кевин Ягер, в титрах указан как Алан Смитти). Согласно фильму, изготовитель игрушек Лемаршан изобрел эту шкатулку в XVIII веке по заказу аристократа Дюка Де Лиля, который увлекался черной магией и оккультизмом. Лемаршан был доволен результатом и ждал, что шкатулка сделает его знаменитым, однако он не догадывался о ее магической силе.

Центральные персонажи франшизы — сенобиты, подчиняющиеся Левиафану, главе потустороннего мира, который выглядит как серебряный октаэдр, направляющий в стороны лучи черного цвета. В отличие от литературного произведения, в фильмах для каждого сенобита был создан уникальный образ и придумано прозвище (за исключением женщины-сенобита, которую фанаты франшизы называли «Глубокая глотка»). Количество и состав злодеев в каждой части варьируется, единственным сенобитом, который появляется в каждом фильме является Пинхед. Сенобиты захватывают своих жертв цепями и утаскивают в потусторонний мир, где прокалывают крюками, сдирают кожу и наносят увечья. В каждом фильме сенобиты кажутся побежденными, однако в сюжете всегда есть намек на то, что на самом деле это не так (такой прием и позволяет создавать сиквелы)³¹.

Исследователи и зрители относятся к производству многочисленных сиквелов неоднозначно. Так, Пол Уэллс отметил, что,

...придумав Пинхеда, Баркер добавил важный миф в канон монстров в фильмах ужасов <...>, однако из-за последующих сиквелов ценность оригинального фильма и повести уменьшилась³².

Часто рецензенты пишут о том, что в сиквелах много недочетов в сравнении с почти безупречным оригинальным фильмом. Например, автор портала *Warped Perspective* назвал «Восставший из ада» 1987 года одним из лучших в истории хоррора, а последующие картины — редким случаем полного разрушения выдающегося замысла с целью максимизации

31. Ibid. P. 252.

32. Цит. по: *Horror Franchise Cinema* / М. McKenna, W. Proctor (eds). L.; N. Y.: Routledge, 2022. P. 1.

прибыли³³. При этом в фанатских обсуждениях встречаются разные мнения в отношении фильмов серии: и некоторые зрители любят все части³⁴.

Следует учитывать, что для Клайва Баркера «Восставший из ада» стал первым успехом в кинематографической карьере: при бюджете примерно в 1 миллион долларов³⁵ фильм собрал в прокате более 14,5 миллионов³⁶. До этого момента Баркер снял два короткометражных фильма, а затем написал сценарии для картин «Подземный мир» («Underworld», 1985) и «Царь зла» («Rawhead Rex», 1986), которые были признаны неудачными³⁷. Несмотря на положительные отзывы и высокие финансовые показатели режиссерского дебюта, Баркер отказался режиссировать сиквел из-за ограниченных временных ресурсов³⁸. Последующие части также были сняты другими режиссерами, однако Баркер выступил продюсером фильмов «Восставший из ада 2» («Hellraiser II», реж. Тони Рэндел, 1988), «Восставший из ада 3: Ад на земле» («Hellraiser III: Hell on Earth», реж. Энтони Хикокс, 1992), «Восставший из ада 4: Кровное родство» и «Восставший из ада» («Hellraiser», реж. Дэвид Брукнер, 2022). Вторая, третья и четвертая части окупались в прокате, однако показатели бокс-офиса снижались с выходом каждого фильма. Дальнейшие работы, вплоть до девятого фильма, выходили в формате *direct-to-video*, а релиз последних двух лент состоялся в онлайн-кинотеатрах.

Подобный интерес продюсеров к производству сиквелов был бы невозможен без большой международной фанатской базы. Поклонники франшизы регулярно собираются на хоррор-конвентах, фильмы демонстрируются в рамках полуночных показов, а в 2002 году ценитель франшизы Брайан Шарп самостоятельно создал неофициальную тематическую

33. Longden O. The Direct to Video Death of Hellraiser // Warped Perspective. 03.01.2013. URL: <https://warped-perspective.com/index.php/2013/01/03/the-direct-to-video-death-of-hellraiser>.

34. InformalPlumber. Is the Hellraiser Franchise That Bad? // Reddit. 30.04.2023. URL: https://www.reddit.com/r/horror/comments/133iqxk/is_the_hellraiser_franchise_that_bad; CentralScowl. Do Hellraiser Fans Really Like Hellraiser? // Reddit. 09.07.2023. URL: https://www.reddit.com/r/hellraiser/comments/14v10a2/do_hellraiser_fans_really_like_hellraiser.

35. Hellraiser // IMDb. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0093177>.

36. Hellraiser (1987) // Box Office Mojo. URL: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0093177/?ref_=bo_se_r_2.

37. Adams M. R. Clive Barker's Hellraiser // The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic / C. Bloom (ed.). Cham: Palgrave Macmillan, 2020. P. 432.

38. Clive on Hellraiser II: Hellbound // Clive Barker Revelations. URL: <https://www.clivebarker.info/hellraiser2.html>.

линейку игры «Монополии»: он изготовил четыре игры, которые продавались на аукционе от 500 долларов за один слот. Так как игра пользовалась спросом, вскоре он создал вторую, улучшенную линейку из девяти игр.

Существует много тематических групп в социальных сетях и дискуссий в онлайн-сообществах, посвященных непосредственно франшизе «Восставший из ада». Поклонники серии не только обмениваются впечатлениями и делятся фотографиями своих коллекций атрибутики, связанной с франшизой, но также самостоятельно иницииируют производство культурной продукции (фан-арты, фанфики, коллажи), связанной с предметами их интереса. Это — естественный процесс, возникающий благодаря искренней любви к созданным Клайвом Баркером персонажам и нарративам.

С точки зрения критической теории, с сетевой деятельностью фандома связано несколько проблемных полей, одно из которых — бесплатный труд. Идея «бесплатного труда» принадлежит Тициане Терранове. Она описывает интернет и сети как площадку для бесплатного труда, который эксплуатирует творческие и интеллектуальные способности людей. К нему относятся, например, чтение и создание рассылок, разработка веб-сайтов (на некоммерческой основе), модификации программного обеспечения, создание виртуальных пространств в многопользовательских онлайн-проектах. Этот труд не характерен исключительно для работников умственного труда, а является повсеместной особенностью постиндустриальной экономики³⁹.

В этом контексте действия поклонников в интернете и, в частности, в социальных медиа обеспечивает дополнительный и очень эффективный канал для разного рода компаний, связанных с культурными и креативными индустриями. В производственном звене экономики фандома требуется участие большого количества людей⁴⁰, чтобы сформировать активное коммьюнити. Кроме того, в связи с продвижением культурной экономики по модели web 2.0 и UGC, пове-

39. Terranova T. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy // *Social Text*. 2000. Vol. 18. № 2. P. 33–58.

40. Bingyu Ch. Fans Capital in Contemporary Business: From the Perspective of Relational Capital to Understand Fandom // *Proceedings of the International Conference "Internet and Modern Society"* (June 24–26, 2021), St. Petersburg, Russia / R. V. Bolgov et al. (eds). Cham: CEUR-ws, 2021. P. 213.

дение фанатов эволюционировало от «участия» к производству «результатов»⁴¹.

Дженнифер Спенс, считает, что действия фанатов мотивированы аффектами, которые, в свою очередь, определяют нематериальный цифровой труд, составляющий фандом. По ее мнению, фандом работает на основе «экономики дарения», в то время как медиапроизводство детерминировано капиталистической логикой. Благодаря социальным медиа труд фанатов становится более заметным для производителей и в то же время все более восприимчивым к монетизации⁴². Рассматривая онлайн-действия поклонников франшизы «Восставшего из ада» с применением концепции бесплатного труда, можно сделать следующий вывод: производя фанфики и фан-арты (в том числе с применением искусственного интеллекта, использование которого в некоторых случаях требует финансовых вложений со стороны пользователей), поклонники подогревают интерес к франшизе не только внутри сообщества, но и за его пределами, таким образом привлекая внимание новой аудитории. Подобная активность не остается без внимания продюсеров, основная цель которых — максимизация прибыли того или иного проекта.

Эмоциональная вовлеченность в практику цифрового фандома была узаконена воплощением виртуальных фан-объектов и датафикацией эмоционального труда⁴³. Этот процесс, на наш взгляд, связан с еще одним важнейшим социально-экономическим феноменом XXI века, а именно с проявлением надзорного капитализма. Главным теоретиком надзорного капитализма считается Шошана Зубофф. Согласно Зубофф, надзорный капитализм — это «новый экономический порядок, который претендует на человеческий опыт как на сырье, бесплатно доступное для скрытого коммерческого извлечения, прогнозирования и продажи»⁴⁴. Однако мы, вслед за критическим теоретиком Кристианом Фуком, считаем, что экономический надзор, о котором пишет

41. *Lipsman A. et al. The Power of "Like": How Brands Reach (and Influence) Fans Through Social-Media Marketing//Journal of Advertising Research. 2012. Vol. 52. № 1. P. 40–52. Цит. по: Bingyu Ch. Op. cit.*

42. *Spence J. Labours of Love: Affect, Fan Labour, and the Monetization of Fandom. MA Thesis. University of Western Ontario, 2014. P. 1.*

43. *Yin Y. "My Baby Should Feel No Wronged!": Digital Fandoms and Emotional Capitalism in China//Global Media and China. 2021. Vol. 6. № 4. P. 460–475.*

44. *Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма: Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. М.: Издательство Института Гайдара, 2022. С. 10.*

Зубофф, — это не единственная и не главная черта цифрового капитализма, а одно из средств эксплуатации, контроля и манипуляций⁴⁵.

При надзорном капитализме некоторые данные пользователей применяются компаниями для улучшения продукта и услуг, другие представляют собой «поведенческий излишек», который позволяет создавать «прогнозные продукты». Они помогают предсказать поведение юзеров и становятся ценным товаром на «рынке поведенческих фьючерсов»⁴⁶. У надзорного капитализма существует два основных императива — невидимые механизмы, которые «приводят в действие машины и задают им направление»⁴⁷: императив извлечения и прогнозирования. Первый был изобретен Google, под ним понимается увеличение эффекта масштаба при извлечении поведенческого излишка, точно так же, как промышленный капитализм требовал максимизации масштабов производства для увеличения объемов производства при низкой себестоимости⁴⁸. Это — долгосрочный процесс, который реализуется не за счет единичного действия, а представляет собой сложную комбинацию технических, социальных, политических и административных операций⁴⁹. Со временем этот императив стал формировать «архитектуру извлечения», которая из интернета распространилась и на офлайн-среду⁵⁰. Императив прогнозирования увеличивает масштабы влияния надзорного капитализма. Из-за него компаниям недостаточно просто собрать наибольшее количество данных: им также необходимо постоянно совершенствовать их качество и, как следствие, изобретать более эффективные и секретные механизмы извлечения информации. Это посягает на право человека действовать независимо от незаконных сил, функционирующих вне человеческого сознания и влияющих на наше поведение наиболее выгодным для них образом⁵¹.

Оставляя свои личные данные на форумах, в социальных сетях и просто пользуясь поисковыми системами, фанаты франшизы (как наиболее активный сегмент аудиторией), сами того не осознавая, предлагают свой опыт круп-

45. Fuchs C. Digital Capitalism: Media, Communication and Society. Vol. 3. L.; N. Y.: Routledge, 2021. P. 32–33.

46. Зубофф Ш. Указ. соч. С. 17.

47. Там же. С. 27.

48. Там же. С. 118.

49. Там же. С. 184.

50. Там же. С. 173.

51. Там же. С. 258.

ным компаниям — таким как Google, Facebook⁵², Amazon. Эти компании, в свою очередь, анализируют полученные данные, а также собирают «поведенческий излишек», который в дальнейшем используется для создания релевантных «прогнозных продуктов» — всего лишь оставив публикацию об одной из частей франшизы или набрав запрос в Google о покупке мерча, пользователи сети рискуют оказаться захваченными неиссякаемым потоком предложения товаров и услуг. Процесс извлечения данных происходит на безвозмездной основе, максимизация капитала доступна только техногигантам. Более того, это — долгосрочный процесс, который формирует зависимость людей от технологий и различных онлайн-сервисов⁵³, что способствует распространению и интенсификации цифрового капитализма.

Рост зависимости от технологий и стремление поклонников франшизы к производству контента и поддержанию онлайн-коммуникации связаны с еще одним проблемным полем, а именно с проявлениями коммуникативного капитализма. Эту концепцию предложила философ, социальный теоретик и левая активистка Джоди Дин. Коммуникативный капитализм — это экономическая и идеологическая формация, при которой происходит конвергенция капитализма, демократии, сетевых технологий и медиа. При этом главные демократические ценности материализуются в сетевых технологиях, а характер сетевой коммуникации меняется: содержание сообщения становится менее важным, чем факт «вклада» сообщения в постоянно «циркулирующий поток контента». В этих условиях коммуникативный капитализм основывается на эксплуатации коммуникации⁵⁴. Интернет и сеть становятся «нулевым институтом» коммуникативного капитализма — институцией без позитивной функции, которая означает институциональность как таковую⁵⁵.

При коммуникативном капитализме сети становятся аффективными: многие онлайн-действия позволяют поль-

52. Facebook принадлежит корпорации Meta, которая внесена в перечень организаций, причастных к терроризму и экстремизму, и запрещена на территории Российской Федерации.

53. Там же. С. 186–187.

54. Дин Д. Коммуникативный капитализм: от несогласия к разделению // *Communications. Media. Design*. 2017. Т. 2. № 3. С. 155; Шпоть В. В. Коммуникативный капитализм Джоди Дин: эволюция одной социальной теории // *Социология власти*. 2021. Т. 33. № 1. С. 224.

55. Dean J. *Publicity's Secret: How Technoculture Capitalizes on Democracy*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2002. P. 167–169.

зователям получить эмоции. Аффективные сети связывают людей и создают мнимое ощущение сообщества или «сообщества без сообщества»⁵⁶. Пользователи социальных сетей, в особенности участники фандома, имеют привычку делать репосты, комментировать, подписываться на другие аккаунты и ставить реакции на публикации. Таким образом они оказываются втянутыми в рефлексивные и аффективные сети коммуникативного капитализма⁵⁷, которые привлекают их внимание, заставляют совершать действия и работают на поддержание лояльности к проекту.

Помимо аффективности сетей, которую мы осветили в контексте взаимосвязи фаншиза с бесплатным трудом, концепция коммуникативного капитализма позволяет рассмотреть новые эксплуатационные практики, возникшие с развитием технологий. К ним относится эксплуатация данных, метаданных, сетей, внимания, возможностей и спектакля⁵⁸. Данные эксплуатируют крупные корпорации (Facebook*, Google и т. п.). Они, как и многие другие интернет-компании, претендуют на право владеть пользовательской информацией, размещенной на их ресурсах. Эти данные приватизируются, и в результате компании пользуются добровольным неоплачиваемым трудом. Эти же организации эксплуатируют метаданные для продажи рекламы. К метаданным относятся пользовательские пути, список друзей, публикации, история поиска⁵⁹.

Помимо этого, при коммуникативном капитализме происходит эксплуатация сети. Сетевая структура иерархична, например внутри нее существует различие в индексе цитируемости СМИ, количестве подписчиков в блогах, в числе просмотров видеороликов или страниц. Подобное сетевое устройство способствует неравенству и при этом не исключает акторов из коммуникации. Наоборот, устройство сетей мотивирует людей становиться участниками капиталистических процессов⁶⁰. Используя разные приложения и сервисы, такие как Gmail, YouTube, Twitter, пользователи часто платят не деньгами, а своим вниманием, оно — четвертый объект для эксплуатации. У этого типа эксплуатации есть психологический аспект: коммуникативные схемы капита-

56. Dean J. *Blog Theory: Feedback and Capture in the Circuits of Drive*. Cambridge; Malden: Polity Press, 2010. P. 95–96.

57. Ibid. P. 95–96.

58. Dean J. *Communist Horizon*. L.; N. Y.: Verso, 2012.

59. Ibid. P. 137.

60. Ibid. P. 137–142.

лизма становятся «петлями влечения». Оказываясь захваченным ими, пользователь постоянно находится в переменчивом состоянии: от эмоционального возбуждения до истощения. Чем больше он выбирает, то есть задействует свое внимание, тем сильнее он истощен⁶¹.

Современный капитализм эксплуатирует и экспроприирует спектакль. Экспроприация языка в спектакле открывает новый опыт языкового бытия. Под этим подразумевается то, что, как уже было сказано, в новой экономико-идеологической формации важным становится не содержание высказывания, а сам факт его производства⁶². Также коммуникативный капитализм эксплуатирует возможности. Этот аспект в меньшей степени связан с творчеством фандома: с его помощью более релевантно изучать работу со стороны производителей франшизы. По мнению Джоди Дин, новая формация отчуждает общие знания и навыки: если раньше люди *чинили* сломанную технику, теперь они чаще *покупают* новые компьютеры, машины, смартфоны. Интенсификации «одноразовости» способствуют различные технические разработки, такие как чипы и вычислительные машины. Помимо этого, экспроприацию возможностей усиливает современная популярная культура: например, в телевизионные передачи приглашаются эксперты, которые советуют зрителям, как правильно готовить, организовывать хозяйство, заводить знакомства⁶³. Неолиберальные тенденции распространяют подобную динамику и на университет: высшее образование становится менее актуально и капитализм больше не требует квалифицированных кадров. Все знания сведены к данным, которые можно найти в условном Google. В том числе поэтому многие технические, интеллектуальные и творческие задачи выполняются на аутсорсинге⁶⁴.

Коммуникативный капитализм — сложная и многоуровневая концепция, которая не ограничивается изложенными положениями. Однако новые виды эксплуатации, а также подход к концептуализации сетей при цифровом капитализме, предложенные Джоди Дин, представляются наиболее актуальными для анализа франшизации и фандома. Мы можем предположить, что коммуникативный капитализм, равно как и концепции надзорного капитализма и бесплатно-

61. Ibid. P. 142–149.

62. Ibid. P. 151–154.

63. Ibid. P. 150.

64. Ibid. P. 149–151.

го труда, будут оставаться актуальными для медиатеории долгие годы, тем более что сегодня некоторые исследователи заявляют об интенсификации капитализма. В то же время эти теории будут релевантны для анализа франшизации продуктов массовой и популярной культуры, ведь несмотря на то, что сегодня у этой производственной логики появляются проблемы, и многие проекты не выдерживают конкуренции, исследователи одновременно называют современность «эрой франшиз»⁶⁵, а хоррор — ее важной частью⁶⁶.

В 2020 году стало известно, что в разработке у HBO (студии, которая сегодня производит самые просматриваемые сериалы, такие как «Игра престолов» («Game of Thrones», 2011–2019) и «Одни из нас» («The Last of Us», с 2023 года)) находится сериал, основанный на франшизе «Восставший из ада». По словам одного из источников издания *Variety*, проект не будет ребутом, но скорее — постхоррором (или «возвышенным хоррором»)⁶⁷, расширяющим мифологию «Восставшего из ада»⁶⁸. Этот проект может стать как прорывом для франшизы, которую многие критики и исследователи стали считать неудачной после перехода на рынок домашнего видео, так и оказаться продолжением неудавшихся фильмов. Однако можно сказать, что мифология и образы, созданные Клайвом Баркером, будут еще долгие годы пользоваться искренней любовью среди поклонников, несмотря на уровень популярности в масштабах более широкой аудитории и симпатию (или антипатию) критиков. Более того, с постоянным развитием технологий, появлением новых программ, социальных сетей и приложений, цифровой капитализм будет охватывать новые «территории», а значит, у исследователей может появиться дополнительный эмпирический материал для изучения этой франшизы (и многих других популярных или культовых серий) в парадигме критических исследований медиа.

65. Franchise Era: Managing Media in the Digital Economy / F.J. Fleury et al. (eds). Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019.

66. Павлов А. В. Эпоха франшизации ужаса. С. 181.

67. Павлов А. В. Постхоррор? // Философия. Журнал Высшей школы экономики. 2021. Т. 5. № 2. С. 294–313.

68. Thorne W. “Hellraiser” Series in Development at HBO // *Variety*. 27.04.2020. URL: <https://variety.com/2020/tv/news/hellraiser-series-hbo-1234591107>.

Библиография

- Адорно Т., Хоркхаймер М. Диалектика Просвещения: Философские фрагменты. М.: Медиум; Ювента, 1997.
- Большакова А.С. Специфика репрезентации феномена мазохизма в современном кинематографе // *The Scientific Heritage*. 2022. № 84. С. 29–35.
- Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма. М.: Издательство Института Гайдара, 2018.
- Дин Д. Коммуникативный капитализм: от несогласия к разделению // *Communications. Media. Design*. 2017. Т. 2. № 3. С. 152–165.
- Ентус Н. Слияние WarnerMedia и Discovery – детали сделки и значение для будущего компаний // DTF. 11.04.2022. URL: <https://dtf.ru/cinema/1155797-sliyanie-warnermedia-i-discovery-detali-sdelki-i-znachenie-dlya-budushchego-kompaniy>.
- Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. М.: Издательство Института Гайдара, 2022.
- Кирия И.В., Новикова А.А. История и теория медиа. М.: Издательский дом ВШЭ, 2017.
- Павлов А.В. Расскажите вашим детям. Сто двадцать три опыта о культовом кинематографе. 3-е изд. М.: Издательский дом ВШЭ, 2020.
- Павлов А.В. Постпостмодернизм: Как социальная и культурная теории объясняют наше время. 2-е изд. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2021.
- Павлов А.В. Постхоррор? // *Философия. Журнал Высшей школы экономики*. 2021. Т. 5. № 2. С. 294–313.
- Павлов А.В. Эпоха франшизации ужаса // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2022. Т. 4. № 1. С. 171–183.
- Шпоть В.В. Коммуникативный капитализм Джоди Дин: Эволюция одной социальной теории // *Социология власти*. 2021. Т. 33. № 1. С. 222–239.
- Adams M.R. Clive Barker's Hellraiser // *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic/C. Bloom* (ed.). Cham: Palgrave Macmillan, 2020. P. 431–445.
- Allmer P. "Breaking the Surface of the Real": The Discourse of Commodity Capitalism in Clive Barker's Hellraiser Narratives // *Space, Haunting, Discourse/ M. Holmgren Troy, E. Wennö* (eds). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2008. P. 14–24.
- Badley L. Writing Horror and the Body. Westport: Greenwood, 1996.
- Bingyu Ch. Fans Capital in Contemporary Business: From the Perspective of Relational Capital to Understand Fandom // *Proceedings of the International Conference "Internet and Modern Society"* (June 24–26, 2021), St. Petersburg, Russia/R.V. Bolgov et al. (eds). Cham: CEUR-ws, 2021. P. 212–218.
- CentralScowl. Do Hellraiser Fans Really Like Hellraiser? // *Reddit*. 09.07.2023. URL: https://www.reddit.com/r/hellraiser/comments/14v10a2/do_hellraiser_fans_really_like_hellraiser.
- Clive on Hellraiser II: Hellbound // *Clive Barker Revelations*. URL: <https://www.clive-barker.info/hellraiser2.html>.
- Cowan D.E. Religion and Cinema Horror // *Understanding Religion and Popular Culture/T.R. Clark, D.W. Clanton Jr.* (eds). L.; N.Y.: Routledge, 2012. P. 56–71.
- Dean J. Blog Theory: Feedback and Capture in the Circuits of Drive. Cambridge; Malden: Polity Press, 2010.
- Dean J. Communist Horizon. L.; N.Y.: Verso, 2012.
- Dean J. Publicity's Secret: How Technoculture Capitalizes on Democracy. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2002.
- Franchise Era: Managing Media in the Digital Economy / F.J. Fleury et al. (eds). Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019.

- Freeland C. A. *Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*. Boulder: Westview Press, 2000.
- Fuchs C. *Critical Theory of Communication: New Readings of Lukács, Adorno, Marcuse, Honneth and Habermas in the Age of the Internet*. L.: University of Westminster Press, 2016.
- Fuchs C. *Digital Capitalism: Media, Communication and Society*. Vol. 3. L.; N.Y.: Routledge, 2021.
- Garcia T. 'Scoob!: Holiday Haunt' Producer Reveals Score Being Recorded After Film's Axing: 'Already Paid for the Stage and Musicians' // *Variety*. 07.08.2022. URL: <https://variety.com/2022/film/news/scoob-holiday-haunt-hbo-max-canceled-original-score-1235335568>.
- Głowala Z. *Freaks or Flesh and Mind: (De)generation in the Works of Clive Barker* // *Basic Categories of Fantastic Literature Revisited* / A. Wicher et al. (eds). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- Hellraiser // *IMDb*. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0093177>.
- Hellraiser (1987) // *Box Office Mojo*. URL: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0093177/?ref_=bo_se_r_2.
- Horror Franchise Cinema / M. McKenna, W. Proctor (eds). L.; N.Y.: Routledge, 2022.
- InformalPlumber. Is the Hellraiser Franchise That Bad? // *Reddit*. 30.04.2023. URL: https://www.reddit.com/r/horror/comments/133iqxk/is_the_hellraiser_franchise_that_bad.
- Jenkins H. Foreword // *The Routledge Companion to Transmedia Studies* / M. Freeman, R. R. Gambarato (eds). L.; N.Y.: Routledge, 2019. P. xxvi-xxx.
- Lipsman A. et al. The Power of "Like": How Brands Reach (and Influence) Fans Through Social-Media Marketing // *Journal of Advertising Research*. 2012. Vol. 52. № 1. P. 40-52.
- Lodewick C. Why Did Warner Bros. Kill a \$90 Million Batgirl Movie Starring Michael Keaton as Bruce Wayne? A Big Tax Write-Off Probably Isn't the Only Reason // *Yahoo Finance*. 03.08.2022. URL: <https://finance.yahoo.com/news/why-did-warner-bros-kill-202941101.html>.
- Longden O. The Direct to Video Death of Hellraiser // *Warped Perspective*. 03.01.2013. URL: <https://warped-perspective.com/index.php/2013/01/03/the-direct-to-video-death-of-hellraiser>.
- MacCormack P. *Cinesexuality*. L.; N.Y., Routledge, 2008.
- Mathijs E., Mendik X. *100 Cult Films*. L.: British Film Institute, 2011.
- Reyes X. A. *Body Gothic. Corporeal Transgression in Contemporary Literature and Horror Film*. Cardiff: University of Wales Press, 2014.
- Sautman M. Domestic Bodies in Hell: The Significance of Gendered Embodiment in Clive Barker's Hellraiser // *Body Studies*. 2020. Vol. 2. № 7. P. 66-78.
- Sautman M. When Orientalism Raises Hell: Puzzling Through the Postcolonial Anxieties and Usages of Space in Clive Barker's Hellraiser // *The Spaces and Places of Horror* / F. Pascuzzi, S. Waters (eds). Wilmington: Vernon Press, 2020. P. 75-91.
- Schimkowitz M. After 30 Years of Secret Wars, Disney Lays Off Marvel Chairman Ike Perlmutter // *The A.V. Club*. 29.03.2023. URL: <https://www.avclub.com/disney-fires-marvel-ceo-ike-perlmutter-1850279410>.
- Spence J. *Labours of Love: Affect, Fan Labour, and the Monetization of Fandom*. MA Thesis. University of Western Ontario, 2014.
- Terranova T. *Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy* // *Social Text*. 2000. Vol. 18. № 2. P. 33-58.
- Thorne W. 'Hellraiser' Series in Development at HBO // *Variety*. 27.04.2020. URL: <https://variety.com/2020/tv/news/hellraiser-series-hbo-1234591107>.
- Vary A. B., Lang B. Why Warner Bros. Killed 'Batgirl': Inside the Decision Not to Release the DC Movie // *Variety*. 02.08.2022. URL: <https://variety.com/2022/film/news/batgirl-movie-why-not-releasing-warner-bros-1235332062>.
- Yin Y. "My Baby Should Feel No Wronged!": Digital Fandoms and Emotional Capitalism in China // *Global Media and China*. 2021. Vol. 6. № 4. P. 460-475.

Digital Capitalism and the Economics of Fandom: The Case of “Hellraiser” Horror Franchise

Vasilisa Shpot. Independent researcher, Moscow, Russia,
vasilisa.shpot@gmail.com.

In the contemporary era, often referred to as the “era of franchises,” horror genre projects hold a distinct and significant position. Each year, both major and independent studios announce new films, along with reboots, spin-offs, and remakes of iconic film series. Notably, in 2022, the “Hellraiser” franchise, based on Clive Barker’s 1986 novel, was relaunched on the Hulu platform. The 1987 film adaptation achieved box office success and garnered positive audience reviews, eventually earning recognition as a cult film. Over time, scholars have predominantly examined the franchise through the lenses of film studies, cultural studies, and philosophy, focusing on Barker’s images’ popularity within subcultural audiences. This article aims to demonstrate how the experience of interaction between fandom and its object of interest is transformed by digital capitalism and how fandom becomes entangled with the manifestations of digital capitalism. The analysis will delve into the phenomenon of free labor and explore concepts such as surveillance and communicative capitalism, providing a critical examination of horror franchising.

Keywords: *critical theory; digital capitalism; horror; franchising; Fandom Studies; “Hellraiser”.*

DOI: 10.58186/2782-3660-2023-3-4-77-99

References

- Adams M. R. Clive Barker’s Hellraiser. *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic* (ed. C. Bloom), Cham, Palgrave Macmillan, 2020, pp. 431–445.
- Adorno Th., Horkheimer M. *Dialektika Prosveshcheniya: Filosofskie fragmenty* [Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente], Moscow, Medium, Yuventa, 1997.
- Allmer P. “Breaking the Surface of the Real”: The Discourse of Commodity Capitalism in Clive Barker’s Hellraiser Narratives. *Space, Haunting, Discourse* (eds M. Holmgren Troy, E. Wennö), Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2008, pp. 14–24.
- Badley L. *Writing Horror and the Body*, Westport, Greenwood, 1996.
- Bingyu Ch. Fans Capital in Contemporary Business: From the Perspective of Relational Capital to Understand Fandom. *Proceedings of the International Conference “Internet and Modern Society” (June 24–26, 2021), St. Petersburg, Russia* (eds R. V. Bolgov et al.), Cham, CEUR-ws, 2021, pp. 212–218.
- Bol’shakova A. S. Spetsifika reprezentatsii fenomena mazokhizma v sovremennom kinematografe [Specifics of Representation of the Phenomenon of Masochism in Modern Cinematography], *The Scientific Heritage*, 2022, no. 84, pp. 29–35.
- CentralSowl. Do Hellraiser Fans Really Like Hellraiser? *Reddit*, July 9, 2023. URL: https://www.reddit.com/r/hellraiser/comments/14v1oa2/do_hellraiser_fans_really_like_hellraiser.
- Clive on Hellraiser II: Hellbound. *Clive Barker Revelations*. URL: <https://www.clive-barker.info/hellraiser2.html>.
- Cowan D. E. Religion and Cinema Horror. *Understanding Religion and Popular Culture* (eds T. R. Clark, D. W. Clanton, Jr.), London, New York, Routledge, 2012, pp. 56–71.
- Dean J. *Blog Theory: Feedback and Capture in the Circuits of Drive*, Cambridge, Malden, Polity Press, 2010.

- Dean J. *Communist Horizon*, London, New York, Verso, 2012.
- Dean J. Kommunikativnyi kapitalizm: ot nesoglasiya k razdeleniyu [Communicative Capitalism: From Dissent to Division]. *Communications. Media. Design*, 2017, vol. 2, no. 3, pp. 152–165.
- Dean J. *Publicity's Secret: How Technoculture Capitalizes on Democracy*, Ithaca (NY), Cornell University Press, 2002.
- Entus N. Sliyanie WarnerMedia i Discovery – detali sdelki i znachenie dlya budushchego kompanii [Merger of WarnerMedia And Discovery – Details of the Deal and Significance for the Future of the Companies]. *DTF*, April 11, 2022. URL: <https://dtf.ru/cinema/1155797-sliyanie-warnermedia-i-discovery-detali-sdelki-i-znachenie-dlya-budushchego-kompaniy>.
- Franchise Era: Managing Media in the Digital Economy* (eds F.J. Fleury et al.), Edinburgh, Edinburgh University Press, 2019.
- Freeland C. A. *Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*, Boulder, Westview Press, 2000.
- Fuchs C. *Critical Theory of Communication: New Readings of Lukács, Adorno, Marcuse, Honneth and Habermas in the Age of the Internet*, London, University of Westminster Press, 2016.
- Fuchs C. *Digital Capitalism: Media, Communication and Society*, vol. 3, London, New York, Routledge, 2021.
- Garcia T. 'Scoob!: Holiday Haunt' Producer Reveals Score Being Recorded After Film's Axing: 'Already Paid for the Stage and Musicians'. *Variety*, August 7, 2022. URL: <https://variety.com/2022/film/news/scoob-holiday-haunt-hbo-max-canceled-original-score-1235335568>.
- Głowala Z. Freaks or Flesh and Mind: (De)generation in the Works of Clive Barker. *Basic Categories of Fantastic Literature Revisited* (eds A. Wicher et al.), Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- Hellraiser (1987). *Box Office Mojo*. URL: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0093177/?ref_=bo_se_r_2.
- Hellraiser. *IMDb*. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0093177>.
- Horror Franchise Cinema* (eds M. McKenna, W. Proctor), London, New York, Routledge, 2022.
- InformalPlumber. Is the Hellraiser Franchise That Bad? *Reddit*, April 30, 2023. URL: https://www.reddit.com/r/horror/comments/133iqxk/is_the_hellraiser_franchise_that_bad.
- Jameson F. *Postmodernizm, ili Kul'turnaya logika pozdnego kapitalizma* [Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism], Moscow, Gaidar Institute Press, 2018.
- Jenkins H. Foreword. *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (eds M. Freeman, R.R. Gambarato), London, New York, Routledge, 2019, pp. xxvi–xxx.
- Kiriya I.V., Novikova A.A. *Istoriya i teoriya media* [History and Theory of Media], Moscow, HSE Publishing House, 2017.
- Lipsman A. et al. The Power of “Like”: How Brands Reach (and Influence) Fans Through Social-Media Marketing. *Journal of Advertising Research*, 2012, vol. 52, no. 1, pp. 40–52.
- Lodewick C. Why Did Warner Bros. Kill a \$90 Million Batgirl Movie Starring Michael Keaton as Bruce Wayne? A Big Tax Write-Off Probably Isn't the Only Reason. *Yahoo Finance*, August 3, 2022. URL: <https://finance.yahoo.com/news/why-did-warner-bros-kill-202941101.html>
- Longden O. The Direct to Video Death of Hellraiser. *Warped Perspective*, January 3, 2013. URL: <https://warped-perspective.com/index.php/2013/01/03/the-direct-to-video-death-of-hellraiser>.
- MacCormack P. *Cinesexuality*, London, New York, Routledge, 2008.
- Mathijs E., Mendik X. *100 Cult Films*, London, British Film Institute, 2011.
- Pavlov A.V. Ehpokha franshizatsii uzhasa [The Era of Horror Franchising]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2022, vol. 4, no. 1, pp. 171–183.

- Pavlov A. V. Postkhorror? [Posthorror?]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki* [Philosophy. Journal of the Higher School of Economics], 2021, vol. 5, no. 2, pp. 294–313.
- Pavlov A. V. *Postpostmodernizm: kak sotsial'naya i kul'turnaya teorii ob'yasnyayut nashe vremya* [Post-Postmodernism: How Social and Cultural Theories Explain Our Time], 2nd ed., Moscow, ID "Delo" RANKhiGS, 2021.
- Pavlov A. V. *Rasskazhite vashim detyam: Sto dvadtsat' tri opyta o kul'tovom kinematografe* [Tell Your Children: One Hundred and Eleven Experiences in Cult Cinema], 3rd ed., Moscow, HSE Publishing House, 2020.
- Reyes X. A. *Body Gothic. Corporeal Transgression in Contemporary Literature and Horror Film*, Cardiff, University of Wales Press, 2014.
- Sautman M. Domestic Bodies in Hell: The Significance of Gendered Embodiment in Clive Barker's Hellraiser. *Body Studies*, 2020, vol. 2, no. 7, pp. 66–78.
- Sautman M. When Orientalism Raises Hell: Puzzling Through the Postcolonial Anxieties and Usages of Space in Clive Barker's Hellraiser. *The Spaces and Places of Horror* (eds F. Pascuzzi, S. Waters), Wilmington, Vernon Press, 2020, pp. 75–91.
- Schimkowitz M. After 30 Years of Secret Wars, Disney Lays Off Marvel Chairman Ike Perlmutter. *The A. V. Club*, March 29, 2023. URL: <https://www.avclub.com/disney-fires-marvel-ceo-ike-perlmutter-1850279410>.
- Shpot' V. V. Kommunikativnyi kapitalizm Dzhodi Din: ehvolyutsiya odnoi sotsial'noi teorii [Jody Dean's Communicative Capitalism: The Evolution of a Social Theory]. *Sotsiologiya vlasti* [Sociology of Power], 2021, vol. 33, no. 1, pp. 222–239.
- Spence J. Labours of Love: Affect, Fan Labour, and the Monetization of Fandom, MA Thesis, University of Western Ontario, 2014.
- Terranova T. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. *Social Text*, 2000, vol. 18, no. 2, pp. 33–58.
- Thorne W. 'Hellraiser' Series in Development at HBO. *Variety*, April 27, 2020. URL: <https://variety.com/2020/tv/news/hellraiser-series-hbo-1234591107>.
- Vary A. B., Lang B. Why Warner Bros. Killed 'Batgirl': Inside the Decision Not to Release the DC Movie. *Variety*, August 2, 2022. URL: <https://variety.com/2022/film/news/batgirl-movie-why-not-releasing-warner-bros-1235332062>.
- Yin Y. "My Baby Should Feel No Wronged!": Digital Fandoms and Emotional Capitalism in China. *Global Media and China*, 2021, vol. 6, no. 4, pp. 460–475.
- Zuboff Sh. *Ehpokha nadzornogo kapitalizma. Bitva za chelovecheskoe budushchee na novykh rubezhakh vlasti* [The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power], Moscow, Gaidar Institute Press, 2022.