
ІНСТИТУТ
ПРОБЛЕМ
СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВА



Інститут проблем
сучасного мистецтва
НАМ України

Ірина Зубавіна

Онтологія віртуального простору
Екранознавчі зшитки

Одеса
Видавничий дім «Гельветика»
2021

УДК 791:130.2:316.774
З 91

Друкується за рішенням Вченої ради
Інституту проблем сучасного мистецтва НАМ України
від 26 жовтня 2021 р., протокол № 8

Рецензенти:

Чміль Г. П., доктор філософських наук, професор, академік НАМ України, директор Інституту культурології НАМ України;

Скуратівський В. Л., доктор мистецтвознавства, професор, заслужений діяч мистецтв України, академік НАМ України, професор кафедри телережисури Інституту екранних мистецтв Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого;

Клековкін О. Ю., доктор мистецтвознавства, професор, заслужений діяч мистецтв України, член-кореспондент НАМ України, головний науковий співробітник Інституту проблем сучасного мистецтва НАМ України.

З 91 **Зубавіна, Ірина**

Онтологія віртуального простору: Екранознавчі зшитки / Ін-т проблем сучас. мистец. НАМ України. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2021. 376 с.

ISBN 978-617-554-011-4

Монографію присвячено вивченню перипетій екранної культури — від «традиційної» кінокласики до найсучасніших проєктів цифрового відео та творчих практик contemporary art початку XXI століття. Серед ризоматичних переплетень проблемного поля екранознавства у соціокультурному мультиверсумі сьогодення виокремлено та системно розглянуто актуальні питання різнобічного осмислення особливостей фазового переходу до епохи дигіталізації, визначення місця людини в умовах екранної конвергентності та «примусу до віртуального», загострення катастрофічно-есхатологічного мислення, поширення ідей трансгуманізму, гендерної ідентифікації тощо.

Приділено увагу взаємозближенню екранологічних штудій з іншими дискурсами наукового знання та різними форматами screen-репрезентацій.

УДК 791:130.2:316.774

© І. Б. Зубавіна, 2021
© ІПСМ НАМ України, 2021

ISBN 978-617-554-011-4

Зміст

Вадим Скуратівський. Замість переднього слова 8
Між екраном і книжковою шафою 12

Вступ 14
Екранна культура як об'єкт вивчення 15
Чи є екранознавство наукою? 17

Зшиток I
Методологія дослідження екранної культури:
Від кіно до кросмедій і мережі 21

Зшиток II
Екранна культура: Комунікативно-онтологічний аспект 31
2.1 До питань онтології екранного медіуму 36
2.2 Конструювання екранної реальності: Зміна інструментарію 39

Зшиток III
Примус до віртуального 45
3.1 «Екраноманія» як синдром опосередкованого світовідчуття 48
3.2 Людина у світі екранної конвергентності 50
3.3 Філософування екраном 57
3.4 Полілог з екраном, або Буття як інтерфейс-меню 59

Зшиток IV
Цифровий світ як нова реальність 69
4.1 Інтернет як ареал існування 72
4.2 Цифровий шлях як продовження еволюції людини? 75
4.3 Деградація культури у зв'язку з технологіями? 80
4.4 Дигіталізація: Особливості фазового переходу 82
4.5 Трансгуманізм цифрового світу: Нова людина майбутнього
або майбутнє без людей? 87

Зшиток V

Актуальна дискурсологія екранності 107
5.1 Фрагментарна цілісність доби постмодерна 109
5.2 Кіноархетипіка як ядро жанрової структури 121
5.2.1 *Міф Героя та його трансформації* 125
5.2.2 *Специфіка екранних адаптацій архетипного* 127
5.3 Самоорганізація культури: Постнекласичний проєкт екранного моделювання . . . 134

Зшиток VI

Сучасний екранний наратив: Аксіологічний аспект 159
6.1 Детабуїзація 166
6.2 Атракціонізм 189
6.2.1 *Атракціон «таїна»: горор і містика* 189
6.2.2 *Атракціон «диво»: фентезі* 212
6.2.3 *Феноменологія екранної смерті* 220
6.3 Мистецтво: ґендерний вимір 235
6.3.1 *Маскулінне і фемінне: взаємодія протилежностей* 237
6.3.2 *Чоловіче/Жіноче/Інше* 248
6.4 Катастрофічне світовідчуття: цифровий формат 253
6.4.1 *Наративна стратегія есхатологізму в сучасній екранній культурі* . . . 258
6.4.2 *Антиутопії* 268

Зшиток VII

Постлюдина на постекрані. 275
7.1 Мовні практики 280
7.2 Відступ-ретроспекція на тему: Чому німе/безсловесне кіно стало трендом . . . 282
7.3 Трансгресія екранних мистецтв: медіаарт 290
7.4 Візуальний код як генератор і реструктуризатор смислів в неоавангардних артпроєктах Метью Барні 293
7.5 Новий синтез екранності 301

Зшиток VIII

Не вір очам своїм 307
8.1 [Ре]анімація симулякра. Екранні проєкції 310
8.1.1 *Переконливість ілюзії* 311
8.1.2 *Триумф симулякрів: digitograph* 313

8.1.3 *Зваба концепцією «світ як симуляція»* 316
8.1.4 *Дигітограф та комп'ютерні відеоігри. Експансія ігрової моделі буття* 318
8.1.5 *Віртуальні поневіряння специфічних фігур ідентичності* 320
8.1.6 *Діагностика симулякром* 322
8.1.7 *Про деякі небезпеки від симулякруму* 324
8.2 «Зображуване *Я*» у взаємодії людина — екран. 328
8.3 Актуалізація нейроестетичних досліджень у полі сучасної екранної культури. Нейроекранологія 352
8.3.1 *Екстраполяція основних принципів В. Рамачандрана у вимір екранознавства* 355
8.3.2 *Ще екранологія чи вже нейрологія?* 359

Олексій Босенко. Ірина Зубавіна: «Закута фільмою» 366

Іменний покажчик 370

Замість переднього слова

«Онтологія віртуального простору: екранознавчі зшитки» — ця книга «зшитків» української кінознавиці за своєю будовою певною мірою нагадує давній ейзенштейнівський проєкт «шарообразной книги», що у ній постане вся теоретична сума довкола всього кінофеномену, всіх першопроблем «рухомого зображення».

Зрозуміло, що всіх цих проблем не вичерпати — не осмислити не те що в одній «кулевидній» книзі чи от у пропонованій нашою дослідницею сумі її «екранознавчих зшитків», а й у всій «уявній бібліотеці» світового кінознавства. А проте аналітична зіниця останнього сьогодні повинна таки зупинитися на двох справді фундаментальних — і до краю злободенних — характеристиках «рухомого зображення» (принаймні, бодай у зв'язку з його стотридцятирічним ювілеєм — якщо підрахунок цього ювілею вести від «кінетографа» Едісона, який запрацював десь влітку 1891-го).

А що ми бачимо на «екрані» тепер уже аж безчисленних техногенних нащадків того «кінетографа»?

Бачимо вже не тільки і, може, навіть не стільки цей гіперекран — бачимо передовсім, що «рухоме зображення» нині заполонило всю цивілізацію, весь планетарний (а частинно вже й космічний!) простір сьогоднішньої ноосферної драми людства.

От на цій неймовірній пістрявості нинішнього «рухомого зображення», на всій його тепер всеприсутності, і зупинилась українська дослідниця, намагаючись віднайти у тій пістрявості бодай ті чи інші її знаменники, наскрізні її типологічні ознаки, прагнучи у тому нібито хаосі побачити певну закономірність.

Отож, спочатку згадана актуальна всеприсутність «рухомого образу» у нашій сучасності, «рухомого зображення» у ній — всіх його жанрів, технік, «естетик», обсягів функцій і т. д. Огром, просто-таки навала того образу-зображення на сучасний побут. Та що там уже — на сучасне буття.

І раптом дослідницька зіниця ніби заворожено зупинилася в тому огромі — на явищі, раніше, донедавна, в усьому феноменологічному океані «рухомого зображення» просто-таки неможливому: адресат чи глядач того зображення,

виявляється, отримав і технічну, і, зрештою, громадянську можливість семантичного втручання в отримане ним зображення. Так би мовити, «перемонтувати»-«переередагувати» його.

У деяких театральних експериментах романтизму та авангарду глядач отримав, принаймні, естетичне право втручатися в події на сцені, змінювати їх на свій розсуд і так далі. Але такої грандіозної «інтервенції» вчорашнього кіноглядача у те чи те «рухоме зображення», — себто, у те, що йому адресоване, — цивілізація, по суті, ніколи не знала.

Більше того: технічні революції минулого століття облаштували таке спрощення, таку «симпліфікацію» донедавна безконечно трудомістких процесів створення «рухомих зображень», що відтак чи не все людство зненацька опинилося у несподіваній для нього ролі: операторів-режисерів «рухомого зображення» всіх його різновидів. І пропоновані «екранознавчі зшитки» нашої дослідниці подають солідну почережність, немалу суму аналітичних рефлексій на те явище, на колосального значення переміну декорацій у, здавалося б, навічному розподілі творчої праці: ось «майстри корабля», як колись український письменник назвав українських кінорежисерів, а ось їхній поштивий глядач. І раптом: міріади міріадів, сказати б, нефахових «рухомих зображень» руки різних кінорежисерів — від чи не малят.

Так. Людство тут переживає справжню революцію. Інстутиційну, інтелектуальну і так далі. І «екранознавчі зшитки» уважно-спостережливо вдивляються у ті вже а чи неозорі «екранні зшитки» людських мільйонів, які, без будь-яких фахових легітимацій, вже встигли відзняти аж колосальну «фільмотеку» «рухомих зображень» себе самих, створити свій грандіозний візуальний «автопортрет». Сказати б, «сімейний альбом» усього людства.

І тут екранознавчі студії авторки необхідно входять в аксіологічний вимір цього ультрафеномену, його цінності, в його етику.

Що ж, невипадково у гуцульський міфології Бог творить благий-добрий світ, а демон Арідник одразу ж облаштовує його негатив.

Дослідниця справді виявляє болючу точку в організмі сучасної цивілізації — власне «візуальну» поведінку «масової людини» цієї цивілізації, котра чи не повсюдно — і ритмічно, і, зрештою, інституційно — облаштувала цій людині те, що зветься «свободою» та її, свободи, інституційною апаратурою на ймення «демократія». Але та масова людина, попри давні прогнози-пророцтва великих речників, що вістували чи не парадиз у прийдешності, саме так облаштованій, у своїй масовій продукції «рухомого зображення» подає нерідко те, що компрометує і свободу, і демократію, і людину взагалі.

Що ж. У зв'язку з цим не зайве уважніше вдивитися у цей цивілізаційний парадокс, що взагалі-то і робить авторка.

…Десь у розпалі минулого століття великий англійський історик Арнольд Джозеф Тойнбі, спостерігаючи аж вражаючий «парад» усіх технологій того століття, запропонував термін — «етеризація» техніки. Себто са́ме парадоксальне поєднання стрімкого поменшання її обсягів і водночас таке ж стрімке побільшення тих чи тих її ефектів. На початку 1900-х, приміром, військова радіостанція — це десь з десяток возів, до краю навантажених відповідним причандаллям. Тут не до порівняння з сучасними засобами зв'язку…

«Етеризації», отже, зазнала і, в широкому значенні, кінематографічна техніка. Всі засоби до створення «рухомого зображення». І ось українська дослідниця і відслідковує як і те «зображення» масового авторства, так і можливі першопричини глибокої гуманістичної кризи в ньому.

…Загублена в хащах сучасного мегаполіса та «творчість», що проблематизує самий, як сказав колега-однодумець Володимира Вернадського Тейяр де Шарден, «феномен людини».

Словом, із техніки дослідниця переходить в естетику, а потім в етику. В аксіологічне поле проблем, до краю його розширюючи. За рахунок уже суто фахового вживання (чи то зловживання?) модерного (чи навіть належить сказати — ультрамодерного) екрану.

«Екранознавчі зшитки» ретельно прогортають найбільш характерні «сторінки» саме фахового (ба навіть високофахового) екранобуття.

Перед нами, по суті, унікальний у нашому кінознавстві аналітичний екскурс чи не по всьому лабіринті меланхолійного того буття.

Зрозуміло, що вповні відрефлектувати «побачене»-осмислене автором навряд чи можливо.

До всієї цієї візуальної суми належало б подати, у вигляді чи не «візуального» ж епіграфа, репліку одного з найстарших метрів європейського модернізму-авангарду-постмодерну і так далі, у коридорах згаданого лабіринту, композитора Карлгайнца Штокгаузена невдовзі після нью-йоркського теракту 11 вересня 2001 року: «Те, що побачив світ на своїх екранах, — щонайдосконаліший витвір мистецтва». Ось так.

Схоже, ця «репліка» і є есхатологією (вчення про конечну долю світу) свого роду «евересту» безвідповідальної псевдомистецької псевдогри з тією «конечною долею». Тільки цей «еверест» зростав не вгору, а навпаки…

Але ж для того, щоб зрозуміти саму страшну структуру-«архітектуру» цієї фундаментальної помилки людства, належить усе ж таки щонайуважніше

відстежити-відслідкувати всі маршрути, всі з'явиська на шляху до тієї помилки. І не в останню чергу — екранні. Зокрема, і для того, щоб новоутворений суверенний світ на сході і в центрі Європи не повторив би не те щоб ту, перепрошуємо ще раз, «репліку» вісімдесятирічного німецького сноба, а той демонічний до неї шлях. Шлях-у-нікуди.

Отож не лише поцінуємо аналітичні зусилля авторки «Екранознавчих зшитків», але й подякуємо їй за ті зусилля. Передовсім — ретельним прочитанням цих «Зшитків».

Вадим Скуратівський
доктор мистецтвознавства,
професор

P. S. Написав в календарних околицях одинадцятого вересня 2021 року.

Між екраном і книжковою шафою

Саме цей ареал існування — «між екраном і книжковою шафою», тобто на разриві між екранними та книжковими текстами, — став для мене практично єдиним острівцем життєперебування, рефлексії та релаксації у період пандемічних локдаунів, в умовах вимушеного дистанціювання від узвичаєного кола друзів і знайомих, обмеження відвідувань театрів, виставок тощо. При такому усікновенні буттєвих «опцій» набуло особливої важливості екранне розширення світу: online-контакти, робота в форматі відеоконференцій на різних платформах, фільмоперегляди через Інтернет тощо. Практично за рік остаточно зміцнилось усвідомлення радикальної трансформації життєвих форматів, чинних упродовж останніх двадцяти років, тобто від початку XXI століття. Видається, схожий спосіб буття узвичаївся більшістю колег з мого професійного оточення у період вимушеної постановки на «паузу» зазвичай активної «культуроцентричної» комунікації — кінофестивалі, конференції тощо. Для мене особисто це був період активного насичення текстами — як екранними, так і теоретичними. Не завжди книжкові пояснення допомагали осмисленню фільмічних матеріалів, часом траплялось і навпаки. Найбільш яскраві враження від таких зіткнень зрештою і визначили калейдоскопічний спосіб викладення ідей у «Зшитках» — у формі, що ніяк не претендує на вичерпність осмислення кожного з фрагментів складно структурованого тексту. «Зшитки» поєднані наскрізним об'єктом дослідження — це екранна культура XXI століття. Проте деяка «розхристаність» предметного поля обумовлена як динамікою змін конфігурації самого об'єкта, так і бажанням вивчити його з різних боків, під різними ракурсами. Отже, свідомо передбачаємо фрагментарність викладення матеріалу, де предмет дещо змінюється від розділу до розділу. Постійне ж оновлення дослідницької оптики, зумовлене багатоаспектністю явища екранності, сприяє наданню погляду об'ємності, а будові тексту — ризоматичності. Заявлена структура розвідок знімає проблему «однозадачності», органічно вкладаючись в уривчасту картину рухливого хаосмосу, яким є світ сьогодення.

Хтось сказав, що хаос — це закономірність, яку ми не здатні побачити. Очевидно, однією з причин означеної неспроможності є наше знаходження всередині неврівноваженого процесу. Про підвищення ентропії можемо судити лише опосередковано, зокрема через урізноманітнення екранних проєкцій, оцифрованих тіней *Уявного*. Цікаво, в який спосіб мешканці платонівської печери обмінювались враженнями від свого непрямого світосприйняття дивосвіту? Наразі такі можливості надає оновлення теоретичного базису в осмисленні практичних проблем екранної культури — кінематографа, телебачення, кросмедій та Інтернету, підвалин синтезу мистецтв з виникненням нових художніх явищ.

Особливу увагу приділено кореляції технічних метаморфоз з еволюцією виражальних засобів екрана; взаємовпливам технічних, соціальних, філософічних аспектів і суто естетичних вимірів екранного процесу, як-от: оновлення мови, новизна композиційної будови творів, актуалізація жанрів, їх видовищний потенціал та архетипний базис тощо. Не ставлячи перед собою безглуздих, нездійснимих завдань, спробуємо висвітлити лише окремі поворотні моменти, усвідомлюючи принципову неможливість всеохопного дослідження.

Вступ

Назва монографії «Екранознавчі зшитки», маючи вигляд поетичної метафори, насправді доволі точно визначає тип структурування тексту дослідження, з огляду на багатовекторність його дискурсів і спрямувань, що корелюють з радикальними відмінностями наявної соціокультурної ситуації. Своєрідними імпульсом наповнення довільної форми зшитків є динаміка розвитку екранної культури, її онтологія, методологія досліджень творення та сприйняття екранності, зосередженість/акцентування на проблемах екраноцентричності сучасного світу. Отже, назва праці насамперед є констатацією змістобудови тексту, до якого, серед іншого, включено кілька статей, написаних протягом кількох останніх років. Метафоричне найменування є цілком виправданим, оскільки у певному розумінні зшитком наразі є вся наша дійсність, яка нині складається з різноманітних реальностей — буттєвої, екранної, віртуальної тощо. Саме між ними розгортається дискурс, пов'язаний зі смисловими наголосами/акцентами, виникають розриви, утворюються етико-естетичні прірви, відбувається зшивання смислів, їх подвійне народження. Такі «тектонічні» зсуви обумовлюють необхідність системного осмислення.

У постмодерному/постсучасному скринінгу дійсності оприявлюються у різних смислових контекстах уламки, щіпки, тріски усталеного «твердого світу», за які ми хапаємось у шаленому смерчі невизначеностей та змінюваностей пластичного сьогодення. Опинившись в ситуації «між» автентико-індивідуальними неповторностями та глобалістські уніфікованими загальностями, ми, всі різні, ніби летимо, несемось у шаленому потоці буття, неусвідомлено хапаючись за фантоми оманливих симулякрів, знімаючи лише поверхові смисли, значення. Позбавлені сутнісного ядра, вони спливають на поверхню у знаково-символічному оформленні. Утворюють хаосмос з неясною перспективою наступної кристалізації нових семантично-семіотичних утворень/структур.

Екранна культура як об'єкт вивчення

Монографія як «надтекст» об'єднана загальною темою — екранознавство. Обравши за об'єкт дослідження екранну культуру XXI століття, зосереджуємось на вивченні перипетій становлення й розвитку екранної культури від імперсональної парадигми «зовнішнього спостереження» за феноменами світу до гранично суб'єктивованої організації творення/сприйняття «екранності». Представлене дослідження цілком можна визначити/охарактеризувати як опредметнений практикум культурної антропології або проєктивні розвідки культурологічних теорій у вимір екранної культури. Використовуючи словосполучення «екранна культура», тобто культура, носієм якої є екран/монітор, наголошуємо розширення предметного поля, з урахуванням різноманітних екранних модальностей, похідних від першозгортку кіно: телебачення, цифрове відео, Інтернет-мережі тощо.

«Зшитки» ставлять за мету простежити динаміку і логіку розвитку екранології у зв'язку з іншими дискурсами наукового знання та форматами екранних практик; з'ясувати перспективи подальшого зміцнення міждисциплінарних контактів, взаємозближення і взаємовпливу різних сфер наукового знання та творчості — від «традиційної» кінокласики до найсучасніших екранних проєктів contemrorary art.

Закономірно, що «екранність», в усій об'ємності методів її вивчення, передбачає залучення різноманітних методик. Отже, в кожному випадку, змінюючи ракурс погляду на **об'єкт** (екранна культура), впроваджуватимемо відмінні підходи до осмислення обраних проблемних аспектів. Оскільки єдиного методу дослідів такого широкого дискурсивного поля не існує, інструментарій, дослідницька оптика буде змінюватись разом з плаваючою/ризоматичною предметністю — від розділу до розділу.

Здавалося б, наявність множинної конкуренції суперечливих дискурсів, кожен з яких описує дійсність лише фрагментарно, ускладнює осягнення сучасної культурної ситуації. Водночас, саме такий підхід надає об'ємності її вивченню в неієрархізованому розмаїтті екранних транскрипцій.

Варто наголосити: саме екранознавча думка, як це не дивно при наявній хаотизованості та диференційованості артефактів, плідно відпрацьовує модель сучасного світу у сукупності соціальних, політичних, культурних, економічних та інших проявів. З огрому дискретностей, синтезованих багатовимірністю підходів до осмислення світу та людини, продуктів її діяльності як матеріального, так і духовного характеру, вимальовується певний холізм — «філософія цілісності». Це виглядає доволі специфічним на тлі входження людства у добу цифровізації, яка деактуалізує дихотомію «матеріальне — духовне». У сфері симулякрів віртуального виміру таке протиставлення видається ледь не анахронізмом. При зміщенні наголосів у відомій Лакановій тріаді «Уявне — Символічне — Реальне» річ перетворюється на фетиш, дійсність підміняється вигадкою, Уявне витискує Реальне; Символічне втягується у воронку віртуального, екранний твір стає «продуктом» споживання, масштаби якого варіабельні.

Чи є екранознавство наукою?

Особливості нової культурної реальності, що інспірована своєрідним «екраноцентричним» поворотом — майже тотальною «екранізацією» «цифровізацією» та «віртуалізацією» сучасного буття, — дають підстави для термінологічного оформлення поняття «екранознавство». Під екранознавством розуміємо сучасне розширення системи знань про екранну культуру як різноаспектний рівень процесу творення, сприйняття та просунення екранної продукції, а також предметної організації окремих її компонентів.

Екранознавство — значно більше, ніж вивчення проєкцій на «інформаційних поверхнях». Це принципово нова галузь знання на перетині сучасної гуманітаристики, фізики, нейронаук та теоретико-практичного дискурсу мистецтв екрана. Так наука чи мистецтво це саме екранознавство?

За сумою ознак екранознавство є наукою, яка оперує системою понять, категорій, що можуть бути предметом класифікації; вивчає/постулює закони, що спрацьовують в аналогічних умовах; дозволяє через загальне зрозуміти конкретне, або, навпаки, виокремити характерні артефакти з метою усвідомлення наявних тенденцій. Задля обґрунтування/підкріплення позицій «науковості» видається доречним звернутися до міркувань мислителя, який спеціалізувався саме на методологічних проблемах науки — М. І. Карєєва, який, обґрунтовуючи свого часу право історії на науковий, а не мистецький статус, наголосив: «…і в природничому знанні є такі розділи, що займаються не загальним, а одиничними предметами, не родами, а індивідуальностями. Отже, річ не у тім, що є предметом науки, а у тому, як наука своїм предметом займається, чи буде предметом щось загальне або дещо одиничне» **[Кареев 2016, с. 365]**. Серед іншого, М. Карєєв посилається на кантівський розподіл наук на «абстрактні» і «конкретні», на «феноменологічні», які вивчають явища, встановлюють закони, та «ідеографічні», тобто такі, що описують окремі, одиничні предмети **[Кареев 2016, с. 366–367]**.

Відштовхуючись від таких визначень методологічної «класики», закономірно постнекласичний дискурс сучасного екранознавства визначити як «феноменологічно-ідеографічний». Тому й у представленому тексті вважаємо за можливе

різноаспектність загальнотеоретичних викладок підкріплювати конкретикою одиничного — чи то артоб'єкт, чи то специфіка «монадного» сприйняття, чи то певний вимір цифрової стратегії тощо.

Цілком розуміємо/усвідомлюємо, що генеалогічний витік екранознавства — кінознавство, — розпочавшись з транспонування літературознавчих теорій та адаптації відповідного наукового апарату, чимдалі збагачувало дискурс. Сьогодні поле досліджень екранності в усіх модальностях і всіх його похідних широко впроваджує знання не тільки дотичних сфер гуманітаристики, а й, часом зухвало, вдирається в несуміжні сфери, як-от психолінгвістика, неврологія тощо. Було б дивно продовжувати займатися описовим кінознавством на тлі тотальної інтердисциплінарності. Обравши сучасну ризоматичну структуру оповіді, з необхідністю відмовляємось від хронологічності та лінеарної струнксті у викладі матеріалу «Зшитків».

З цієї причини, а також внаслідок нелінійності процесів осмислення нового світопорядку, доволі сучасні екранологічні алюзії Ж. Делеза та С. Жижека межують у тексті з класичними кінотеоріями А. Базена та З. Кракауера, ідеями представників франкфуртської школи та сучасної французької теоретичної думки. Розділи, присвячені цифровізації постсучасного світу, граничать з рубриками, що спираються на традиції кінознавчого підходу, зокрема: виявлення смислових зв'язків, стильової близькості або полеміки між школами, напрямами, авторами, теоретичними концепціями, наприклад в осмисленні такого явища, як кіноархетипіка. Здавалося б, після критики психоаналізу представниками постфілософії (Ж. Делез, Ф. Гваттарі та ін.) дослідження ядра архетипу не вписується у сучасну інтелектуальну моду. Втім, на практиці підмурки архетипу активно експлуатуються у жанрах фентезі, горор, в містичних фільмах тощо. Слід погодитись з фактичним станом речей: прихід нового типу світосприйняття не передбачає остаточного «закриття попереднього проєкту». До того ж, демократична плюральність постнекласичного підходу не перешкоджає нам залучити до зшитків матеріали фрейдистсько-юнгіанської орієнтації, керуючись **принципом дескрипції** — математичного положення, що передбачає запровадження у випадках, для яких це вірно: «Той x, для якого виконується (вірно) f» **[Філософський енциклопедичний словник, 2002]**.

Серед іншого, фокусуємо увагу на особливостях та наслідках цифровізації зображення й звуку — насамперед на підвалинах нейрокінематики як інноваційного засобу вивчення глядацької авдиторії, її психоемоційного відгуку на «атракціонізм» екранної дії. Чи не найсуттєвішими аспектами дослідження стали намагання визначити статус *реального* в умовах експансії симуляцій

та виявити особливості ідентифікації «*Я*» у діалозі людина — екран. Отже, проблематика цієї екранологічної праці програмно виходить у культурологічний дискурс на перетині дотичних сфер сучасної гуманітаристики та природничого знання. Такий підхід видається цілком закономірним, адже ситуацію творення — сприйняття екранної віртуальності можна піддати опису з різних позицій, у вимірах різних дослідницьких програм.

Дотримання гарного тону наукових досліджень передбачає, якщо не пряму спадковість, то кореляцію ідей з представниками теоретичної думки, у сферу зацікавлень яких входили дотичні проблеми. Насамперед маємо наголосити певну наближеність до наших розвідок тематичного поля екранології. Концепція screenlogy, запропонована істориком медіа Ерккі Хухтамо, стала центральною для його праці «Елементи екранології», де американський дослідник розглядає «скринологію» як «засіб взаємозв'язку різних типів екранів та оцінки значущості їх змін всередині культурних, соціальних та ідеологічних систем відліку» **[Huhtamo 2004, с. 32]**. Дослідник обґрунтовує медіаархеологічний підхід як спроможний показати, що «за явищами, які на перший погляд можуть видатись безпрецедентними й футуристичними, часто приховані моделі і схеми, проявлені у більш ранніх контекстах» **[Huhtamo 2004, с. 35]**. Вивчаючи потенціал екранності щодо пізнання буття, культури соціуму, окремої людини у взаємозв'язку всіх часів, Хухтамо ставить питання: що і від чого відділяють екрани?

У сучасному світі «доповненої реальності» з появою великої кількості нових медіаприладів, вдосконалених екранів їхні функції значно розширились. Поширились інтермедійні зв'язки екранності з іншими мистецькими формами. Нині режим online став звичним при перегляді театральних вистав, читанні книг, відвідуванні виставок тощо. У постковідну, постпандемічну добу з програмними вимогами дотримання соціальної дистанції помітно актуалізувались опосередковані екраном комунікації та доступ до артефактів, у тому числі не тільки екранних видів мистецтва. Отже, нині проблема радикалізується у принципово іншій площині: куди наразі розчахнутий портал екрана?

Першопочаток екранної культури — кіно — виникло як «машина для відтворення життя». Дійсність, закарбована на плівку, взяла на себе завдання виразу світовідношення людини з реплікацією фактів буттєвості через зображення, знак/символ/слово. Поєднавши вихідні начала та матеріали традиційних мистецтв (фарби, музику, слово тощо), екранна культура зазнала безліч концептуальних підходів до осмислення, серед яких: психоаналітичне «витиснення», екзистенційна модель здолання відчуження, семіотична концепція тощо.

Цифрова доба запропонувала концепт подвоєння світів, проблематизувавши аксіоматику пріоритетності «твердої»/константної реальності відносно цифрового симулякруму віртуального «заекрання». Як свідчить «Маніфест віртуалістики» М. Носова, внаслідок «поліонтизму» — визнання існування багатьох онтологічно рівнозначних реальностей, питання про первинність та істинність знімається, оскільки «вони всі рівно істинні й рівно реальні» **[Носов 2001]**. Ось до якого ступеню дигітальна основа віртуальності в'їлась в наше існування! Стала настільки самодостатньою, що здатна навіть підміняти життя, займаючи весь час як простір.

При будь-яких підходах центром залишається **людина**. Тому екранологія сприймається нами насамперед у її зв'язках з вимірами соціокультурної антропології, некласичної філософії.

Як свідчить історичний досвід, кожна зміна філософської традиції, ментального, психологічного «оснащення» людства, оновлення методологічних підходів, а в екранній культурі — ще й удосконалення технологічного інструментарію, мають наслідком породження класу онтологій. Отже, видається цілком логічним запропонувати класифікацію різних методик аналізу та оцінки явищ екранної культури на базі «онтологій», заявлених/представлених у відповідних розділах. Залучаємо цей філософській термін у царину досліджень екранного дискурсу не від безпорадності, а задля доведення інтенцій мистецтва щодо творення світоглядної парадигми, ствердження формальної моделі представлення знань у певній предметній царині.

Кареев 2016. — Кареев Н. И. Историка. Теория исторического знания. К.: Strelbytskyy Multimedia Publishing. 438 с.

Носов 2001. — Носов Н. А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. 17 с. (Труды лаб. виртуалистики. Вып. 15).

Словник 2002. — Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди / редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін. Київ: Абрис, 2002. 742 с.

Huhtamo 2004. — Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archeologe of the Screen // ICONICS: International Studies of the Modern Image. 2004. Vol. 7. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences. P. 31–82. URL: https://gebseng.com/media_archeology/reading_materials/Erkki_Huhtamo-Elements_of_Screenology.pdf

Зшиток І

Методологія дослідження екранної культури: Від кіно до кросмедій і мережі



Проблеми методології екранознавчих досліджень як сукупності прийомів вивчення екранності — від кінематографа до «нових медіа» — спираються на фундаментальні філософські та загальнонаукові ідеї (мислення, світогляд), а також на базу екранознавчих розвідок, технічних інновацій, психологію сприйняття тощо.

Серед найбільш актуальних проблем екранологічної методології — осмислення нових технологій у безпосередньому зв'язку з художньою творчістю в сфері екранної культури. Більшість дослідницьких підходів сучасної «екранності» укорінено в її «археології» — у розвідках плівкового кіно. І підходи ці неоднозначні.

Послідовники поважної школи Фридріха Кіттлера, зосереджуючи увагу на технічних аспектах, роблять ставку на матеріальні фактори — від написів на целулоїдній плівці до цифрових архівів, комп'ютерних кодів тощо. Такому підходу протистоять гуманістичні спрямування/орієнтації. Зокрема, послідовники англо-американської школи, при всій важливості технічних аспектів, стверджують примат дискурсів, що наділяють екранні феномени значеннями і смислами, встановлюють зв'язки між ними.

На наш погляд, наочним/переконливим аргументом щодо пріоритетів «технічності» або «ліричності» може вважатися наведений американським істориком мистецтва Майклом Рашем приклад класики кінематографа мистецького руху «Флуксус». Йдеться про мінімалістичний фільм американського художника корейського походження Нам Джун Пайка «Дзен для кіно» (1962–1964), що більше нагадував інсталяційну триєдність в кадрі екрана домашнього телевізора, контрабаса й піаніно. Сам фільм виглядав як 30-хвилинний сеанс трансляції на телеекран зображень порожньої 16-міліметрової плівки. В такий спосіб, на думку Майкла Раша, «...Пайк вичленував в кінематографі ключовий елемент» (власне кіноплівку) **[Раш 2018]**.

Намацати та обіграти базові принципи кінематографа та техніки фільмування, що були характерні для 1960-х, намагається канадець Майкл Сноу в лірично-споглядальному фільмі «Довжина хвилі» (1967). Концепт

45-хвилинної стрічки, де практично нічого не відбувається, зводиться до репрезентації невловимої роботи трансфокатору (зуму кінокамери), що секунду за секундою звужує простір бачення. Можна навести чимало прикладів, що засвідчують багатовекторність спрямувань дослідницької уваги у сфері екранології. Варто наголосити такі базові підходи, як операційний та художньо-естетичний. Перший пов'язаний з технічною обумовленістю, набором засобів: апаратура для фільмування, тиражування тощо; другий — має стосунок до людиномірних факторів, світовідношення і усвідомлення особою свого місця в універсумі — світовому та/або художньому, що корелює з соціокультурними розвідками.

Радикальним проривом у бік соціально орієнтованого екранознавства і водночас етапом асиміляції новітнього технічного обладнання стає поява у 1950-х роках нової модальності екранного мистецтва — телебачення. Поширення нових носіїв інформації спровокувало наступний виток методології досліджень: трансформації в осягненні часопросторовості екранної дії, перенесення уваги на глядача з кардинальною зміною його статусу.

Зміна диспозиції «глядач — екран» не залишилась поза увагою теоретиків і практиків екранності. Художники 1980-х спрямовували свою деконструктивістську практику не тільки на критику телеекранного продукту, а й на спосіб його споживання. Акцентували увагу на ролі ЗМІ як *Іншого*, активного, нав'язливого, такого, що завзято звертається безпосередньо до глядача в прямому ефірі, втягує до перепетій ток-шоу абощо.

Дослідниця екранної візуальної образності Кетрін Елвз наголошує, що вже з 1960-х років митці, занепокоєні «приборканістю» глядача телебаченням, у різні способи намагались зруйнувати чари «блакитного екрану», у тому числі псуючи телевізори у замаху на впливовість нових медій, пропонуючи дивитися не «в телевізор», а «на телевізор», тим самим захищаючи глядача від сугестивного впливу інформації. Нам Джун Пайк у 1986 році в інсталяції «Сім'я роботів. Мати і батько» (Family of Robot: Mother and Father) сконструював зі старих телевізорів і радіоприймачів антропоморфні фігури, що одночасно нагадували «ретрофутуристичних кіборгів та ідолів XX століття (ці об'єкти майже вдвічі перевищували людський зріст)» **[Elwes 2005, с. 158]**. Скористаємось описом інсталяції, який надає експерт відеоарту, відеохудожниця Кетрін Елвз у праці 2015 року «Інсталяція і рухоме зображення»: «Всі телевізори було підключено до телемережі, вони ловили різні сигнали, тим самим транслюючи "зображення як таке". Поза конкретикою інформаційно-змістового наповнення увага зосереджувалась/акцентувалась на пластичних властивостях телевізора як знакового

об'єкта культури… Граючись зображеннями, відеохудожник приносив "горизонтальний монтаж" у жертву просторовому сприйняттю відеоскульптури» **[Elwes 2015]**. «Тим самим деконструювалась реалістичність кодів телебачення, а не механізмів, що створюють телеобраз» **[Elwes 2005, с. 95]**.

У другій половині XX століття помітний вплив на досліди й екранну практику, на відродження соціологічного та позитивістського мислення спричинили праці Зігфрида Кракауера **[Кракауер 1974]** та Андре Базена. Запроваджені теоретиками підходи великою мірою позначились на актуалізації «документальності» в естетиці та стилістиці повоєнного неореалізму в Італії, а слідом за тим — «нової хвилі»; стали переконливим методологічним підґрунтям розвідок екранності 1950–1960-х. Переднакреслення Базена реалізувались його вихованцями фактично через заперечення: після смерті патрона на сторінках очолюваного ним журналу «Кайе дю синема» (Cahiers du Cinéma) викристалізувалися теоретико-методологічні підвалини «нової хвилі». З цієї причини про цей напрям кажуть, що він народився «на кінчику пера»: саме кіножурналісти, які принципово висловлювались щодо закоснілого «татусевого» кіно, замішаного на гламурі та зіркових постатях, взяли в руки кінокамери й увічнили свої імена створенням фільмів, просякнутих свіжим духом гри, самоіронії, кіноалюзій. Ці «діти фільмотеки» запропонували «природних» героїв, чия поведінка «тут-і-тепер» межує з асоціальною, перенесли на екран примхливі структури «нового роману» (А. Рене), вдалися до реформації кіномови. Насамперед слід наголосити внесок у кінотеорію режисера Ж.-Л. Годара, зокрема його ідею, що «зупинити небезпечний конформізм сучасної буржуазної культури можна лише шляхом деконструкції, рішучої руйнації традиційної кіноестетики» **[Мусієнко 2005, с. 50]**.

Радикальний поворот у дослідницьких стратегіях екранознавства пов'язаний із періодом 1960–1970-х, коли на тлі оновлення мови кіно розвивається структурний аналіз, семіотика.

Семіотична концепція кіно, розглядаючи фільм як текст, зосередилася на вивченні знакових систем, символів та візуальних кодів із використанням лінгвістичних, структуралістських методів. Свідченням тому — опрацювання семіотичної концепції формування значень і «означування» в кіно Юрієм Лотманом та іншими представниками тартуської семіотичної школи; погляди на мову кіно в контексті метатеорії лінгвістики Паоло Пазоліні, Умберто Еко, Крістіана Меца.

Асиміляція у сферу досліджень екранної культури структуралістської методології з характерним ставленням до екранного твору як до *Тексту* — закритої структури, що передбачає обмежену кількість інтерпретацій, — не виправдала

дослідницьких сподівань. Натомість руйнація постструктуралістами та постмодерністами такої герметичності тлумачень звільнила інтерпретаційний потенціал екранних текстів як інтертекстів. Такий підхід ствердив за глядачем/реципієнтом оновлений статус — співтворця (У. Еко, Р. Барт).

Постструктуралізм виростає зі структуралізму, інтелектуальна мода на який опанувала Європу у 1960-ті, долаючи його (іноді зсередини): у 1970–1980-ті в науковий обіг входить оновлений термінологічний словник. Замість поняття «твору» у критичних студіях чільне місце посідає більш широке поняття «тексту». У розумінні Р. Барта, текст — це «тканина з цитат», запозичених з численних «центрів культури». Для інтерпретації *Тексту* (на відміну від розуміння/тлумачення смислу твору) важливою є його символічна природа — інтенції до породження асоціацій, алюзій, рефлексія та саморефлексія тощо. Це — «золота доба» герменевтики, інтерпретації кінотекстів із залученням широкого дискурсивного поля. Втім, у сфері розвитку суто кінематографічної теорії спостерігається своєрідний «застій», процес оновлення мови екранних мистецтв протікає мляво.

Взагалі, після втрати новаторського запалу французьким структуралізмом, десь на початку 1980-х, синкретизм кінотеорії з екранною практикою фактично розпадається як певна «творча сума». Насамперед, після встановлення домінацій функцій розважальності екранного видовища, виникає індиферентне взаємоставлення теоретиків кіно і практиків: взаємопересичення на тлі релятивізації естетичних та інших норм, втрата канону «високе — низьке» тощо. Своєрідне «цехове розшарування» у середовищі дослідників, які ніби «збайдужіли» до фільмопроцесу, отримало співрозмірну реакцію з боку творців екранного продукту, яким теоретизування видавались надто абстрактними. Така ситуація посприяла затуханню конструктивного діалогу.

У цей час/період на логіку трансформації методологічних підходів суттєво вплинули дослідження у сфері культури, економіки, соціуму (як масової авдиторії та окремих «монадних» суб'єктів). Зацікавленість соціологією та соціопсихологією стала значимим етапом розширення методології системного вивчення екранних мистецтв. Становлення науки про культуру, культурології, наближення до природничого сектору знання значно збагатили методологічний апарат екранознавчої науки.

Після буремного сплеску системних комплексних методологій в екранознавстві 1980-х наступна радикальна реформа у комунікативній сфері пов'язана з епохою цифрової цивілізації, що розширила методологічну палітру досліджень у сфері екранності. Початок 1990-х позначає якісний технологічний

прорив до «цифри», пов'язаний з хвилею тотальної комп'ютеризації, зі становленням дигіталізації, що розширила методологічну палітру досліджень екранного дискурсу. В епоху панування цифрових візуально-інформаційних потоків на авансцену теоретичного осмислення виходять сучасні стратегії комунікації з користувачем, який отримав новий спектр можливостей.

На рівні цифрового відео екран опановує попередні знахідки. Але кіно часів «Прибуття потягу» залишилось у минулому. Нині інші речі викликають захоплення глядача, його завмирання перед екраном. Які саме? У пошуках відповіді на це сакраментальне питання розгортається методологічний квест сучасної екранності, отримуючи поштовх до осмислення теперішнього статусу *реального* на тлі фотографічної реалістичності симулякрів, інших аспектів «нової візуальності».

В епоху панування цифрових візуально-інформаційних потоків на авансцену теоретичного осмислення виходять не технологічні особливості їхньої організації, а певні аспекти психології сприйняття їх «споживачем», глядачем, е́ктором — через тілесні відчуття «присутності».

Серед тих, хто сконцентрувався на соціально-комунікаційних аспектах, — філософ медіакультури, теоретик комунікології Вілем Флюссер. Його концепція пов'язана з розумінням «комунікації як штучного процесу» **[Flusser 2000, c. 9]**. Філософ не визнає за реальних агентів ані об'єкт, ані суб'єкта. Дійсним для нього є лише поле взаємодії — діалогу як форми комунікації, в ході якої можна «свідомо створювати непередбачувану інформацію» **[Флюссер 2008, с. 48]**. Зокрема, коли внаслідок збоїв знімальної техніки відбуваються зміни значень зображуваного, руйнуючи традиційну фіксацію світофеноменів. Отже, в ситуації, коли важливі лише стосунки, центральну позицію В. Флюссер віддає «дизайну»: людина постає у його працях «проєктувальником моделей, дизайнером, незалежним від об'єкту; може проєктувати у відповідності до множинних аспектів власної суб'єктивності, оскільки абстракція коду "0 та 1", не пов'язана з матеріальністю світу, легко конвертується в електричні імпульси для будь-якого носія» **[Флюссер 2016, с. 121]**. Очевидно, не задіяність бінарного коду є важливою для В. Флюссера, а сам принцип мислення, вільний від детермінації реальності. Можна стверджувати: на тлі розгортання граничної абстракції цифрових технологій сам суб'єкт постає для медіадослідника проєктом, що перебуває у нескінченому процесі дизайнерського вдосконалення.

З розвитком кіберкультури виникає необхідність осмислити значимість її впливу на базову мову екрана — від традиційного кіно до нових медій: комп'ютерних ігор, фільмів, мережі, творів медіахудожників тощо. При цьому,

як наголошує дослідник постмедіа та софткультури Лев Манович, нагальна необхідність досліджень оновленої мови кіно, її структури та потенціалу розвитку семіотичних кодів не є закликом повернутися до структуралізму **[Манович 2017]**. Ще на початку 2000-х, формуючи сценарій розвитку неомедіального середовища, у монографії «Мова нових медіа» Лев Манович окреслив 5 категоріальних основ, що визначають розвиток нової екранності (у такий спосіб встановлюючи базові вектори дослідницької уваги): цифрове кодування як числове представлення інформації; модульну структуру; автоматизацію; варіабельність і транскодінг, тобто — легкість перекодування **[Manovich 2001]**. Отже, Л. Манович відстоює примат програмного забезпечення, у той час як чимало авторитетних теоретиків вважають важливішими пристрої, обладнання. Воно й зрозуміло: технологічний бік екранності «доцифрової» доби спирався на цілком матеріальні речі — дроти, по яких тече електрострум, мікросхеми, прилади тощо. Натомість віртуальна реальність цифрового відео, симульована математичними базами даних, радше має стосунок до психологічних, нейрологічних проблем, адже пов'язана з довірою до реалістично репрезентованого екраном світу. Це вже інший символічний порядок.

Смисл «модельного переходу» прозирає при порівнянні одного з перших фантастичних фільмів про високі технології та штучний інтелект в стилі кіберпанк «Трон» (1982, Стивен Лісбергер) із сіквелом 2010 року — фантастичним трилеро-бойовиком у тому ж стилі кіберпанк «Трон: Спадок» (Джозеф Косинські).

Створені із залученням комп'ютерної графіки видовищні ефекти новаторського як для початку 1980-х візуального ряду стрічки «Трон», дія якої відбувається всередині комп'ютерної гри, а також електронний саундтрек фільму забезпечили йому статус культовості у представників певної «фанзони». За чверть століття активного розвитку екранних технологій сіквел «Трон: Спадок» уже демонстрував приклади оновленої, цифрової візуальності. Сцени у віртуальній реальності фільмували на 3D-камери, а епізоди реальності, зняті у традиційний спосіб, лише потім конвертували у 3D-формат. Отже, докорінно змінилась концепція зображення, яке ніби формувало своєрідний «пролам», створюючи ілюзію втягування глядача у безмежжя віртуального світу.

Не тільки виражальні засоби зазнали радикальних змін, а й корпус задіяних у «Спадку» теорій. Мікс концепцій (їх еклектична, подекуди кітчова какофонія) провокує сплутаність реакцій, активізує резонанс низьких «поверхів» організму (шок, страх). Замість катарсису — стимуляція виділення адреналіну, замість провокування у глядача думок — введення його у стани зміненої свідомості,

забезпечення розваги та перепочинку розуму — суцільний інтертаймент з характерним відходом від інтелектуалізму у бік зприміτизованої рефлексології.

Навіть з побіжного огляду актуалізованих тенденцій помітно: доба цифрової цивілізації як ніколи загострила питання щодо логіки розвитку методології досліджень у сфері екранності, зумовлену, не в останню чергу, технологічними інноваціями в комунікативній сфері, зокрема інспіруванням тілесних відчуттів «присутності» в імерсивних просторах «нової візуальності» комп'ютерних метамедій. Розкрила здатність екрана бути дієвим засобом становлення глобальної культури, каталізатором глобалізаційних процесів. Цілком закономірно, що діалог між культурами та національними кінематографіями оприявив залежність мови кіно від культурного коду, визначивши перспективність подальшого розширення методології в координатах мультикультуралізму, з метою взаємозбагачення різних моделей екранного мовлення.

Попри те, що єдиної методології вивчення екранної культури в усіх її відгалуженнях (кіно, телебачення, цифрове відео, мережі) не існує, артикулюємо радикальну відмінність класичних і постнекласичних підходів до розвідок гетерогенного поля досліджень екраноцентричної інформаційно-комунікативної системи (екранне мистецтво, засоби масової інформації та комунікації).

Формуванню некласичної методології досліджень посприяло, не в останню чергу, становлення мережевих засобів комунікації (соціальних мереж Instagram, Twitter, WhatsApp, Facebook), що припускають запровадження с різноманітних теорій. Адже, вдосконалюючи видовищні ефекти, імітуючи/симулюючи достовірність змістів аудіовізуального потоку, підсилюючи ілюзію віртуальної «співучасті», інтерактивної співдії, екран стає носієм «особливого» бачення. Цьому сприяє панування симулятивної візуальності на екрані — творення фантастичних світів, химерних образів, фейкових новин, облудних іміджів (від компліментарних до компрометаційних) із використанням технології «дипфейків» (на перетині з нейропрограмуванням), ще донедавна небувалих тривимірних метавсесвітів тощо.

За відсутності єдиної методології дослідження екранної культури, на тлі сплеску інтердисциплінарних вивчень екранної комунікативістики, у вимір сучасних екранознавчих розвідок все активніше залучається інструментарій зі сфери природничого знання (квантова фізика, теорія мереж), а також антропології, нейролінгвістики та інших людинознавчих дисциплін. Відбувається взаємозбагачення методів медіадосліджень, штудій постмедійної естетики, екранознавства, культурології, мистецтвознавства, історії мистецтв, соціології, інформаційної естетики, стратегій поведінки та сприйняття тощо.

Отже, окреслення комплексу методів вивчення екранної культури, що нині перебуває на інтердисциплінарному перехресті, все більше асоціюється з картографуванням розмаїтих дискурсивних полів з використанням різноманітної дослідницької оптики.

Кракауер 1974. — Кракауер З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / сокр. пер. с англ. Д. Ф. Соколовой. М.: Искусство, 1974. 238 с.

Манович 2017. — Манович Л. Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. 208 с.

Мусієнко 2005. — Мусієнко О. Новаторські течії у французькому кінематографі (друга половина XX століття): навч. посібник. К.: Заповіт, 2005. 115 с.

Раш 2018. — Раш М. Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 256 с.

Флюссер 2008. — Флюссер В. За философию фотографии / пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2008. 146 с.

Флюссер 2016. — Флюссер В. О положении вещей. Малая философия дизайна. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 158 с.

Elwes 2005. — Elwes C. Video art. A guided tiur. New York: I. B. Touris, 2005. 226 p. URL: http://www.g-riot.com/Video.Art.A.Guided.Tour.eBook-EEn.pdf

Elwes 2015. — Elwes C. Installation and the Moving Image. New York, London: Wallflower Press, 2015. 330 p. ISBN 978-0-231-17451-0

Flusser 2000. — Flusser Vilém. Kommunikologie. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 2000. 368 p.

Manovich 2001. — Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001. 202 p.

Зшиток II

Екранна культура: Комунікативно-онтологічний аспект



З питаннями методології впритул пов'язана онтологічна проблематика. Доволі ковзке і лукаве питання: що вважати «онтологією»? Де межа між філософією, метафізикою, онтологією і гносеологією? Такої межі немає, хоча існують «нейтральні смуги», які розмиті та взаємопроникні, насамперед для знання з дотичних сфер. Взяти б «шалену» спробу розглянути онтологію екранності вслід за феноменологічною онтологією М. Гайдеґґера, у звязку з його інтерпретацією картезіанських текстів у праці «Буття і час», або відштовхнутись від ідей Славоя Жижека, який щосили користується алюзіями кіно. Означені підходи передбачають різні і прямо протилежні результати. У разі, якщо взагалі можна шукати якісь «результати».

Питання не у вирішенні проблеми, а у визначенні шляхів до її розв'язання, у доречності/адекватності методологічної оснастки. Можна спорядитись засобами сучасної постфеноменології, досліджувати феномен візуальності, розглядати відмінність, вірніше встановлювати демаркацію між феноменом і явищем, за аналогією з контемпорарним і сучасним мистецтвом, життям і кінематографом, екранністю в усіх її модальностях. Єдина перешкода в тому, що серед сутнісних характеристик сучасного кіно, як і сучасної філософії, — очевидність, декларативність і догматичність, навіть у суцільній суперечливості.

Отже, можемо рухатись у будь-якому напрямку: чи то зосередитись на інноваційних технологіях, нових технічних прийомах, чи то феноменологічно огортати чисту образність кіно, встановлюючи свого роду особливу «філософію екранності». Або ж досліджувати закономірне явище деструкції, розпаду, спрощення кіномови / екранної мови за рахунок високотехнологічних компенсацій. Структура «Зшитків» дозволяє рухатись в усіх напрямках, без обмежень.

Попри те, що наявний екранний процес не надто надихає кількістю новаторських проривів, повсякчасно відкидаючи глядача до «застарілого» сприйняття, а сучасна «медійна лінгвістика» видається доволі примітивною, машинною та механічною, не наважимося формулювати інвективи мистецтву екрана. Воно ніби перебуває у фазі реабілітації після руйнації усталених моделей, стереотипів, програмного скандалу, що відбувся з подачі Мішеля Фуко

й Ролана Барта, які проголосили «смерть мистецтва», а вслід за тим — смерть Автора, Абсолюту. Смерть мистецтва констатував американський філософ, критик мистецтва Артур Данто у есе «Смерть мистецтва» (1984), щоправда маючи на увазі нежиттєспроможність штуки у традиційних, усталених формах. На переконання філософа, при розширенні арсеналу засобів виразності «...у художнього твору немає строго обов'язкової форми». Обстоюючи «плюралізм форм», Данто наполягав на необхідності відмови від домінації канону зображальності. Мутації в мистецтві діагностовані й Жаном Бодріяром. На думку французького мислителя, процеси симуляції реальності, в першу чергу в його техногенних видах (кіно, телебачення), призвели до того, що навіть високопрофесійні фільми асоціюються з якимись грандіозними синтезаторами, генераторами «міфореальності». Що вже казати про сучасні цифрові фентезі-гіганти...

Про смерть мистецтва говорив ще Гегель, до того ж — досить переконливо. Щоправда, він прирік мистецтво на смерть через ідеї розвитку, тобто це «жива смерть» в сенсі «жити — це вмирати». Отже, Бодріяр, Барт, Фуко не були першими. На відміну від німецької класики ці теоретики зачаровані видимістю і, звичайно, **новою феноменологією**, яка, паразитуючи на явищі екранності, надає йому онтологічного характеру. Хоча феноменологія відмінно працює в мистецтві, але це не новина. «Трансцендентальна ілюзія» Канта задовго до Брентано і Гуссерля вже була наріжним каменем, універсальним корком або (за влучним висловом О. Босенка) «затичкою» для естетичних теорій, аж до Адорно і нинішніх мислителів — Маріона, Рансьєра, Бадью та інших. Для апологетів класичного філософування їхні ідеї неприйнятні, проте щодо сучасного мистецтва — ідеї спрацьовують. Як і в неосхоластиці, це виправдано, хоча і в обмеженому сенсі як фетишизація та «реіфікація», тобто «уречевлення» абстрактних ідей та понять. Тому гасло-максима «Назад, до самих речей!» дещо огрубляє/бруталізує і обмежує відношення, містично формалізуючи їх як «владу речей». Річ підміняє людські стосунки, нівелюючи предметність до її матеріального субстрату і доцільності. Тому, зокрема, кіно має таку владу над людиною. Саме на це звернув увагу американський філософ Артур С. Данто в своїй книзі «Що таке мистецтво?». У дискусії з попартом 1960-х Уорхола (коробки «Brillo», 1964), дадаїзмом Марселя Дюшана, Данто доводить, що мистецький твір «нині може бути виконаний з чого завгодно, задля виразу будь-яких ідей» **[Данто 2018, с. 136]** і не зводиться до виконавської техніки. Більше того, задля визнання твору мистецьким теоретик наголошує необхідність неестетичної складової («трішки теорії, трішки історії» **[Данто 2018, с. 141]**.

Сповідуючи співзвучні ідеї необов'язковості матеріалу, зовнішньої форми, французький історик і філософ Мішель Серто зосереджує свою увагу на предметі, що взагалі вважався програмно непотрібним — на осмисленні побуту й повсякденних практик. Філософа цікавить предмет, на перший погляд віддалений від мистецтва: як організують і промальовують свої маршрути мешканці мегаполісів, коли переобтяжені рекламними навіюваннями ЗМІ мають виживати у місті, що не є для них затишним. Втім, саме екранне мистецтво залюбки звертається до таких осмислень повсякдену: атмосфери темних вулиць, безлюдних транспортних зупинок, метушливих вулиць і небезпечних пустинних локусів. Такі елементи часто використовуються, наприклад, у фільмах детективного жанру. Про «витік художнього творіння» цікаво розмірковує Рем Колхас — критик урбаністики і «аранжованого хаосу» у сучасному містобудівництві, дослідник архітектури часів її «стомленості». У своєму збірнику есеїв «Смітниковий простір» Рем Колхас, розглядаючи міський ландшафт як наповнений відсутністю, має на увазі насамперед простір сучасних мегаполісів-гігантів, описує його як протяжність, що втратила ідею порядку і зв'язок між структурними сегментами. Ідеї Колхаса, окрім прямого втілення на екрані, мають численні розширення у сферу творчості **[Колхас 2015]**.

Отже, опукло/виразно поставивши питання, ми зберігаємо при цьому все поле можливостей. Ходів необмежено багато, хоча виникають побічні теми смакових пріоритетів та переваг вибору.

2.1 До питань онтології екранного медіуму

Вважається, що першими, хто поставив мистецтво у залежність від онтологічних основ, були Платон і Аристотель. Розроблена ними теорія мімесису артикулювала проблему спроможності/неспроможності мистецтва відтворювати, пізнавати буття.

Онтологію екраннного медіума зазвичай пов'язували з тим унікально-автентичним, що містилось у природі рухомого зображення. Cinema походить від грецького «кінема», що в перекладі означає рух. Симптоматично, що вже з перших років існування кінематографа дослідники наголошували дуальність підходів до вивчення цього феномену/явища. З одного боку кіно має цілком матеріальну основу — технічне обладнання для фільмування, плівку як носій інформації, і водночас — репрезентативно-«ідеалістичну» складову: оприявлення духовних, ціннісно-ментальних настанов через нематеріальні образи матеріального світу.

Одним з перших, хто замислився над онтологічною проблематикою кіно як самодостатнього й рівноправного в ряду інших мистецтв, був Андре Базен. У збірнику статей «Що таке кіно?» **[Базен 1972]**, у розділі «Онтологія і мова» (1958), теоретик співвідносить питання онтології фотографічного образу, екранної мови та образного кінематографічного мовлення. Кінознавець оцінює фільмування як технічно обумовлений вид реєстрації, своєрідної «муміфікації» дійсності, залишаючи людину фактично за дужками процесу. Кіноонтологія Базена асоціюється з міметичною фіксацією профільмічного матеріалу, спорядженого значеннями. Запорукою збереження екранного відбитку моделі (природного феномену, події тощо) він вважав тиражування та поширення множинності копій. Така кіноонтологія, що прагнула зберегти код реальності, відмовляючись від монтажних втручань як переривань природного часоперетікання, заперечувала необхідність імплікації акторської гри, сценарної основи, фактично передбачала передачу значень некінематографічним кодам. Це вело у «глухий кут» відмирання мови кіно.

Радикальний поворот у ставленні до онтології кіно пов'язаний з розвитком семіології, насамперед — з працями Крістіана Меца, який у дослідженні

«Семіотика кіно» (1974) запропонував використання лінгвістичних методів для дослідження експресивності кінотворів. У праці «Кіно і мова» Метц постулює кіно як багатоканальну та полікодову систему. Він визначає різні статуси кодів, серед яких виділяє суто кінематографічні (монтаж, рух камери, ракурсність зйомки тощо) і некінематографічні — такі, що існують і поза межами екранного твору (коди вербальної мови, музики, жестів, міміки). У творенні «чистого кіно», тобто при звільненні від некінематографічних кодів, редукція до оприявлень оптичного (ритмічний рух, пластичні та графічні абстракції, зміни освітлення тощо) та фотохімічної основи (проявлення плівки, проявлення «помилок друку», випадкові спалахи) фактично виключає наявність смислового наповнення. Були й такі, хто пов'язував «базову онтологічну проблему кіно» зі спроможністю реципієнта до опору станам автоматичного сприйняття екранної ілюзії. Зокрема, зосереджуючи увагу на випадкових «збоях», як-от: «зерно», міжкадрові смуги, відблиски, плями, інші незаплановані дефекти.

Серед критиків кінематографічного «ілюзіонізму» як ілюзорності одномоментного зчитування можна назвати Ж.-Л. Годара, який, серед іншого, експериментував з вербальним супроводом на звуковій доріжці. Спільний фільм Жана-Люка Годара и Франсуа Трюффо «Історія води» — квазідокументальний візуальний ряд у супроводі псевдофілософського, іронічно забарвленого та хаотично структурованого заекранного тексту — мав продемонструвати елементи **оновленої екранної мови** та змістів.

Більш радикально вчинили представники американського авангарду. Ухиляючись від неминучості ідеологічних навантажень вербалістики, вони експериментували з голосом. Розширюючи дискурс «нематеріальних» субстратів екранності, Юлія Крістева у книзі «Революція поетичної мови» зосереджує увагу на звуках, які не є частиною вербальної мови (покашлювання, сопіння, подих, сміх, хропіння, стогін тощо), визначивши їх як семіотичну «хору» **[Kristeva 1974]**.

У дискусії з «класичним модернізмом» стилістично наближений до дадаїзму інтернаціональний рух «Флуксус» (активний розвиток якого припадає на 1960-ті) вплинув на інновації в перформансі, кінематографі, а згодом — і відео. Насамперед — характерним піднесенням повсякденності, перетворенням її на базовий матеріал творчості, що цілком вкладається у провокативний характер міждисциплінарних практик «інтермедіа» (термін запропонував у середині 1960-х Дік Хіггінс) — пік кінематографічного експериментаторства художників **[Раш 2018]**.

Наступний сплеск онтологічної проблематики екранного мистецтва спостерігався приблизно наприкінці 1970-х, хронологічно збігаючись з умовним «водорозділом» між модернізмом і постмодернізмом. Фільм постає як текст у постструктуралістських (постмодерністських) працях Ролана Барта. Проблема значення тексту і «означування» артикулюється у дискурсі ранньої семіології Юлії Крістевої тощо. Розвідки представників тартусько-московської семіотичної школи опрацьовують семіотичні концепції формування значень в кіно. Структуралісти реактуалізують судження про кіно, проголошені виразниками «формальної школи» 1920-х, і маніфестації «чистої поетики». Набувають нового прочитання праці В. Шкловського, Ю. Тинянова, С. Ейзенштейна, представників французької кінодумки. Це виводить проблеми онтології кіно у сферу зв'язків кінематографічної «матерії» та мислення.

Британський кінознавець, експериментальний режисер Пітер Воллен інтерпретував зміни ієрархічності у співіснуванні кінематографічних і некінематографічних кодів, підпорядкованості між означником і означуваним як такі, що ведуть «до створення фільму-тексту замість фільму-репрезентації і фільму-об'єкта» **[Wollen 1976, p. 24]**.

В нових контекстах «текстуальності» та «інтертекстуальності» ілюзорна одномоментність «зчитування» поступається продуктивній дешифрації з проникненням у глибини мисленнєвих процесів, таким чином відірвавши «ідеологію» від матеріальності тексту.

2.2 Конструювання екранної реальності: Зміна інструментарію

На початку 1990-х технологічні інновації вивели екранну культуру на інший рівень онтологічних проблем. Поява й поширення цифрового відео, піксельного зображення й легітимація кіберпростору звільнили екранну культуру від необхідності закарбовувати образ навколишнього світу. Безреферентні фотографічно-реалістичні зображення заполонили екрани, ознаменувавши початок нової доби — епохи цифровізації, пікселізації.

Наприкінці XX століття зростання зацікавлень технічними інноваціями в екранних технологіях, зокрема впровадження цифрового відео, сприяло повторенню ситуації кінця XIX століття, що була спровокована появою кінематографа: гостро постала проблема опанування нових засобів художньої виразності. Чимдалі поняття «художності» та «екранності» значною мірою емансипуються. Розвиток комп'ютерних технологій, інспірувавши розвій екранних віртуальностей, породжує, приміром, net-мистецтво, що є екранним, втім не є фіксованим у своїй об'єктності (як об'єкт). Воно розпорошено по мережі й доступно кожному користувачеві для проявлення власної креативності. Питання «художності» ще більше проблематизується.

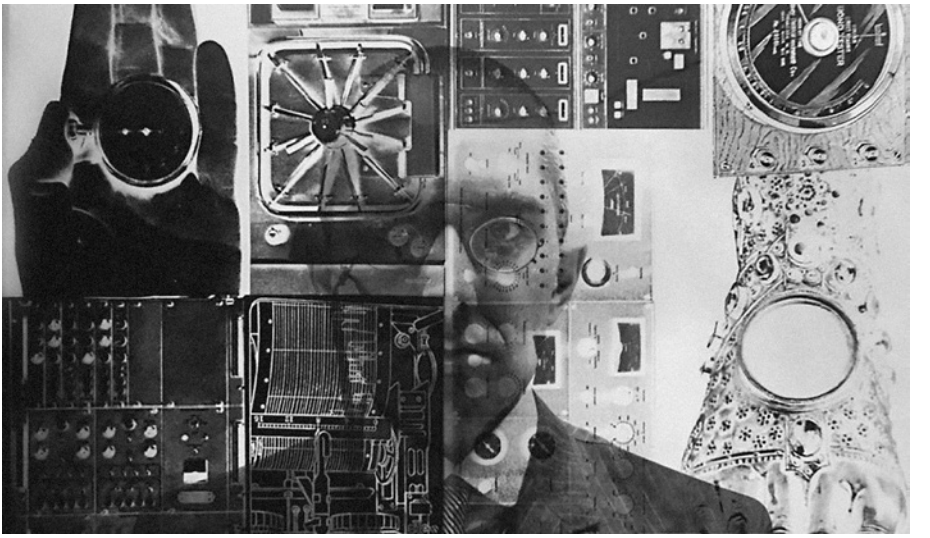
Якщо під онтологією екранної культури розуміти суто формальну модель представлення знань у цій предметній царині з описом побутування, об'єктної основи, засобів творення та осмислення «екранності», варто погодитись, що філософське поняття «онтологія» у дискурсі екранознавства великою мірою зводиться до проблематики відношення профільмічної реальності та її екранного образу, зокрема ступеню достовірності, міри суб'єктивності пред'явленого артефакту тощо. Отже, смислове наповнення поняття «онтологія» у співвідношенні зі словосполученням «екранна культура» (починаючи від кінематографа як першозгортка cinema до усіх його похідних) неодноразово змінювалось. Насамперед — у залежності від контекстів творення й дослідження того чи іншого модусу екранності.

За понад сторічну історію існування екранна культура і, зокрема, кінематограф зазнали чимало спроб концептуалізації — реалістично-візіонерську (вікно у світ), психоаналітичну (замкова шпарина як втілення мрії вуаєриста,

що веде спостереження за зовнішнім і внутрішнім світоіснуванням) тощо. Ранні, міметичні/реалістичні екранні фіксації буття, у фазі захоплення кінематографа феноменологією/феноменами світу, немовби маскували, приховували його неповторну, тобто фільмічну, природу. Натомість мистецтво модернізму, навпаки, у пошуках своєї аутентики зосереджувалось на суто кінематографічних кодах (рух, ритм, монтаж, рапід, ракурс, зміни освітлення тощо). Це дає підстави пов'язати питання онтології кіно з його рефлексіями про власні структури, процеси і властивості, демонстрація яких складала осердя проєкту екранного «модернізму». Після компенсації прихованих страхів, фобій, оприявлень неповторності картини світу в різноманітних екранних версіях *-ізмів* у річищі авангардних течій 1910–1920-х років, радикальним поворотом в осмисленні мови екрана стала характерна для наступної точки біфуркаційного авангарду 1950–1960-х практика рефлексивних вглядувань «в себе як в *Іншого*». Насамперед — в авторському кіно другої половини XX століття. Справжній прорив у підходах до онтології кіно пов'язаний з періодом 1960–1970-х, коли на тлі оновлення мови кіно отримують розвиток структурний аналіз, семіотика. Розглядаючи фільм як текст, кіносеміотика зосередилась на вивченні знакових систем, символів та візуальних кодів з використанням лінгвістичних, структуралістських методів.

Характерна для постструктуралістів парадигмалізація тілесності, на тлі загострення сенсуалістського сприйняття, логічно узгоджується з винаходом сенсорного екрану для приладів персональної електроніки. Нині більшість смартфонів, ноутбуків, комп'ютерів споряджені «тачскріном», сенсорна мембрана якого реагує на дотик. Втім, задіяність тактильних відчуттів і моторики у діалозі з екранним медіумом логічно пов'язати з більш раннім винаходом безкабельного ультразвукового пульту дистанційного керування ще наприкінці 1950-х. Розповсюдження удосконаленої версії цього винаходу у 1980–1990-ті, пов'язане з поширенням кабельного телебачення і відео, спричинило масову «кліпінгову» девіацію, що цілком закономірно корелює з пануванням фрагментарної свідомості, відчуттям пришвидшення часу та «емоційного вигорання» людини постмодерну. Втім, представникам молодої генерації швидкість потоку інформації через телемедійні канали видається недостатньою. Тому екранозалежний електорат чимдалі більш відверто розшаровується — умовно поділяється на завзятих телеглядачів (це переважно представники старшого покоління) та споживачів комп'ютерного контенту (серед найбільш активних — молодь).

У кіберпросторі, у вимірі Інтернет-мереж, де легітимізованою функцією є перетворення екранних світопараметрів практично «за помахом руки»,



Від «Флуксусу» до crypto art

юзеру-кріейтору доступно сприйняття-творення віртуальних світів — симулятивних реальностей, споряджених власною топографією та особливостями часоперетікання, а також специфічними формами життя. Суто умовно переходи за лінками «карти віртуального світу» нагадують фантастичні мандри Аліси, яка в Країні Чудес потрапляла у світолокуси з дивними формами життя. То опинялась у кімнаті, колонізованій шкарпетками, схожими на смугасту й вертку гусінь, то стикалася з заспиртованими у банках скелетами невеличких динозаврів. На відміну від світу пригод героїні казки, що її у 1865 році написав математик-філософ Льюїс Керрол, симулятивний вимір сучасних мереж органічно узгоджується з формами буттєвості, концептуалізованими як «уявне тіло» — «тіло без органів» (ТБО). Це поняття, запозичене Жилем Делезом у дадаїста Антонена Арто як ідея «розвтілення», звільнення від тіл-органів, легко гармонується з онтопараметрами ризоматичної віртуальності «заекрання». У вимірах комп'ютерних ігор, соціальних мереж, web-кінематографа відкриваються практично необмежені перспективи творення нової, фейкової, тілесності у будь-яких її компліментарних або ж потворних версіях (без необхідності трансформування фізичного тіла).

Отже, запровадження високих технологій, поява й поширення цифрового відео, піксельного зображення, легітимація кіберпростору, інші новації вивели екранну культуру на принципово інший рівень онтологічних проблем. Процес творення екранної візуальності звільнився від необхідності безпосередньо



Приклад невзаємозамінного токену (NFT)

закарбовувати образ навколишнього світу, отримавши можливість переконливо симулювати будь-які фактури з бітів інформації та баз даних.

Зосередженість позірно переконливої візуальності на власному, цифровому, субстраті — це нова онтологія симулятивної реальності, що «прикидається» справжністю. Що далі, то більше втрачають сенс розмови про онтологічний вимір кіно, екранних видів мистецтва загалом, насамперед після тверджень, що «мистецтва більше не існує». Ж. Бодріяр, зокрема, виходячи з уявлень класичної естетики про мистецтво як відображення реального світу, висловлює міркування, що після створення гіперреальності можливо лише продукування симулякрів, які радше спотворюють, аніж відтворюють реальність. Оскільки, на думку теоретика, такі технічні види мистецтва, як кіно, продукують не фільми, а «гігантські кіно-синтезатори», Бодріяр переконаний у трансформації кіно з мистецтва на генератор міфічної сили — останній величний міф нашої епохи **[Бодрияр 1992, с. 69]**. Мислитель вбачає катастрофу в ескапізмі, що його провокують технічні види мистецтва — екранні мистецтва насамперед. Сучасна екранність відвертає нас від реальності, пропонуючи замість реплікації реальності захопливу «гру в реальність». Насолода знаками заміщує/заступає реальні відчуття. Це, на думку Бодріяра, — символічний обмін, у якому сучасна людина пізнає жах смерті, страждань, тягар провини у симулятивних версіях — через неодухотворену штучність знаків і означень.

Чому Жана Бодріяра, Жана Франсуа Ліотара, багатьох інших дослідників відверто лякає факт технізації процесу творення — креативність, опосередкована

пікселями, екранна реальність, що пов'язана з базами даних, бітами інформації тощо? У суто «математизованому» підґрунті екранності вони вбачають численні загрози — від уніфікації до різноманітних розривів означників у «вічному тепер» віртуальності. Такий стан переживання ізольованих означників, що перешкоджає утворенню логічної впорядкованості подій, Ж. Делез та Ф. Гваттарі співвіднесли з шизофренічним станом. Очевидно, на противагу параноїдальній одержимості однією ідеєю (на «параноїдальність» стратегій модерну вказував Ф. Джеймісон). Логіка «діагнозу» шизоїдності ґрунтується на клінічній картині потоку почувань шизофреніка, що позначена інтенсивним переживанням кожного моменту «тут-тепер» без можливості складання їх у раціональну послідовність. Утворення такого дискретно-абсурдного «шизопотоку» руйнує темпоральну протяжність. В осмисленні процесів, позначених префіксом «пост», теоретиками сформульовані поняття «ризоматики», «картування», «машинності» артефактів, що розширили глосарій сучасного гуманітарного знання, спричинивши «перезавантаження» дотичних сфер екранознавства та екранологічної науки.

Отже, нині «фільм» звернений не до референтної «природи» дофільмічної дії/події, а до аутореференції власного цифрового субстрату та підпорякований складним процедурам картування, що наразі вважаються онтологічно притаманними екранному медіуму. Сам же медіум потрапив у пастку нового «ілюзіонізму»: коли екранна віртуальність претендує стати замінником світу, ЗМІ паразитують на ідеології, яку насаджують, формуючи фейки, що їх видають за реальність.

Якщо, на думку теоретика кінця 1970-х Пітера Воллена, «уявне має бути дереалізоване; матеріальне — семіотизоване» **[Wollen 1976, p. 22]**, то нині маємо дещо іншу диспозицію: *Уявне* — реалізоване, *Символічне* — хаотизоване, *Реальне* — проблематизоване.

Базен 1972. — Базен А. Сборник статей / пер. с фр. В. Божович (книга I); Я. Эпштейн (книги II, III, IV). М.: Искусство, 1972. 384 с.

Бодрияр 1992. — Бодрийяр Ж. Злой демон образов // Искусство кино. 1992. № 10. С. 64–70.

Данто 2018. — Данто Артур С. Что такое искусство? М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 168 с.

Колхас 2015. — Колхас Р. Мусорное пространство. М.: Artguide Editions, Музей «Гараж», 2015. 84 с.

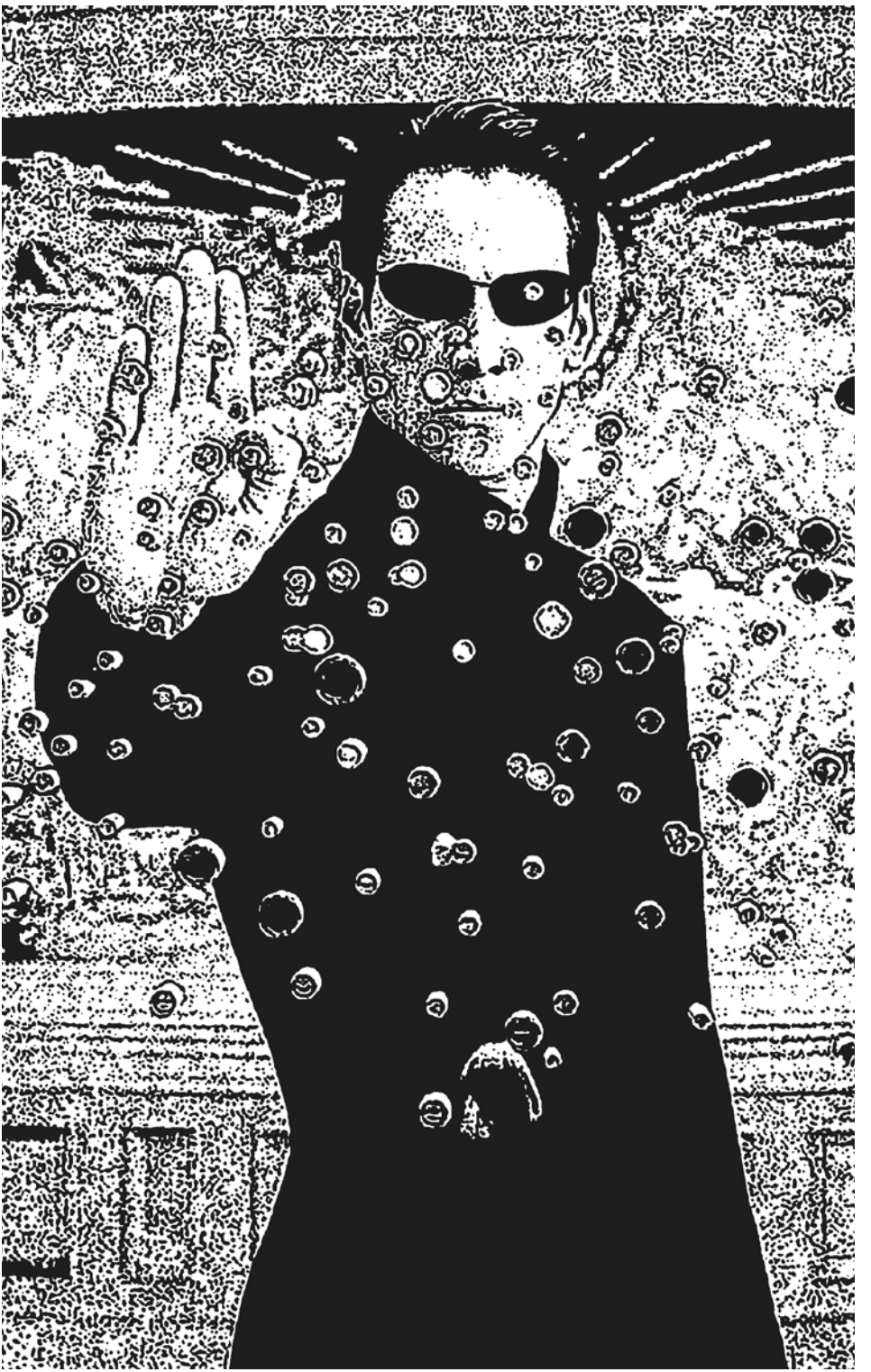
Раш 2018. — Раш М. Новые медиа в искусстве / пер. Дарьи Панайотти. М.: Ад Маргинем Пресс, МСИ «Гараж», 2018, 256 с. URL: https://knizhnik.org/majkl-rash/novye-media-v-iskusstve/1

Kristeva 1974. — Kristeva J. La revolution du language poetigue. Paris, 1974.

Wollen 1976. — Wollen P. «Ontology» and «Materialism» in Film // Screen. 1976. Vol. 17, Issue 1. P. 7–25.

Зшиток III

Примус до віртуального



Як «істота символічна», індивід завжди шукав виходу за межі/обшири/рубежі ареалу свого буденного існування, зокрема у містичних ритуалах, шляхом світоподвоєння в шаманських обрядах, у наркотичних маренні, станах алкогольного сп'яніння, у різноманітних лінгвістичних практиках. Можна стверджувати: людство звично проживає одночасно принаймні у двох світах — у вимірах *фізичного* й *символічного*. Особливість нової трансцендентності (виходу за межі) пов'язана з «волею до віртуального» — екранного втілення найвибагливіших ілюзій з трансгресивним перетинанням нездоланних меж, насамперед між можливим й неможливим, прекрасним й огидним, дозволеним й табуйованим, з магічними переміщеннями у просторі і часі.

Своєрідним порталом переходу в інші, віртуальні, реальності, рівнозначні й взаємозамінні, де панує вічне «тепер», став екран, а залежність від екрану наразі обернулась хворобливим синдромом опосередкованого світовідчуття.

3.1 «Екраноманія» як синдром опосередкованого світовідчуття

У культурних контекстах XX–XXI століть «екран» перетворився на одну з ключових категорій. Саме через опосередкування численних екранів (телевізорів, комп'ютерів, телефонів, різноманітних гаджетів) ми пізнаємо світ, комунікуємо з ним. Важко заперечувати: екран впевнено займає домінантне місце у житті сучасної людини. Такий екраноцентричний стиль буття помітно впливає на мову, мислення, комунікативні здатності.

Надаючи наочні уявлення про реальність шляхом постачання переконливих образів, що поєднують звук і зображення, анімаційне моделювання та акторську гру, екран опосередковує вираз світосприйняття, відчуттів, переживань, пропонує ілюзію присутності, причетності до подій, сурогат комунікації зі світом, замінник міжособових контактів.

Здатність екранного продукту до розширення пізнавального та емоційно-психологічного досвіду глядацького «електорату» дає підстави засвідчити його суттєвий вплив на уявлення споживачів про цінності та норми; екран з вправністю досвідченого маніпулятора формує людські інтереси і потреби, активізує корпус бажань. Йдеться не тільки про фільми, телепередачі, професійне та аматорське відео, web-кінематографію та комп'ютерні ігри, а й про меседжі, що назавжди заплутались в Інтернет-павутинні соціальних мереж, тощо.

В той час, як на зміну оповідальності, що притаманна писемній культурі, приходить «діалог з екраном», радше — «полілог» з різними культурами, авторами, системами світосприйняття та світорозуміння, людина-глядач змушено або добровільно поринає у багатомірне екранне «задзеркалля» — у вир фантомних світів, де й перебуває дедалі більшу частину свого існування, фактично відмовляючись від послідовного переживання подій власного життя у фізичній реальності. Адже екран — хронофаг, який поглинає час людського життя, актуалізуючи проблему вибору: надати перевагу часоперебуванню у реальності чи у віртуальності.

Через звичку до опосередкованного світосприйняття людина поступово перетворюється на своєрідний придаток до технічних засобів (телевізора,

комп'ютера, різноманітних ґаджетів). Екран стає постачальником пригод, проєкції яких насичують життя сурогатами реальних подій та почуттів — романтичного кохання, дружнього спілкування, захопливих мандрів тощо. Відповідно, базові навички розуміння жахливого, романтичного та еротичного трансформувались в умовах можливостей клонування фізичного тіла й отримання задоволення, реалізації будь-яких бажань у network-вимірах. Приросліе до процесорів й цифрових датчиків «post-індивіди» поступово утворюють ризомний масіум нового світопорядку. У пасіонарних суб'єктів, які, не бажаючи вписуватись у парадигму, намагаються жити, як і раніше, нині є всі шанси загубитись серед різношерстого марганалітету, випасти з соціального буття. Натомість віддані завсідники мережі, споживачі віртуальних ілюзій — такі собі Homo Netus — отримали практично необмежені можливості переживати найфантастичніші модальності буття, «приміряти» на себе долі різнопланових персонажів, здійснювати у розчахнутих вимірах віртуальної реальності будь-які мрії та марення, не покидаючи зручної позиції перед екраном. Понад те, можуть реалізувати свій кріейторський потенціал, скажімо у web-кінематографії або розміщуючи ролики на YouTube. Наразі Інтернет множить не *«споживачів»-реципієнтів*, а *«кріейторів»-інтере́кторів*, які радо опановують суб'єкт-об'єктні різоматичні утворення мережі, підкорюючи/адаптуючи її як вірогідний вимір існування постлюдства. Як і будь-яка практика першопрохідців, захопленість кіберсвітом має свої небезпеки.

3.2 Людина у світі екранної конвергентності

Чим далі, то все більше звужується світ безпосередньої міжперсональної комунікації, переходить у екраномедійні режими онлайн. Якісний стрибок позначився під час карантинних обмежень, обумовлених пандемією COVID-19 та всіма загрозливими штамами цього вірусу: стала надто очевидною зміна політики ідентичності, коли на усякого індивіда була примусово накинута прив'язка до імені, баз даних. У такий спосіб ідентифіковані суб'єкти, ніби загнані у власні стільники соціальних, державних, політичних матриць, доповнили соціокультурну мапу фрагментованого світу власними «персональними даними». При цьому кожен суб'єкт ніби теж перетворився на карту. За відмови адаптуватися до нової реальності людина фактично «випадає» з активного буттєвого процесу. **Картезіанське «Cogito ergo sum» («Я мислю, отже, існую») отримало нову модальність net-суб'єктивності: «Кого нема у базах, того нема у житті».**

Цифровані «ідентифікати» стали постзаміною самтожності неповторно-індивідуального. Позбавлена смислової наповненості, викинута зі звичного світу, розгублена «людино-одиниця» приречена шукати новий ареал існування. Замість виміру, обмеженого різноманітними табу (від конфесійних релігійних заборон до табу фрейдистського штибу), суб'єкт у статусі юзера-«інтернавта» (постійного користувача мережі) проривається у вимір, де дозволено практично все. У кіберпросторі можна діяти на рівні уявних ідентичностей, *спів*-діяти, проявляти інтерактивність, чинити безкарно, отримавши апріорний карт-бланш — «тест-драйв» на смерть, інцест, неприродні витівки не скутої соромом тілесності. Адже й тіло у віртуалі більше не є сталістю, даністю, лише — намисленою заданістю. Суб'єкт отримав можливості змінювати свої параметри (тілесні, вікові, гендерні, видові, ідентифікаційні тощо) у процесі гри та/або актів комунікації, що певною мірою також перетворилась на гру. Уявні сутності у віртуальній кіберреальності набули статусу рівного з «правдивими» суб'єктами, чия константність може виявитися також віртуальною симуляцією — фейк-об'єктністю іншого рівня. Ковзаючи по ризоматичних маршрутах мережі у прагненні тамування тих чи інших жадань, кожний може

інспірувати скільки завгодно фейкових сутностей, споряджених вигаданою атрибутикою (зовнішністю, біографією, характером тощо). Втім, всі ці безтілесні вмісти сублімованого «чистого» хотіння приречені на існування у задзеркаллі екрану, і це ув'язнення є фатальним. Цілком зрозуміло, адаптація до пластично-динамічної віртуальності пов'язана з безліччю проблем психологічного, морально-етичного, політичного, психоаналітичного, естетичного, неврологічного штибу. Адже, переступаючи детермінації/обмеження у вияві волі до інтернетизації, користувач, він же активний «гравець», ступає на поле вседозволеності. Втім, позірна свобода є оманливою, оскільки над грайливістю «Я» загрозливим дамоклевим мечем нависає небезпека інкорпорації ідентичностей *«Іншого»/«Інших»*.

Завдання «збереження себе» гостро стоїть на часі для сучасної людини. Йдеться насамперед про загрозу деперсоналізації під впливом потоку екранної продукції, агресивна, токсична дія якої міститься у запровадженні послідовних спроб трансплантації індивіду/глядачеві/реципієнтові чужого (й чуждого) «Я». Синдром множинної особистості, славнозвісний діагноз «F48.1» — синдром деперсоналізації-дереалізації — стає все більш поширеним у соціумі, що перетворився на аудиторію споживачів екранного продукту. Проявляється це відхилення у сумі симптомів невротичного характеру з відчуттям відстороненності від власного тіла й навколишнього світу. Воно перетворюється на справжню фобію втрати себе у безкінечності емпатичних реакцій на невпинну зміну субстанційних та нонсубстанційних екранних стимулів.

В числі особливостей «екранного полону» назвемо такі:

– аномальна сила навіювання/втягування/сугестії, з чого випливають більш фундаментальні проблеми, такі як становлення нового типу мислення, мовлення, світопереживання. Парадокс інтерактиву з екраном полягає у тому, що користувач у спілкуванні з бездушними технічними засобами шукає саме компенсації дефіциту почуттів, нестачі емоцій, навичок живого спілкування. Понад те — за допомогою різноманітних екранних симуляцій людина часом намагається позбутися комплексів, таємних страхів, зняти власні невротичні стани… Така собі «психотерапія екраном»;

– зосередженість на візуальних знаках «швидкого схоплення» (картинках, узвичаєних логотипах, сигнальних згортках інформації). «Клікаючи» пультом дистанційного управління або «гортаючи» аудіовізуальні комп'ютерні «сторінки», споживач помітно прискорює швидкість реакції, доводячи до автоматизму звичку до «серфінгування», ковзання по поверхні смислів замість вдумливого заглиблення;

– звикання до ковзання по лінках віртуального ресурсу. Хоча, слід визнати, така поведінка у певному розумінні продуктивна як легітимація демократичного способу «втечі», уникнення тоталітарного інформаційного впливу. Адже мозок людини є неконкурентним у протидії переконливій візуальності, потоку інформації, часом неповної й неправдивої, інспірованої популярними нині фейк-стратегіями;

– розгубленість та сум'яття на тлі вибухової комп'ютерізації/гаджетизації. Людина губиться у множині паралельних світів заекрання та інформаційних полів, втрачає здатність до концентрації уваги, системного мислення тощо. Унаочнюється криза самоідентифікації особи, яка поступово перетворюється на архів уривчастих знань, фейкових подій, прихованих інтриг, політичних ігор тощо;

– обмеження, згасання здатності до безпосереднього спілкування у представників «комп'ютерізованої» генерації. Комунікація, контакти відбуваються переважно в соціальних мережах, обмін інформацією — в режимі online, зустрічі переносяться у Skype, замість щоденника — Instagram, родинний альбом замінили нескінченні серії «селфі»;

– уніфікація мовного запасу, скорочення «активного словника». На перший погляд, система електронної пошти ніби відроджує епістолярні навички. Проте, послання e-mail та SMS відновлюють письмове слово у реверсивних формах, демонструючи, як жива емоція, її адекватний вербальний вираз поступово перетворюється на атавізм, редукуючи до графічного еквіваленту — стандартного смайлика наприкінці стисло сформульованої фрази. Послідовно відпрацьовується своєрідна актуальна «ієрогліфіка» — набір усталених візуальних знаків, здатних заступити місце слів у сучасному «епістоляріумі» — опосередкованому екраном інтерактиві.

Процеси «інтернетизації», охоплюючи різні сфери буття, серед іншого поширюють через екран закарбовані, імітовані або симульовані акти реального життя (знайомство, спілкування, закоханість, створення віртуальних родин, фіксація сакральних моментів народження і смерті), ніби саме присутність в Інтернеті є запорукою перебування у світі, за хибною логікою причинно-наслідкових зв'язків і цинічним кредо покоління «екранофілів». Психологами така залежність від екрану інтерпретується як небезпечне відхилення від норми. Втім, слід визнати, що і сама «норма» зазнає поступових трансформацій/перетворень. Загалом — ситуація «постмодерного» сьогодення не передбачає єдиного припису як такого: норма як елемент реальності втрачає чинність у світі віртуального лібертінажу.



Самотність у мережі (2006, Вітольд Адамек)

Серед тенденцій, властивих мистецтву сучасності (і мистецтво екрана не складає винятку), — актуалізація «ар'єргарду» з характерною «компілятивною естетикою» та грайливим ставленням до всіх практично форм й стилів попередніх епох. За відсутності принципово нових підходів, наразі екранні практики концентруються на інтерпретації, переосмисленні (отже, наділенні новими смислами) колишніх художніх вартостей та артистичних знахідок минулого. В такий опосередкований спосіб художньо-мистецький спадок екранної культури поступово перетворюється на об'єкт збереження — своєрідний осмислений «архів», більш функціональний, ніж інституційні кіноархіви, що накопичують артефакти екранності за принципом «склепа-усипальниці», де все ще зберігаються фільми на фізичних носіях як данина традиції, втім смисли змінюються, відходять, випаровуються. Так м'яч щезає, вибитий за межі ігрового майданчика. Отже, гравцям залишається обмінюватись-перекидатися симулятивними фантазмами без смислового центру. В кінематографі метафора гри в бадмінтон без волану була запропонована М. Антоніоні у фіналі фільму «Фотозбільшення». Кінострічка містила ще чимало натяків і безпосередніх передбачень щодо зникнення об'єкту, а вслід за тим і суб'єкту у філософському дискурсі другої половини XX століття. До початку XXI століття зникнення/розсіювання смислу вже не видавалось скандальним — радше одною з актуальних розваг, в ході яких суб'єкт поступово перетворюється на індиферентну функцію культури — порожню форму, діру, що заповнюється без системи й смислу

ідеологічними матрицями, всілякими уламками окремих відчуттів, клаптиками спогадів і сновидінь, обривками подій, екстравантних фантазмів тощо. Ця хаотична неструктурованість груди об'єктів, часом доволі мерзенних, заступає місце впорядкованого світопорядку.

Важко заперечувати, що згадуваний вище кінематографічний інсайт Антоніоні став філософським пророкуванням наближення **зміни «дисциплінарної матриці» — неухильний дрейф людства** в інший стан — через фазовий перехід від модерну до постмодерну, від імітації до симуляції. Кожна з ситуацій «премодерн-модерн-постмодерн» має власні специфічні властивості, ціннісно-смислові пріоритети, сутнісні характеристики, неодноразово осмислені й скрупульозно описані філософами та істориками культури. Тому, елімінуючи цей перелік сукупності ознак і «демаркації» понять, зазначимо лише, що на відміну від попередніх етапів розвитку культури (станів премодерну й «нового часу» — модерну), коли буття людини було наповнене смислом (сакральним або профанним), людина постмодерну змушена звикати до тотальної нестачі, вживати порожні знаки, позбавлені смислового ядра, серфінгувати між «відсутностями», що переконливо удають з себе «присутність», не маючи потенцій і бажання заглибитись у площинність екранної «гіперреальності».

Сновигання по поверхні «мерехтливих» невловимих смислів зазвичай пов'язується з небезпекою потрапляння в провалля, розриви, «зморшки», отже — випадіння в одне з «дотичних» парадигмальних полів: раціоналістичного модерну або ж квазісакрального премодерну. Запорукою тому — контамінація в кожній парадигмі базових типів світогляду: міфологічного, релігійного, наукового і філософського, що поєднуються у різних пропорційних співвідношеннях. З цієї ж причини видається доцільним замість жорсткої хронологічної послідовності «премодерн-модерн-постмодерн» **(гносеологічної синтагми)** розглядати їх **наявне співіснування**, накладання, **«потрійну експозицію» парадигм**, що передбачає демократичну можливість вільного вибору за принципом «і-і» (відповідно до такого поняття багатозначної логіки, як кон'юнкція). Після 2010-го, на тлі вибухової технологізації-цифровізації, у коливально-поступальному процесі унаочнились активні спроби продуктивного використання здобутків модернізму і постмодернізму. Ця ситуація вагань між протилежностями концептуалізується як post-post-модернізм, або метамодернізм, який поєднує модерну щирість, віру в логіку, науку і прогрес з рисами, характерними для постмодерну: іронічністю, критичним ставленням до знання, нігілізмом, релятивізмом, зміцненням комунікативної «горизонталі» тощо.

У такій динамічній системі постфілософського поєднання уламків міфологій, відголосків вірувань, уривків наукового й псевдонаукового знання, на засадах плюральності, демократичної політкоректності, за недосяжності повноти істини, маємо всі підстави поставити знак тотожності між філософією і філософуванням. У повній відповідності до твердження М. Гайдеґґера: «Філософія і є філософуванням».

Радикальні трансформації філософського дискурсу неминуче позначаються на сучасних екранологічних світорепрезентаціях. Імена Ніцше, Сартра, Камю нині ніби відійшли на інший регістр популярності, поступившись за частотою згадувань таким іменам, як Декарт, Гайдеґґер, Делез, Лакан, Жижек, Фуко.

Імена цих та інших представників постфілософського знання популяризуються тим більше, чим швидше філософія екстрагується з буття у вимір екранного побутування.

Для людини доби панування *візуального*, що практично збігається з початком XXI століття, думка вербалізована втрачає пріоритетність. Епоха експансії оптичного дозволяє мислити знаками, символами, образами — візуальностями, що органічно вкладається у природу людини як істоти насамперед «зорової». Така довіра до того, що бачимо, певною мірою асоціюється з феноменологією сприйняття Моріса Мерло-Понті, мислення якого тяжіло до візуальних свідчень першобуття. Віра філософа у спроможність слуху і зору розпізнати сутність світу виглядає нині гоноровим викликом філософській рефлексії.

Представник екзистенційної феноменології Мерло-Понті, розвинувши висхідні засади філософії Гуссерля та Гайдеґґера, цілком може вважатись основоположником «робочої»/актуалізованої/затребуваної нині екзистенційно-феноменологічної методології. Підхід французького мислителя передбачає дистанціювання від суто теоретичного осмислення свідомості, наближення до розкриття взаємин людини і світу через факти буттєвості. У своїх філософських студіях Мерло-Понті «розміщує сутності в екзистенцію й передбачає, що людина й світ можуть бути зрозумілі, лише виходячи з їхньої фактичності», сповідує «ейдетичний метод — метод феноменологічного позитивізму, який ймовірне базує на реальному» **[Мерло-Понти 1999, с. 17]**.

Плідною для розвитку філософії мистецтва, теорії художнього образу та практики сучасної «екранності» виявилась феноменологічна теорія *Уявного* Жана-Поля Сартра з системним вивченням модальностей продуктивно-творчої уяви (спогадів, передбачень, породжень фантазії тощо) **[Сартр, 2002]**. В осмисленні апологета екзистенціалізму саме людина є порталом взаємопроникнення світів — «буттям, через яке *ніщо* входить у світ» **[Сартр 2001, с. 66]**.

Варто наголосити: починаючи з другої половини XX століття, моделі екранної культури тяжіють до конкретизації життя людини. Актуалізація «екзистенційної феноменології» (Ж.-П. Сартр та М. Мерло-Понті), з характерною укоріненістю у буттєвості «іманентного», сприяє фокусуванню уваги на проблемах повсякденного існування, рольових реалізаціях згідно до філософських вимірів «феноменологічної етики» Е. Левінаса, «феноменологічної герменевтики» П. Рикера, «філософської антропології» М. Шелера тощо.

З наведених вище міркувань наочною стає відповідність динамічних перетворень базових моделей екранної культури визначеного відтинку історії екранності провідним концептам філософського мислення тієї чи іншої доби. Водночас і філософія, вкладаючись у новітні контексти, безпорадно чіпляється за уламки міфологій, уривчасті візуальні символи, знаки, іміджі, які дають їй змогу вичленовувати/артикулювати сутнісні прикмети «постсучасності».

Принципова відмінність розхристано-незавершених, дискретних, скороминущих візуальностей, пропонованих нині екраном, у тому, що вони, внаслідок своєї швидкоплинності, навіть не встигають кристалізуватися у раціональні концепти, словесні конструкції. Нині філософія розлита у просторі культури. Соціальне, політичне подається через культуру, насамперед — через культуру екранну. В умовах культурної ситуації екраноцентризму філософія несподівано перемістилась у екранну площину — від категоріального апарату і означення сучасних тенденцій до визначення місця людини у динамічних, мінливих параметрах сьогодення. Отже, екран виступає і філософією, і полем для інтелектуального «топтання» філософів, і виміром народження нових смислів або й безглуздя, іронічної безсмислиці.

3.3 Філософування екраном

Важко заперечувати, що упродовж останнього століття саме екранна культура великою мірою визначає шляхи розвитку суспільства й духовності людини. Дедалі більше екран (кіноекран, телеекран, екран комп'ютера тощо) слугує проявником часу, деталі якого поза нараціями проростають з самої атмосфери екранного видовища. Працюючи не стільки з матеріалами, носіями, технологіями, скільки з ідеями, сучасний кінематограф стає актуалізатором смислів, наближаючись тим самим до насущних завдань постклассичної філософії. Водночас варто наголосити: замість пошуків в екранних творах вишуканої філософської начинки (Юнга, Фрейда, Лакана, Бодріяра, Сартра, екзистенціалістів тощо) за принципами, що її формулювали десятиліттями кінознавці та мистецтвознавці, нині спостерігається взаємопроникнення кінематографа і філософії, що дає нам підстави запровадити неологізм *cinesophia*, або *кінософія*. На відміну від філософування у кінематографі, під кінософією розуміємо «філософування кінематографом». Попри те, що факт зближення цих понять наразі не був термінологічно оформленим, його легітимізація, по суті, відбулась з подачі С. Жижека та Ж. Делеза. Нині, коли філософія ніби «розлита»/розчинена у всьому просторі культури, сучасний кінематограф філософує фільмами, митцями, глядачами, безжально руйнуючи, змінюючи непорушні, здавалося б, смисли, піддає рефлексії й переосмисленню усталені знання про світ і місце людини у ньому, намагається унаочнити своєрідний «розрив» — віднайти кількісно-якісну межу переходу від узвичаєної «норми» до девіацій (у тому числі, нових форм мислення, нових ідей, що виходять за межі соціальних стереотипів) тощо. Таким чином, екранне мистецтво не просто відкриває нові обрії філософування, а шляхом інтуїтивних осяянь митців часом навіть випереджає наукову думку, руйнуючи у такий спосіб міф про елітарність та «першородність» філософії з притаманними їй «здоланням часу» й нескінченним «самозаперечennям». При цьому кінематограф як справжній приборкувач часопростору, опанувавши новітні цифрові технології, остаточно ствердив свою спроможність створювати час і простір «з нічого», з математичних абстракцій — баз даних, нулів та одиниць бінарного коду. Більше того, «любомудріє», вирване з герметичності кола утаємничених філософів, відкрило непередбачувані

перспективи у дослідженні сутності й сенсу людського буття, виявленні витоків й кінцевої мети подій, розкритті або й протезуванні смислів, почуттів, поведінкових реакцій: екранні тексти виявляються переконливішими за філософські трактати. Зрівнявши з категоріями і поняттями художні образи й метафори, екран у пошуках «справжнього» створює ілюзорний світ — відчужені, перетворені форми реальності. Одним з філософів, хто намагався мислити за допомогою кіно, був Ж. Делез. Завзятий синефіл, він чи не першим приписав кіно високий теоретичний статус. Час виправдав такі передбачення: за втрати довіри до будь-яких наративів, ідеї припинили користуватися словами. Викладені у рафінованих мистецьких формах, вони — не стільки інтелігібельні, скільки зчитуються на інтуїтивно-чуттєвому рівні з наступним врівноваженням глибокого емоційного переживання зусиллями раціо задля досягнення інтелектуально-емоційної рівноваги. Мислетворчий процес у контексті сучасної кінософської рефлексії не призупиняється, попри помітне тяжіння екрана до викладу ідей все більш економними засобами (редукція, згортання форм, що прагнуть спрощення, тощо), адже софіїне знання в кіно проростає не стільки з наративу, скільки з самої атмосфери, з окремих деталей, що внаслідок/завдяки надмірності екранного зображення стають німими свідками або свідченнями у нескінченій прецесії симульованих тотожностей.

Проблема не у відмінності досліджень теперішніх філософів від німецької класики, хоча б внаслідок відсутності кіно за часів Гегеля і Канта. І не у «захватаності» «гладких» ідей і слів, вся загостреність і оголеність яких стирається від безмежного вживання в потоці словоблудства й вони втрачають свіжість. Суть міститься в тому, що сучасний сленг, жаргон філософії не категоріален. Він категоричний і, великою мірою / багато в чому завдяки кіно, має характер теоретико-практичної/емпіричної дисципліни. Дискурс перенасичений численними й часом невиправданими посиланнями на ідеї мислителів і діючих режисерів (від Ейзенштейна та Кракауера до Годара, Гріневея, Лінча), висновками, що не завжди відповідають дійсності. Можна, звичайно, поставити питання: а чи має щось дорівнювати дійсності, коли маємо справу з «чудесною реальністю»? Тут панує істина іншого роду — не статична. Як і буттєвість, і онтологія, форма — динамічна і не піддається систематизації, типологізації. Залишається зміст. Цілком вірогідно, з цієї причини про кіно найбільш самовпевнено міркують апріорісти, не надто утаємничені у сфері «фактажу» екранних творів. Вони докладно розмірковують про предмет і об'єкт, хоча об'єкт заступає предмет, а предметність не охоплюється тривіальним змістоописом. Бажання представити розвиток як розгортання визначень і інтерпретацію понять породжує такий собі неопозитивізм. **Хоча у дослідженнях екранності принциповим є не «що», а «як».**

3.4 Полілог з екраном, або Буття як інтерфейс-меню

Не потребує додаткових обґрунтувань твердження: сучасна людина є екранозалежною. Втрата самодостатності відбувалась поступово, симультантно/паралельно становленню та розвиткові екранної культури, починаючи з XIX століття, якщо вести відлік від так званої археології кіно, з винаходів, що передували рухомому екранному зображенню. Упродовж XX століття спостерігалась поступова експансія екранів, послідовно збагачуючи зону вражень людини.

Нині «екран», «екранна реальність», пов'язана з нею «віртуальна реальність» є центральними культуроутворювальними феноменами. XX — початок XXI століття актуалізували тип культури, основним матеріальним носієм якої є «екранність», а не писемність (на відміну від «галактики Гутенберга», за М. Маклуеном). Екранна культура базується на системі двомірних, тобто площинних, а нині — ще й об'ємних зображень (3D, сферичних, з круговим оглядом у 360 градусів), що моделюють/реконструюють/імітують/симулюють прикмети простору, зовнішність та дії персонажів, передають їх мовлення, відтворюють особливості звукового середовища тощо.

На початку XXI століття світ, тотально облаштований/устаткований екранами різного формату і призначення, які демонструють, зображують, віддзеркалюють, відстежують, спостерігають, набув виразних ознак «екраноцентризму», а планетарне людство перетворилось на гетерогенну аудиторію/електорат глядачів, користувачів, геймерів, селферів, блогерів, інстаграмерів, фанів тощо.

Наш сучасник не тільки рокований жити в умовах всеохопної «екранізації» світу — в оточенні екранних девайсів, гаджетів, медіапорталів, — а й не уявляє собі повноцінного існування без телевізора, комп'ютера, стільникового телефону, планшету, автонавігатора, систем відеоспостереження, діагностичної медичної апаратури, без галасливих екранних медій, інших продовжень органів почуттів — того, що М. Ямпольський визначив як «потужні антропологічні протези» візуальної перцепції, людської свідомості **[Ямпольский 2012, с. 61]**. Натомість М. Маклуен інтерпретував екрани як «глобальні розширення назовні людини,

її почуттів, нервів» **[Маклюен 2003, с. 90]**. При будь-якому трактуванні авторами наголошується нерозривний зв'язок «людина — екран».

Комп'ютерні розширення людської свідомості, «протези» зору й слуху не тільки допомагають чути/бачити на великі відстані, а й створювати світи з різноманітними хронотопічними характеристиками та формами існування, генерувати фальшиві особистості у комунікативному просторі тощо.

Повсякденне буття постає існуванням у нескінченному нашаруванні на реальність першого порядку фікшн-реальностей, що безперервно виникають при відкритті «вікон» глобальної «операційної системи». При цьому різноформатні й хронологічно невпорядковані файли можуть з'являтися/випливати одночасно й доволі хаотично. Отже, людина приречена повсякчасно обирати одну з наявних опцій цієї «програми» за принципом інтерфейсу користувача задля конструктивної взаємодії, узгодження діалогу. Внаслідок множинності девайсів, що оточують людину у щоденному бутті, діалог перетворюється на полілог.

Поліекранність давно стала буттєвою/онтологічною характеристикою культурного простору. Взаємоперетікання цілком матеріальних ландшафтів та віртуальних світів численних екранів утворюють хронотоп сучасної культури, в якому віртуальні «дигітальні хронотопи» (термін Б. Манова) **[Манов 2005, с. 293]**, змішуючись з часопростором фізичного буття, перетворюються на субстанцію, з якої кожен користувач здатний вичленовувати, формувати, створювати суто суб'єктивні нелінійні моделі реальності, часопросторові архітектоніки власної потенціальної присутності, розчиняти, розпилювати свій життєвий час у вимірах віртуальності, «доповненої», імерсивної реальності тощо.

У медіагенному середовищі (термін В. Савчука) численні нашарування екранних зображень з девайсів ніби затуляють перспективи дійсності, відволікаючи користувача від подій його життя у «твердому» фізичному вимірі. Запроваджується підміна: цілісна картина світу роздрібнюється на безліч її уламків, наближених або віддалених у часі й просторі. Така собі багатофокусна експозиція. Час перебування людини/користувача в інших світах (кінематографічних, телевізійних, віртуальних світах комп'ютерних ігор, соціальних мереж тощо) призводить до скорочення реально пережитих подій з наступною трансформацією емоційної сфери та підвищенням залежності від «екранного адреналіну». Відповідно, свідомість людини у вирі повсякденного буття перетворюється на своєрідний «інтерфейс» з великою кількістю роз'ємів: екран будильника, телевізор, телефон, комп'ютер, планшет, навігатор в авто, електронні ваги, таймери, термометри, інші атрибути зони піклування. Слід додати екрани на рідких кристалах у різних приладах, таких як касові апарати, рекламні

білборди, осцилографи, медична діагностична апаратура, роботи для оперативних втручань, що виводять на екрани зображення недоступних зон тіла (судини, серце, легені, очі тощо), оснащені екранами мікрохірургічні інструменти, іграшки типу «Тамагочі» тощо. Нове слово робототехніки — андроїд на ім'я Софія, однозадачні боти, персональні помічники, операційні системи, амбітно розрекламований «штучний інтелект», інші інноваційні винаходи, які змушують замислитись щодо правомірності модної свого часу теорії «бунту машин», що постали проти своїх творців — людей. Кінематографісти Енді та Ларі Вачовські були не першими і не залишились єдиними, коли у класичному фільмі «Матриця» оформили апокаліптичні передбачення, демонструючи світ, у якому людям відведено непрезентабельну роль зарядних пристроїв гігантського процесору. Не така вже й фантастична ідея... Ще у середині XX століття Вальтер Беньямін висловлював побоювання, що людина перетвориться на придаток машини, а також мав острах щодо психологічної залежності суб'єкта від апаратів, приладів та засобів (медіазасобів, зокрема).

Вже сьогодні можна констатувати: екрани дивляться на нас на кшталт тієї порожнечі, до якої не можна зазирати безкарно. Практично людина залишилась беззахисною під пильним оком екранів — від комп'ютерів до систем відеоспостереження. Інтернет-провайдери наразі пропонують, поряд з оновленням програм антивірусного захисту, програми захисту від несанкціонованого спостереження за господарем девайса, фактично підтверджуючи: екран вже давно не обмежується функцією «вікна у світ/світи», перетворившись на вуаєра та шпигуна.

Динамічний простір мегаполісів насичений екранами цифрової та нецифрової природи, що час від часу утворюють смислові перевертні, інверсивні хронотопи, демонструючи, скажімо, сонячні ландшафти курортів на білбордах засніженого міста або закликаючи придбати гірськолижне обладнання через рекламні екрани, розташовані у метрополітені тощо. Зненацька вриваючись у приватну перцепцію людини, такі «повідомлення» руйнують рутину часопросторової послідовності подій, перетворюючи її на шизоїдний ланцюг випадкових оказій. Багатократна експозиція, ускладнена постійною трансфокацією, при якій фокус/концентрація уваги на тому чи іншому плані постійно змінює його масштабність/значимість*, провокує свідомість, що сприймає,

---

* Трансфокатор — це варіооб'єктив з перемінною фокусною відстанню. У кінооператорів є термін для зміни масштабу зображення або міри наближення до об'єкту фільмування — zoom.

до повсякчасних перемикань задля знаходження «актуального» плану у нескінченному лабіринті мережі або своєрідному «магічному дзеркальному коридорі» файлових «вікон», що безперервно відчиняються, беручись практично нізвідки — з кодів та бітів інтернет-серверів. Навіть «порожнеча» темного екрану сприймається як своєрідна іншоформа «ніщо», де потенційно міститься «все», — така собі модифікація «чорного квадрату» доби масових комунікацій.

Перенасиченість гетерогенною, внутрішньо суперечливою візуальною медіаінформацією викликає сенсорну втому, дестабілізацію усвідомлення людиною локалізації свого перебування у часі та просторі, позначається на функціях мозку, особливостях вищої психічної діяльності.

Початок цифрової доби змінив технологічні, комунікативні та психологічні особливості існування людини в умовах постійного впливу поліекранності: актуалізація візуального стала своєрідним викликом вербальним знакам і текстам, полегшивши/прискоривши «серфінгування», ковзання зором знаковими поверхнями численних екранів.

З іншого боку, «тиха цифрова революція» відкрила неосяжні можливості щодо переконливого екранного втілення будь-яких породжень вигадки та уяви. Екран перетворився на своєрідний «портал», через який фантасмагорії отримали можливість проростати в субстанційну реальність через нелінійні виміри свідомості глядачів. Кінематограф, телебачення, екранні мистецтва нових медій створюють/примножують фікшн-образи, симулятивні «реалії» фантазійного, вигаданого світу у творах кінофантастики, фільмах фентезі, містики тощо. Фотографічна переконливість раціонально неосяжних об'єктів, їх видимість/наочність виступають своєрідними аргументами можливості співіснування інших, різних «світів». Так піксель — інваріантний «квант» зображення — перетворив екрані фікції на потужний важіль впливу на «першу», тобто фізичну реальність, на людську психіку.

Медійний екран традиційно виступав як онтологічний спаринг-партнер, досліджуючи моделі буття, життєві ситуації, надаючи глядачеві змогу емпатично солідаризуватися з позитивним або негативним персонажем. Глядач несвідомо прагнув побачити на екрані відлуння власного *«Я»* у *«Іншому»*. Натомість, отримавши технічне приладдя для генерації/творення віртуальних світів за власним «проєктом», він опанував іншу перцептивну стратегію — вглядування в себе як в *«Іншого»*.

З відкриттям безмежжя кіберпростору отримала «нове дихання» характерна для людини постмодерну ігрова модель буття, активізувавши Homo Ludens («людина, що грається» — термін Й. Гейзинги, введений ним 1939 року у праці

«Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури») **[Хейзинга 1997]**. У переосмисленні Гадамера, зоною свободи людини, багатомірною ігровою реальністю є будова віртуальних світів. Втім, за Гадамером, «суб'єкт гри — це не гравець... суб'єктом гри є... сама гра, що грається» **[Гадамер 1988, с. 152]**. Не бажаючи обмежуватись роллю стороннього спостерігача, користувач вступив у креативну взаємодію з комп'ютером, опановуючи віртуальний вимір реальності. Це спричинило надтривалі «зависання» юзерів біля інтерактивних екранів, що видається цілком закономірним, зважаючи на отриману ілюзію повного привілля самовияву, необмеженість свободи у віртуальному «заекранні». Різноманітні акти реального життя з легкістю переводяться у віртуальний формат: знайомства, віртуальний секс, створення родини, формування кола друзів, реалізація економічних проєктів різного масштабу, введення у віртуальний обіг кріптовалюти, біткоїнів тощо.

Серед можливостей, наданих віртуальною реальністю, — перспектива «втечі» з власного тіла з утворенням ТБО. Концепція «тіла без органів» — поняття, що Жиль Делез позичив у Антонена Арто як ідею «розвтілення», звільнення від тіл-органів. Придатність ТБО до існування по той бік реальності цілком може сприйматися, як вказує Валерій Подорога, метафорою метафізичного образа «тіла Бога», «квазіреальності Бога як чистої можливості думки і мови» **[Подорога 1995, с. 170]**.

Термін «тіло без органів» ввів Жиль Делез у 1969 році у праці «Логіка смислу» і розширив поняття у спільному з Феліксом Гваттарі трактаті «Анти-Едіп» (1972) **[Делёз Ж., Гваттари Ф. 2007]**. ТБО означає розпредметнення матеріальної об'єктності, надання їй текучості, придатності до трансформацій з перспективою творення за допомогою комп'ютера будь-якої іншої віртуальної предметності. Завдяки технологіям творення віртуальної реальності людина набуває можливості отримати новий тілесний образ, відчути себе *Іншим*. Навіть субтильний юзер цілком може постати у віртуальній реальності атлетом, героєм, рятівником цивілізації або ж, навпаки, стати на «темний бік» Всесвіту (без жодної відповідальності за власні вчинки та їх наслідки). Таке одночасне володіння кількома самостями — крок до розщеплення ідентичності: одна залишається у «тлінному» світі, інші — діють у віртуалі. Така ситуація має свої психологічні ресурси та ризики. Віртуальна реальність — зона компенсації комплексів, страхів, фобій користувача, перспективна щодо підняття самооцінки, з іншого боку — доволі небезпечний вимір, адже формує смислові трансформації, викривлення соціальної дійсності, вводить юзера у стани зміненої свідомості. Невипадково побоювання щодо загрозливого потенціалу віртуальних світів,

у які загралися сучасні підлітки, висловив Стівен Спілберг у зафільмованій 2018 року картині «Першому гравцеві підготуватися», розгорнувши свою феєрію одразу в кількох вимірах, із залученням модних у колі геймерів коміксів «Марвел», аватарок та змалюванням вдач окремих юзерів соцмереж.

Удосконалена хайтеком «технічна відтворюваність» образів (досліджувана В. Беньяміном) **[Беньямин 1989]** призвела до активізації хаотичної комунікації, опосередкованої екранами: об'єктивом цифрової камери схоплюються будь-які події та не-події, розміщуються для широкого огляду у соцмережах. Спостерігається ефект ланцюгової реакції: люди все частіше намагаються закарбувати свій образ на екрані власного смартфона, комп'ютера або планшета, запустити його у світ. Можливо, селфоманія є наслідком кіноманії та телеманії попередніх поколінь, що супроводжувались нестримним бажанням побачити себе на екрані, в такий спосіб оприявитись у соціумі. Селфер зазирає в рамку екрана як у чарівне/казкове люстерко, милуючись створеним образом. М. Маклуен проводить паралель з темою Нарциса, якого «вводить в оціпеніння його власний самоампутований образ» аж до того, що він впадає у ступор, проявляючи резистентність до болі та будь-яких почуттів **[Маклюен 2003, с. 53]**.

Селфі — прагнення інкорпорації у глобальний екранний простір. Бажання суб'єкта засвідчити про себе, про стиль життя (часом вигаданий, намріяний, такий собі акт реваншу свідомості, пригніченої тиском нездійснених бажань). Множаться віртуальні «екранізовані» фантазії, фейки, фікції з високим індексом візуальної достовірності: зовнішність, відредагована фотошопом, вишукані гастрономічні натюрморти, елітні місця відпочинку як репрезентація успішності. Такий симулякр життя персонажу має наочно засвідчити реалізованість його у соціальних координатах, викликати у спостерігачів бажання, захоплення, заздрість (або інші, не обов'язково позитивні, почуття та емоції). Справжні емоції як реакція на провокацію-симулякр є негласним правилом гри, яку друзі-з-мереж, передплатники, фани, хейтери, інші небайдужі респонденти підтримують або знецінюють публікаціями, відгуками, «лайками», смайликами, тролінгом. Або ж надсилають emoji, що є іншоформою емоційної реакції, чуттєвості, редукованої до лаконізму візуального знаку.

Безперервний потік саморепрезентацій (реальних або фальшивих) перетворює планшети, стільникові телефони на каталогізатори фактів соціального, особистого, навіть інтимного життя. Такий масовий квазіексгібіціонізм, покликаний переважно демонструвати омріяні прагнення людини, узгоджується з ідеалізованим *«Я»* особистості, що входить до структури її ціннісних орієнтацій. Для когось це — краса тіла, престижність одягу, елітарність кола спілкування,



Першому гравцеві підготуватися (2018, Стівен Спілберг)









Репродукція (2018, Джеффрі Начманофф)

для інших — демонстрація екстремальної поведінки (часом — ціною власного життя). Такі інтенції «до кращого», видавання бажаного за дійсне, з одного боку, мотивують до самовдосконалення, з іншого — можуть сприяти розвиткові неврозу внаслідок розбіжності між «Я-реальним» та «Я-ідеальним» (за класифікацією К. Роджерса); провокувати депресію при споглядані надмірно успішних інстаграм-репрезентацій *Інших*.

Фікшн-реальності заполонили вимір повсякденної комунікації. Кожна «ядерна»/монадна особистість здатна згенерувати цілу низку різнополярних фейкових профілів суб'єктів, які можуть кардинально різнитися віком, гендерними та расовими характеристиками, ціннісно-смисловими обмеженнями/пріоритетами тощо. Низка генерованих індивідом фальшивих профілів є не тільки елементом своєрідної гри, а й свідченням внутрішніх протиріч суперечливої, дисоційованої, множинної особистості. Така багатоличинна самопрезентація великою мірою спровокована існуванням «деконструйованої людини постмодерну» у динамічному просторі, де постійне урізноманітнення екранних форм збільшує розмаїття сфер рефлексії буття.

Беньямин 1989. — Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Киноведческие записки: историко-теоретический журнал. 1989. Вып. 2. С. 151–167.

Гадамер 1988. — Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 704 с.

Делёз, Гваттари 2007. — Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип. Капитализм и шизофрения / пер. с франц. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. 672 с.

Маклюен 2003. — Маклюен М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский: Канон-Пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.

Манов 2005. — Манов Б. Техническая характеристика и эстетическая природа дигитального образа // Киноведческие записки. 2005. № 71. С. 285–304.

Мерло-Понти 1999. — Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента, Наука, 1999. 606 с.

Подорога 1995. — Подорога В. Выражение и смысл. Ландшафтные миры философии: Сёрен Киркегор, Фридрих Ницше, Мартин Хайдеггер, Марсель Пруст, Франц Кафка / ред. А. Иванов, Л. Кульчицкая. М.: Ad Marginem,1995. 427 с.

Сартр 2001. — Сартр Ж.-П. Буття і ніщо / пер. с фр. В. Лях, П. Таращук. К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2001. 854 с.

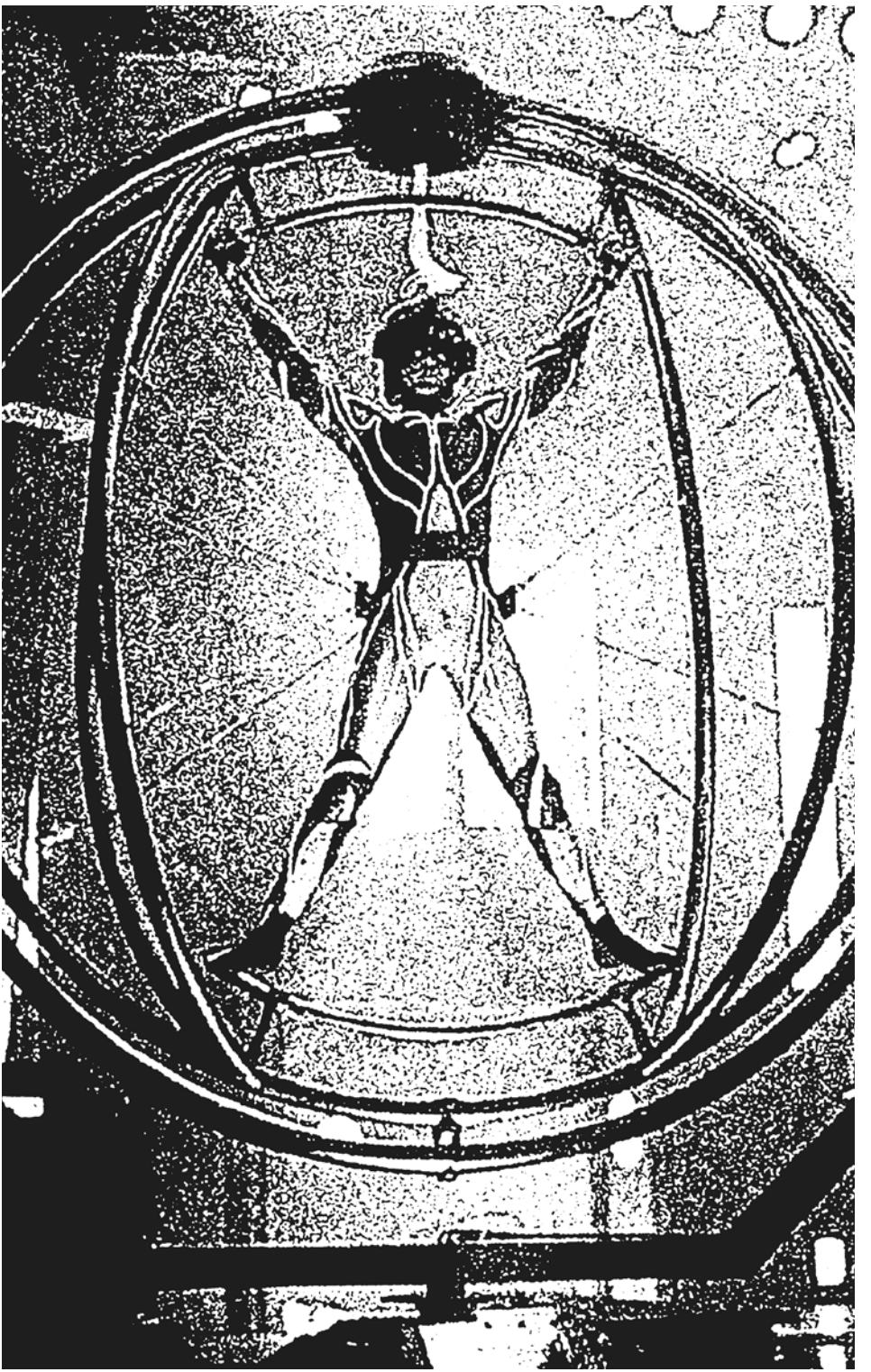
Сартр 2002. — Сартр Ж.-П. Воображаемое. Феноменологическая психология воображения / пер. с фр. М. Бекетовой; отв. ред. Д. В. Скляднев. СПб.: Наука, 2002. 319 с.

Хейзинга 1997. — Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер., сост. и Х 35 вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

Ямпольский 2012. — Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 6–74.

Зшиток IV

Цифровий світ як нова реальність



Намагаючись осмислити загально вживані визначальні терміни сьогодення: «постіндустріальне», «інформаційне», «електронне», «суспільство споживання», — маємо погодитись з Ф. Джеймісоном, який наголошує, що ці базові дефініції доби не є повноцінними поняттями, висвітлюючи лише окремі зміни, що їх зазнало суспільство **[Джеймісон 2008, с. 86–87]**. Ще більш суперечливим американський теоретик вважає вживання поняття «постмодернізм» як визначення історичного характеру доби, насамперед внаслідок проблематизації постмодернізмом історичності як такої, заперечуючи сенс періодизації.

Більш доречним видається маркірування «епоха цифровізації», оскільки перехід до цифри — культурна подія, глобальний факт, що, беззаперечно, змінив обличчя доби. Змінилась і людина. Ми інакше дивимось на світ, на екран, читаємо (часто з екрана), змінився стиль нашого життя. Система меню в комп'ютері переструктурувала наше мислення на уривчасте, фрагментарне. Текуче, пластичне сприйняття реальності, її темпоральності все більше узгоджуються з поліритмікою екранного світу, ризоматичною «картою» віртуальності, де часові компоненти належать просторовості, отже кожний локус споряджений власним часом, ритмом перебігу подій.

На думку дослідника інформаційного суспільства Мануеля Кастельса, «нелінійна логіка як основний принцип роботи постмодернової свідомості надійно вписалась у структуру суспільства мережевих структур» **[Кастельс 2007]**.

Інтернет з його характерним гіпертекстовим поданням інформації поступово займає домінантні позиції у культуротворенні, впливаючи на норми, звичаї, моделі поведінки індивідів у суспільстві (політичні, соціальні, морально-етичні, етнонаціональні тощо). По суті, саме в кіберпросторі набувають чинності такі основні форми культуротворчості, як міф, релігія, мораль, мистецтво. Понад те, віртуальний суб'єкт-об'єктний вимір претендує на статус базового ареалу життєвого часоперебування людини.

4.1 Інтернет як ареал існування

В Інтернеті панує зворотність подій, порушення логічних причинно-наслідкових структур. Можна цілеспрямовано прораховувати маршрут, рухаючись по карті-мережі, або ж бездумно переміщатися по лінках, спонтанно скакати по топосах, що приманюють квазісмисловими офертами. У такому різновекторному пориві індивідуум розсіюється, розпорошується по ризоматичній мережі, втрачає себе, гублячи сенс, центр, ядро. Юзер потрапляє в залежність від екрану, що як наркотик приваблює, притягує й втягує у темпоральність та просторовість чарівного світу віртуального «заекрання».

Невипадково фахівці з соціальної психології в числі ознак великого антропологічного повороту називають такі зміни, як: дисоціація особистості внаслідок її розчиненості в мережі; винос довгочасової пам'яті на сервера, тобто назовні; трансформація когнітивної карти у зв'язку з насиченістю соціального середовища смартфонами, комп'ютерними іграми, до яких діти привчаються змалку тощо. Такі стрімкі антропологічні деформації обумовлені високими технологіями, завдяки яким інформаційний потік стрімко пришвидшується (кліпи, ЗМІ, моніторинг мереж тощо). Це провокує когнітивні процеси, що скидаються на драйв геймера, який грає на межі можливостей, впадаючи в стан легкого трансу — своєрідного кібер-тріпу, зміненої свідомості.

Такі повсякчасні провали у віртуальний світ, пов'язані із серфінгуванням на хвилі швидких процесів, викликають звикання. Користувач/е́ктор починає нудьгувати у тяглості повсякденного буття, що не підвладне сенсорному керуванню. Ось чому, коли життя в параметрах сьогодення втрачає опції актуальності, сталості, чи не єдиним порятунком видається створити інший світ — в аутичних зануреннях в універсум/всесвіт віртуальної реальності, де «Я» реалізує всю багатомірність стосунків.

У граничних формах такий вихід в «інше життя» дорівнює суїциду, що у символічній формі передає, зокрема, стрічка Яна Комаса «Кімната самогубців» (2011, Польща). Схильний до депресії підліток із дуже забезпеченої родини шукає компенсацію дефіциту батьківської уваги у світі Інтернет-павутиння. Втім, і тут особисті контакти підміняються ігровою ситуацією: цифрові

клони — двійники цілком реальних персонажів з оточення підлітка — діють в умовному віртуальному просторі суїцидального клубу, члени якого ідеалізують смерть. Хлопчик, ставши членом цієї Інтернет-спільноти, отримує можливість реалізувати своє уявне альтер-его — стати непереможним героєм манги — коміксу із специфічною для аніме промальовкою та атрибутикою. Простір комп'ютерної гри, фундований архетипною матрицею ініціації, ніби покликаний врівноважити нестабільність підлітка у його повсякденному житті. Але саме з цього життя хлопчик-геймер повсякчасно випадає.

Так і постлюдина, чиє існування поволі перетікає у ризоматичну структуру мережі, у вимір екранного буття, поступово звикає керуватися приписами екрану, переформатовує своє ставлення до світу, до інших, до себе під впливом нав'язаних стандартів успішності, елітарності тощо. Такій «скерованості» є чимало доказів, серед яких — прямування до нової форми тілесності. Тіло, яке сьогодні активно піддається нищівним трансформаціям згідно з вимогами екранних трендів і брендів, споряджається протезами (силіконові додатки, татуаж, різноманітні пластико-хірургічні вдосконалення тощо). Уніфікація під «актуальні» стандарти свідчить про несприйняття людиною себе, сприяє відчуженню від власного первообразу. Водночас певні функції переносяться у гаджети й девайси: в поміч обшири знання Google, зовнішня пам'ять «нелюдських обсягів»,



Видозмінений/Зінакшений вуглець (2018–2020, Лаета Калогрідіс)

апарати покращення слуху й зору тощо. Невдовзі, очевидно, матимемо імплант з індивідуальним цифровим кодом або й персональний стек з цифровим дублікатом особистості, що вільно «злити» в будь-яке тіло. А саму тілесну оболонку бажаної статі, віку і статури можна буде взяти напрокат, як нині — карнавальний костюм. Такий гіпотетичний досвід осмислюється у науково-фантастичному американському серіалі «Видозмінений/Зінакшений вуглець» (2018–2020, Лаета Калогрідіс) — екранній адаптації роману-утопії Річарда Моргана (2002). Події фільму переносять глядача в 2384 рік, коли на повну працює технологія збереження на спеціальних стеках, мозкових імплантах, оцифрованої особистості людини з перспективою завантажувати її у інші тіла-оболонки. Оскільки тіла стають предметом куплі-продажу, шанси здобути собі найкращі зразки мають багатії та можновладці. Їм доступний широкий вибір молодих тіл-вмістилищ та надійні сховища для зберігання «флешок» з копіями свідомості, цифрова інформація з яких може бути переміщена зі швидкістю світла. Такі фантастичні досягнення технологій відкрили перед людством нові перспективи міжгалактичних подорожей та ведення міжзоряних воєн. Здійснення загарбницьких планів підступної «верхівки» потребує виконавців. Герой фільму — один з таких солдатів, воїн елітного підрозділу Посланців. Прокинувшись через 250 років після того, як його власне тіло було вбитим, він вступив у боротьбу з корумпованим урядом, який підступно веде штучну війну. На генетичну спорідненість цієї серіальної форми з суто кінематографічною традицією вказують найменування епізодів, що повторюють назви класичних нуар-фільмів 1940–1950-х років.

4.2 Цифровий шлях як продовження еволюції людини?

Мистецтво вочевидь випереджає науку — як у творенні моделей прийдешнього світу, так і у намаганнях виявити параметри та аспекти дестабілізації, передбачити архетипіку нового світопорядку. Визначає тригери глобального фазового переходу — переміщення в якісно новий стан, щось на кшталт ситуації початку 1960-х на тлі поширення телебачення. Нова біфуркаційна ситуація, наростаючи з кінця 1990-х, також була спровокована вдосконаленням технологій, насамперед — технологій екранних. Супутникове телебачення, Інтернет, соціальні мережі, твіттер, стільникова телефонія, інші засоби комунікації сформували цифросферу (на кшталт ноосфери) — інформаційно-комунікаційний вимір з певними властивостями й характеристиками.

«Машинна» цивілізація веде активний наступ.

Стала буденною ситуація, нетривіальна по суті, коли людина періодично має доводити технічному пристрою: «Я — не робот». Або проходити тест Тюрінга — той, що відрізняє людину від комп'ютера за письмовими відповідями. Таке спрощене тестування все частіше стає перепусткою, тобто допуском у Систему.

Та чи є взагалі місце Homo digital поза мережею, у постсучасному світі, де «технофетішизм» чинить замах на переформатування звичного укладу життя?

Ро́боти витісняють людей з професійних ареалів: боти розмовляють з нами, прикидаючись консультантами, дрони успішно шпигують та керують транспортними засобами. Економічно вигідною стає заміна людини на машину. Автоматизація, запровадження «штучного інтелекту», роботизація чимдалі скорочують необхідність в людській робочій силі: не витримує людина змагання з технікою. Лише кілька галузей залишились у царині виключно людських можливостей — переважно ті, що пов'язані з інсайтом, інтуїтивним осягненням та емоційним переживанням. Серед таких — сфера художньої діяльності. Насамперед — музика, поезія, естетично оформлена візуальність та аудіовізуальність. Хоча зона компетентності «штучного інтелекту» розширюється безперервно. Як зразок його оновлених вмінь композитор і дослідниця музичної

культури Асматі Чібалашвілі називає програми, що здатні писати музичні твори, імітуючи стиль того чи іншого відомого композитора або історичного періоду: «Серед них створена у 2016 році програма AIVA (The Artificial Intelligence Virtual Artist), база якої налічує більше 30 000 партитур, що переведено в матричний вигляд задля подальшого опрацювання матеріалу. Програма на основі проаналізованого тезауруса має певні стильові, темброві, інтонаційні та інші шаблони, ґрунтуючись на яких формує твір. Користувач може обрати жанр, темп, метр, тривалість твору та його інструментальний склад» **[Чібалашвілі 2021, с. 41–50]**. Можна навести також переконливі приклади «машинної творчості» в інших сферах мистецтва. Показовим є нереалізований кінопроєкт американського сценариста і режисера Чарлі Кауфмана «Френк або Френсіс», одним з героїв якого був комп'ютерний розум, навчений писати хітові сценарії. При всій досконалості програм адекватно зімітувати чуттєву сферу людини машині наразі не вдається.

Досі не опановані «штучним інтелектом» завдання, пов'язані з асоціативним, неформальним співставленням. Саме здатність до нестандартного, неалгоритмізованого мислення виглядає останньою преференцією людства у світі цифровізації та роботизації.

Можливо, у цій ситуації саме представники гуманітарної сфери знаходяться у «привілейованій» зоні. Хтось заперечить: комп'ютери вже пишуть музику, малюють картини, генерують наративні тексти. Втім, навчальним матеріалом для «штучного інтелекту» наразі є обшир вже створених людиною артефактів, обробляючи який система розвиває власний набір доречних характеристик, продукує стилізовані кроскомпіляції. За тим самим принципом, що технологічно досконала «нейромережа» по пікселях збирає переконливий діпфейк (deepfake) людини, синтезуючи наявну аудіовізуальну, пластичну, мовленнєву інформацію про неї. Діпфейки-амбасадори, сторітеллери, інші екранні постаті, легко піддаючись трансформаціям, здатні адекватно артикулювати, розмовляючи різними мовами, або ж промовляти нісенітниці, видавати нехарактерні поведінкові реакції тощо. При накладанні кількох різних піксельних матриць можна сформувати «комбо» — поєднання різноманітних аудіовізуальностей через взаємопроникнення елементів. Попри майстерну створеність цих персонажів, вони є лише трансформованими цифроподобами оригінальних «прототипів».

Поширюючи діпфейкову аналогію на мистецьку, гуманітарну сферу, слід визнати: навіть віртуозне «комбо», творене комп'ютерними «нейромережами», передбачає наявність певного «вихідного формату» — попередніх людських винаходів, концептів, інтуїтивних рішень, інсайтів, асоціацій. У тотальному ж



Вона (2013, Спайк Джонз)

відриві від мистецько-гуманітарних напрацювань людства дигітальна креативність має шанс перетворитись на спрощений «фейк» — суцільну позірність, видимість, симулякр.

Для прояснення такого твердження хотілося б послатися на витвір програміста Ендрю Булхака з Мельбурна, згадку про який знаходимо у начерку «Розвінчання постмодернізму» знаного полеміста сучасності Ричарда Докінза. Йдеться про сенсаційний для початку 2010-х «Генератор постмодернізму». Докінз назвав адресу сайту, заходячи на який можна отримати спонтанну словесну імпровізацію, генеровану за принципом датчика випадкових чисел знакопослідовність, впорядковану та укомплектовану модно-науковою термінологією, що за форматом відповідає вимогам поважних наукових журналів. Отже, комп'ютер здатний фальсифікувати псевдонауковий текст, повністю позбавлений смислу, але такий, що складається з речень, вибудованих у повній відповідності до правил граматики, споряджений цитатами й усіма іншими формальними ознаками наукового дослідження.

З описаного Р. Докінзом курйозу випливає, що навіть «розумна машина» наразі потребує запліднення продуктивною ідеєю людини як творчого дієвця. Без цього «найрозумніша» штучна нейромережа спроможна запропонувати замість «прирощення знання» пустопорожній потік бездоганно організованого «обскурантистського словоблуддя», сповненого професійних жаргонізмів **[Докинз 2018, с. 78–88]**.

З огляду на експансивне розширення сфери задіяності «розумних машин», доволі неочікувано розкривається проблема «зайвих» людей: куди подітися всім тим, хто ризикує опинитися «за дужками» затребуваності на тлі тотальної роботизації, розгубився або просто більше не почуває себе затишно в координатах «твердого» світу? Втеча у віртуальність — це піррова перемога, адже означає втрату контактів з природою, родиною, поглиблення розриву між поколіннями. Про розлом, міжгенераційну «зшивку» свідчить відмова дітей входити в соціальну матрицю батьків. Якщо попередній досвід вічного конфлікту «батьки — діти» завершувався зрештою поверненням до цінностей покоління батьків (згадати хоч би бунт проти «татусевого кіно» представників «нової хвилі» у французькому кіно), нині виникає субкультура, представники якої антропологічно відрізняються від старших генерацій.

Нині молоді люди віком до 20–24 років — представники так званого покоління Z, — сповідуючи гедоністичні ідеали, виступають за «свободу від дітей». Зміна пріоритетів у бік ідеології егоїзму, очевидно, матиме наслідком депопуляцію. Окрім того, вже помітним стає загострення проблем дискомунікації, усамітненого існування. На компенсацію самоти — андроїдні імітації сексуального, сімейного партнера. Фантастична комедійна мелодрама «Вона» (2013, США, Спайк Джонз) прогнозує недалеке майбутнє, коли, рятуючись від самотності, кожен зможе придбати власне програмне забезпечення, оснащене штучним інтелектом. Герой фільму — розлучений, інтелігентний і романтичний самотній письменник, закачавши такий операційний блок у свій мобільний телефон, обирає для системи ім'я Саманта, приємний жіночій голос та характер, а вслід за тим — поступово закохується у цей безтілесний образ.

Ґендерно симетричним аналогом можна вважати науково-фантастичну мелодраму з елементами комедії «Я — твій мужчина» (інша назва «Створений для тебе»; 2021, Німеччина, Марія Шрадер). Героїня Альма як людина науки погоджується на незвичний експеримент — провести кілька тижнів з роботом, створеним на її персональне замовлення з дотриманням всіх її побажань щодо якостей ідеального партнера. Андроїд Том дійсно втілює у зовнішності і алгоритмах поведінки уявлення Альми про ідеального мужчину.

Втім, виявляється не все так просто у цих історіях «нерівного» кохання. Доволі незвичні love story піднімають філософську проблему комунікації людини і «штучного інтелекту». Часом впадаючи у шаблон «нагнітання надсмислу» при порівнянні людини та робота-репліканта, автори зосереджуються на вимірі чуттєво-ментальних контактів людина — машина. В обох названих стрічках



Я — твій мужчина (2021, Марія Шрадер)

продемонстровано «високі стосунки», де є місце не тільки допомозі у впорядкуванні інформації в персональному комп'ютері, а й дружнім розмовам, ревнощам, поезії та екскурсам в історію давніх текстів. Сукупно всі ці ознаки свідчать про надмірне «олюднення» взаємин у згаданих «біотехномезальянсах». На щастя, фантасмагорії не перетворились на мелодрами.

Штучний інтелект — система, що, маючи значні обсяги оперативної пам'яті, весь час вдосконалює своє програмне забезпечення, збільшуючи продуктивність, тобто — «вчиться». Закономірно, що «Вона» — безтілесна сутність на ім'я Саманта — не перетворилась на нову Галатею. Натомість операційна система, предмет закоханості самотнього письменника, зрештою зробила upgrade, тобто перейшла на більш високий рівень — вдосконалилась.

А що ж людина? Парадокс міститься в тому, що з розвитком технологій деякі людські навички, навпаки, втрачаються. Серед іншого, long read — звичка до читання довгих текстів. Поступово «згортаються» також інші мало затребувані опції мисленнєвих процесів. Як відомо, орган, позбавлений активності, атрофується. Чи не виявиться фатальним для людини і культури активізація «допоміжних» функцій високотехнологічних кіберпосередників?

4.3 Деградація культури у зв'язку з технологіями?

Важко заперечувати, що нові технології обумовили зміну наших когнітивних навичок. Певні трансформації зазвичай відбувались у поворотні моменти історії. За переконливий приклад — ґрунтовно описаний Маршаллом Маклуеном перехід від ери Гутенберга до «електронної доби», формування нового сприйняття на шляху від «писемності» до «екранності». Окреслюючи зміни ментальності «при вступі у добу нової електронної взаємозалежності» **[Маклюэн 2004, с. 47]**, дослідник наголошував деартикуляцію «алфавітних технологій»: «Замість того, аби перетворитися на колосальну Александрійську бібліотеку, світ став комп'ютером, електронним мозком саме так, як це описується у невибагливій науковій фантастиці» **[Маклюэн 2004, с. 48]**. Науковець, чиї гіпотези сформували аксіоматику сучасної цивілізації, серед іншого, прояснив деякі аспекти відмінності у сприйнятті екранного та вербального текстів. Віртуальний світ екрана, навантажуючи реципієнта/глядача «готовим» знакорядом, не потребує додаткової мисленнєвої візуалізації.

Завершена форма образів, знаків і символів, що людина споживає через екран, насправді детермінує її уяву, не даючи замислитись, включити асоціації, блокуючи силу індивідуально намислених фантазій. Натомість при читанні літературних текстів образи, народжуючись з лінійного потоку символів, розвивають уяву та мислення, відкривають обрії особистісного сприйняття авторського посилу. На жаль, вже упродовж кількох десятиліть спостерігається затухання цієї навички — від системного читання задля гурманської насолоди вербальним текстом до сумбурного споживання мемів (поняття, введене Ричардом Докінзом для визначання одиниць культурної інформації, за аналогією з поняттям «ген»). Вперше термін «мем» з'являється на сторінках бестселеру Ричарда Докінза «Егоїстичний ген» (1976) **[Докинз 2013]**. Найсучасніший засіб розповсюдження інформації — глобальна мережа аудіовідеокомунікацій, де меми та мемокомплекси поширені хаотично. Вони можуть розщеплятися, поєднуватися і передаватися «адресно» — скажімо, всередині вікової групи, субкультурного прошарку/утворення тощо. В процесі віртуальної комунікації

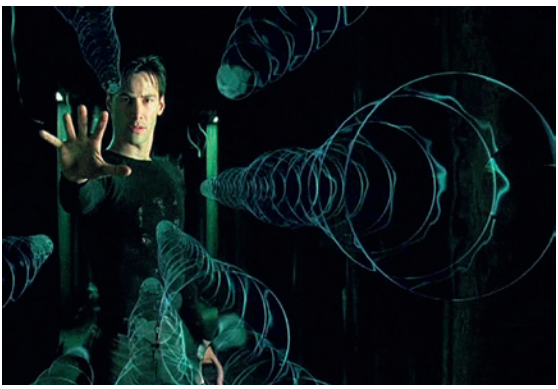
використання мемів як елементів компенсації змістовно-смислового плану відбувається поряд із вживанням інших знаків заміщення (стікерів, емотиконів, смайликів тощо). Таке полегшення споживання інформації, здавалося б, сприяє її засвоєнню. На практиці ж все відбувається радше навпаки: юзер проглинає безсистемний контент «на виліт» (на кшталт половинчастої кобили барона Мюнхаузена, яка пила воду ненаситно, але нерезультативно). Звикання до поверхового «зняття» інформації провокує поступове перепрограмування рецептивних навичок людини: Homo Sapiens перетворюється на Homo Netus — людину мережі.

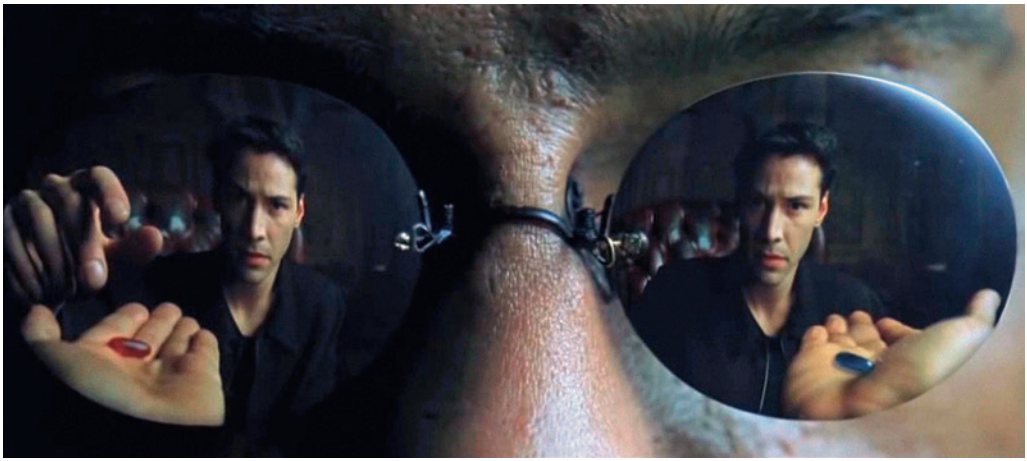
4.4 Дигіталізація: Особливості фазового переходу

При фазовому переході до цифровізації держава, впроваджуючи свою Владу (фінансову, політичну, ідеологічну і духовну), спираючись на платформу цифрових технологій, оволодіває інструментарієм накопичення інформації, підсилення контролю та впливу на свідомість людини з метою перетворити її на об'єкт керування. Не останню роль у цьому процесі відіграють ЗМІ, нав'язуючи нові цінності, ідеї, смисли. Процес, описаний в антиутопіях Гакслі, Орвелла, послідовно/поступово реалізується. У «структурі повсякденності» все менше свободи передбачено для індивіда. Наш світ вбудовується в єдину систему цифрового управління з поступовим відзвичаєнням людей від вільного мислення, коли система цінностей практично нав'язується. Люди стають легко керованими. Візуальною метафорою-передбаченням можна вважати епізод з фантастичного фільму «Альфавіль» (1965): при увімкненні тоталітарного машинного розуму Альфавілю — пророкованого Жаном-Люком Годаром Надрозуму, Великого Іншого — люди практично втрачають життєві сили, уповільнюються їхні рухи, надприродність метаморфоз передається зйомкою у рапіді: чорно-біле зображення, контрастуючи з миготінням дисплеїв страхітливої машинної конструкції, створює образ диктату над людиною сакралізованого Штучного Інтелекту як Великого Іншого/кращого/могутнішого/всевладного.

Шлях від «Альфавілю» до «Матриці» (1999) творчого тандему Вачовські маркірує маршрут екранності від модерна до постмодерна, від художнього моделювання як процесу, по суті, імітаційного (у випадку «Альфавіля» — репрезентації фантастично модифікованої протореальності) до цифрової симуляції (саме таким є безреферентний віртуальний світ «Матриці»).

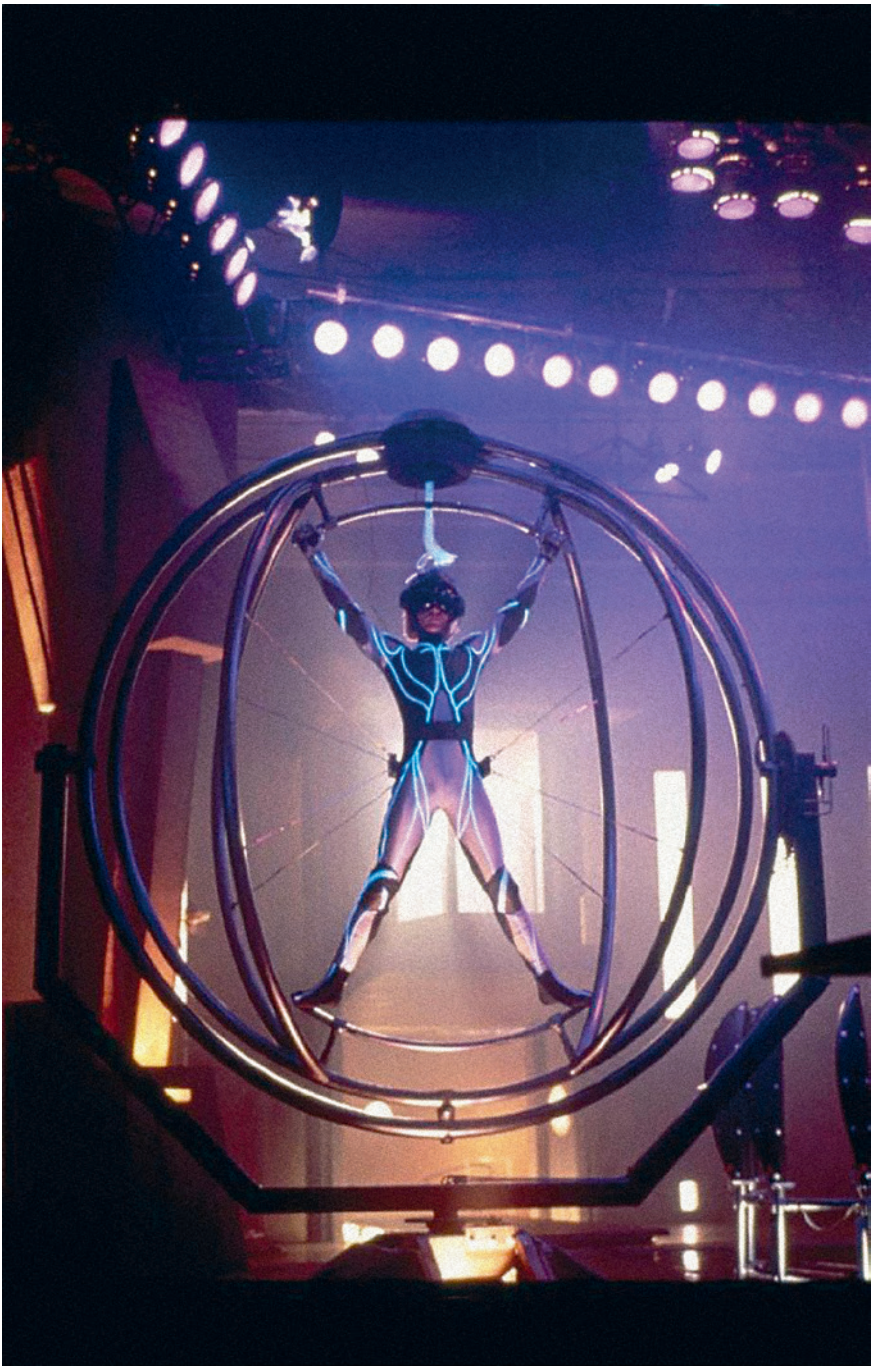
Посилаючись на дослідження Бенджаміна Вулі «Віртуальні світи: подорож в ажіотаж і гіперреальність» **[Wooley 1992]**, вже наприкінці 1990-х Славой Жижек визначає особливості статусу віртуальної реальності через розбіжності між імітацією і симуляцією. Він формулює своє розуміння симуляції, «онтологічна ставка» якої міститься у тому, що немає суттєвої відмінності між природою та її штучною репродукцією. На думку теоретика, «є більш первинний рівень







Трилогія «Матриця» (1999–2003, Лана і Лілі Вачовські)



Той, що косить галявини (1992, Бретт Леонард)



Альфавіль (1965, Жан-Люк Годар)

Реального, по відношенню до якого симульована "екранна" реальність і "реальна" реальність є породженими наслідками, чисто вичисленим Реальним: за явищем, що його розглядаємо через інтерфейс (ефект реальності, що симулюється) стоїть чисто безсуб'єктне (acephale) обчислення, ряди одиниць та нулів, плюсів та мінусів» **[Жижек 1998]**. Для нас принциповою є інтерпретація Жижеком лаканівських ідей щодо реального, визначення якого і для самого Лакана видавалось проблематичним (він постійно переосмислював/змінював/уточнював визначення цього поняття). С. Жижек конкретизує: «Лаканівське Реальне — це чисто віртуальний, "реально неіснуючий" порядок безсуб'єктного обчислення, котрий тим не менш регулює всяку "реальність", як матеріальну, так і/або уявну» **[Жижек 1998]**.

Отже, лаканівська тріада — Уявне, Символічне, Реальне — актуалізується в новий спосіб у добу «технофетишизму», у царині домінування безреферентної цифрової віртуальності, коли новий статус реальності не передбачає необхідності фізичного прообразу для екранних віртуальних гіперсимуляцій. Людина повсякчасно провалюється у розщелину між реаліями буттєвого світу та гіперреальністю екранних текстів, віртуальних світів, де панують Уявне та символізовані проєкції/вихлюпи «технологічного несвідомого». Дозволимо тут скористатися визначенням Еріка Девіса, який, вивчаючи експансію технологій

(цифрових, екранних тощо) та їх вплив на людську психіку, вводить сучасне поняття «технологічне несвідоме» і доводить, що воно є гранично наближеним до породжень релігійної уяви **[Дэвис 2008]**.

У своїй книзі «Техногнозис: міф, магія і містицизм в інформаційну епоху» Ерік Девіс показує, як віртуальні гіпермедії трансформують наш світ, наше уявлення про реальність, про власну ідентичність. У спробах прорватися крізь технологічну оболонку він розглядає як архетип гностичний ідеал вивільненого знання («техногнозіс») та осмислює особливості виплеску «технологічного несвідомого» на екрани віртуальних гіпермедій. Насамперед — у високотехнологічному оформленні цифрових фантазій, апокаліптичних прогнозів, есхатологічно-технологічних страхів, утопічних марень, зацікавленості потойбіччям тощо.

4.5 Трансгуманізм цифрового світу: Нова людина майбутнього або майбутнє без людей?

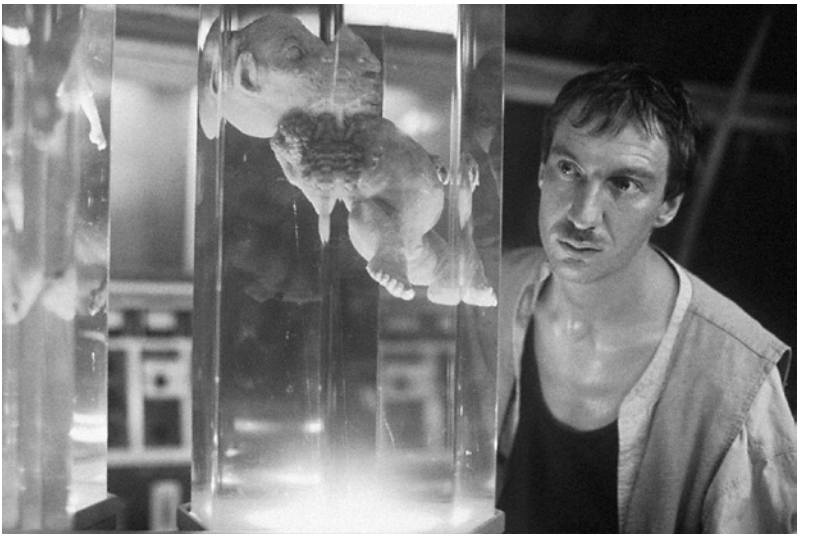
У процесі розвинення інформаційних, когнітивних, біологічних технологій людство поступово опинилось у світі, де панують ідеї трансгуманізму, пов'язані з вдосконаленням людини як антропотехнологічного «проєкту». Вперше термін «трансгуманізм» був запропонований 1957 року засновником ЮНЕСКО, англійським біологом Джуліаном Гакслі, щоправда змістонаповнення було дещо відмінним від сучасного. У теперішній версії трансгуманізм спирається насамперед на концепцію іранського футурфантаста Ф.М. Есфендіарі, сформульовану ним у книзі «Чи є ти трансгуманістичною людиною?» (1989) під псевдонімом FM 2030 **[FM 2030 1989]**. При цьому автор основну увагу приділяє не «субстанції» (умовно кажучи: якою мірою трансформується людське начало при заміні суглобу або очного кришталика?), а способу життя і ціннісним преференціям. Написана у вигляді анкети книга ставить питання щодо зацікавленості технологіями ідеологічної, екологічної, глобалістичної орієнтацій, песимістичності або оптимістичності пророкувань майбуття, емоційності, ставлення до родинних цінностей, безсмертя тощо. Де межа, за якою людина перетворюється у «транслюдину»? Зрештою, екранна культура намагається відшукати відповіді саме на ці питання, виплескуючи на екрани різноманітні версії.

Як відомо, базові постулати трансгуманізму розглядають перспективи і наслідки вдосконалення, модифікації людської тілесності і розумових можливостей за допомогою технологій — по суті, йдеться про моделювання людини, запровадження трансформацій на рівні біологічного виду. Сучасні досягнення людства у таких сферах, як розробка «штучного інтелекту», нанотехнології, біотехнології, здобутки у сфері когнітивно-інформаційного забезпечення, розшифрування геному з метою оптимізації генетичних особливостей, сприяли зародженню прогнозів у дусі футуртеорій: «Коли технологія дозволить нам здолати себе у психологічному, генетичному і нейрологічному аспектах, ми, що станемо транслюдинами, зможемо перетворити себе в постлюдин — істот безмежних фізичних, інтелектуальних і психологічних здібностей, здатних до самопрограмування, потенційно безсмертних, нічим не обмежених

індивідів» **[Цит. за: Девис 2008]**. Така маніфестація співзвучна ідеям трансгуманістів, які прагнуть з людини недосконалої зробити більш досконалу. Використовуючи можливості науки, поліпшити фізичні і розумові людські здібності з амбітним надзавданням — перемогти смерть.

Мрія про безсмертя ніколи не полишала людство, отже закономірно отримала важливе місце в екранному осмисленні, починаючи від дослідів професора Франкенштейна, якому вдалося створити практично постмодернову людину — чудовисько, скроєне з фрагментів неживої матерії: кісток, вилучених зі склепів та бійні, частин різних тіл з анатомічного театру задля компенсацій суцільної «нестачі» органів «пацієнта». Варто наголосити, що в оригінальному романі Мері Шеллі монстр «комплектувався» переважно штучними елементами. Натомість його екранні адаптації (1931, 1935, 2013 років) вже передбачали творення з людського матеріалу. Генетичні експерименти доктора Моро (фантастичний трилер «Острів доктора Моро», 1996), в дискусії з дарвінізмом, демонстрували лячні експерименти по перетворенню тварин в антропоморфних істот з надздібностями. Саме зовнішня людиноподібність «експериментального матеріалу» заворожувала і лякала водночас. Цей острах концептуалізовано, зокрема, в есе німецького та американського філософа екзистенціаліста Ганса Йонаса «Феномен життя: до філософії біології», де автор апелює до неможливості розмежувати практику покращення окремих рис з цілеспрямованим винайденням нових людських форм, маніпулюючи генетичним кодом (скажімо, задля підвищення працездатності або бойової вправності) тощо **[Jonas 1966, p. 36]**.

Отже, осмисленням можливостей спорядження людини штучною додатковою «комплектацією» та атрибутикою задля покращення її фізичних або інших дефіцитів екран захопився понад сто років тому. Прозирає очевидна спорідненість із мрією, що панувала у 60–70-х роках XX ст. серед представників руху New Age, чиї фантазії щодо еволюціонування людини свідчили про незадоволеність тим, якою вона є. Осучаснена версія світогляду New Age в адаптації до цифрового суспільства передбачає сакралізацію штучного інтелекту, насадження ідеології нового гуманізму та переконань у перевагах змішаного суспільства, де на конвергентних засадах співіснують роботизовані люди та олюднені машини — роботи, андроїди, інші вдосконалені антропоморфи. Теоретиками трансгуманізму знову розглядається можливість формування надлюдини. Не надлюдини ніцшеанського ґатунку, а своєрідної «транслюдини», технічно вдосконаленої шляхом заміни зношених «запчастин» тілесної оболонки, введення датчиків і наносимбіонтів. Щось таке вже передбачалось у фантастичному бойовику Пола Верхувена «Робокоп» (1987) та у однойменному



Острів доктора Моро (1996, Джон Франкенгаймер)

супергеройському ремейку 2014 року (Жозе Паділья). Прогнозування можливості підсилення недосконалих ментальних блоків запроваджено у фантастичному трилері «Той, що косить галявини» (1992, Бретт Леонард), а у сіквелі 1996 року «Той, що косить галявини: За межами кіберпростору» наївними, недосконалими засобами комп'ютерної графіки кінця 1990-х обстоюється фантастична ідея емансипації свідомості від тілесної оболонки. Злостивий кіберген колишнього «працівника косарки» Джоуба, злитий на чіп, продовжує жити у віртуальній реальності, плекаючи плани панування над світом. Досягнення техновізації практично доганяють найсміливіші передбачення кінофантастів, пророкуючи модифікації людини, її свідомості шляхом застосування нейропротезів. Нині осмислюється можливість створення прямого інтерфейсу «мозок — комп'ютер». Є навіть перші практичні розробки: люди з радикально обмеженими фізичними можливостями здатні керувати комп'ютером силою думки, за допомогою концентрації уваги, долаючи фундаментальні обмеження своєї тілесної оболонки.

Реалізацію симбіотичної пари «людина — інтерфейс» Славой Жижек прогнозував ще у статті кінця 1990-х років. Щоправда, не у розумінні диполя «оператор — інтерфейс комп'ютера», а у крайніх випадках інвалідизації, коли комп'ютер або «штучний інтелект» вчиться розпізнавати вольові сигнали людини — через порух очного яблука або концентрацію нейронного кластеру/патерна **[Жижек 1998]**.

Те, що наразі перебуває в зоні експерименту, є шляхом до злиття нейросистеми людини зі «штучним інтелектом». Логічно передбачити: у такого роботизованого індивіда мають змінитися ментальні можливості, психологія, потреби з усім шлейфом похідних проблем. Це буде інша людина — не та, на буттєвих питаннях якої була зосереджена класична філософія; не вписується «транслюдина» і в антропоцентричний характер некласичної філософії XX століття. Нині, на тлі вибухового розвитку біо-, нано-, інших технологій, коли людство наближається до створення штучних органів, імплантації спогадів, творення «доповненої тілесності» та інших «вдосконалень», постає питання: чи існує межа у процесі заміни елементів тіла та духу при збереженні ідентифікації людини? До проблемного поля найбільш прямим шляхом наближаються постнекласичні практики «філософування екраном».

Відкинувши почуття технологічної зверхності, розробники «штучного інтелекту», фахівці генної інженерії та нанотехнологій змушені визнати: більша частина їх непокоєнь, тригерів тривожності в різні часи ставала предметом мистецького зацікавлення. Стирання пам'яті, небезпека від роботів, маніпулювання життям інших за допомогою «розумних програм», досліди з оцифрування особистості вже десятиліттями осмислюються в літературних передбаченнях фантастів та екранних втіленнях: «Вічне сяйво пристрасті» (*«The Eternal Sunshine of the Shothless Mind»*, 2004, Мішель Гондрі), наукова фантастика Стівена Спілберга «Штучний розум» (*«Artificial Intelligence»*, інша назва — *«A. I.»*; 2001), «Перевага» (*«Transcendence»*, 2014, Воллі Пфістер), трилер «Штучний інтелект. Доступ необмежений» (2016, Джон Мур), «Архів» (2020, Гевін Ротері) тощо. Видається симптоматичним: чим ближче до сьогодення дата створення фільму, тим більш неоднозначне ставлення до досягнень технократичного розвитку він демонструє.

Трансформації у ставленні до людини-робота дуже помітні на прикладі згадуваного вище класичного бойовика у стилі кіберпанк «Робокоп» (*«RoboCop»*), створеного Полом Верхувеном 1987 року. Труп жорстоко вбитого поліцейського корпорація перетворює на кіборга — людину-робота, замінюючи штучними деталями «зіпсовані» частини тіла. Його футуристичні пригоди, віднесені до найближчого майбутнього, обертаються навколо боротьби зі злочинністю на вулицях Детройта та протиборства з тією ж корпорацією, яка здійснила переукомплектацію понівеченого тіла копа. Фільм отримав серію продовжень — сіквелів, а 2014-го було запроваджено ремейк з метою відродження франшизи, що свідчить про популярність фантастичного бойовика та його героя. 2021-го виходить на екрани фантастична кримінальна драма

«Повернення РобоКопа» (Пол Хаггіс), яка прогнозує події 2077 року. Втім, антиутопічні елементи віддаленого «завтра» насправді мають безпосередній стосунок до подій сьогодення: показано наслідки автоматизації труда. Роботи витісняють людей з робочих місць. На питання: «Скільки працівників можна замінити роботами?» — відповідь: «90 %». У створенні видовищних спецефектів й цілком сучасної візуальності пропонуються переконливі реконструкції виробничого процесу створення «розумних машин» конвеєрним способом, лячні сцени протистояння людей бойовим роботам — словом, всі страхітливі наслідки «повстання машин». Принагідно згадати, що фільм саме з такою назвою — «Повстання машин» (*«Robotropolis»*) — було створено Кристофером Хаттоном у 2011-му. Ця футуристична фантастика в стилі кіберпанк продемонструвала заколот перепрограмованих роботів. Таким чином, вихідна ідея дійшла до свого повного заперечення: породження прогресу перетворюються на реальну загрозу людству. Якщо звернутися до більш давніх кінематографічних аналогій, то це — культовий науково-фантастичний американський бойовик «Термінатор» (1984, Джеймс Кемерон). Створений у фільмі абсолютно беземоційний образ кіборга (у виконанні А. Шварцнеггера) усталився як кінематографічний архетип роботизованої людини або антропомеханізму. Втім, іноді роботи-андроїди у фільмах починають поводили себе надто по-людськи. Зокрема, у фантастичному серіалі «Майже людина» (2013, Дж. Х. Уаймен) продемонтровано двохрозрядний соціум як тло конфлікту наділеного емоціями андроїда та його напарника-поліцейського, який роботів відверто ненавидить. У фантастичній комедійній мелодрамі «Двохсотлітня людина» («*Bicentennial Man*», 1999, Кріс Коламбус) безсмертний робот Ендрю поступово перетворив себе на кіборга, укомплектувавши свій корпус біосинтетичними внутрішніми органами. При цьому він мріє про смерть, оскільки саме смерть вважає визначною якістю людини. Зрештою, Ендрю вчиняє самогубство, замінивши свою синтетичну кров на фатально несумісну людську. Біологічна субстанція руйнує його позитронний мозок. Ендрю зробив свій вибір, так і не дізнавшись про рішення суду визнати його людиною. Такий замах на ідею безсмертя отримує засудження трансгуманістів, піклувальні інтенції яких спрямовані на використання нових технологій, насамперед — біотехнологій, нанотехнологій та інформаційних технологій з метою вдосконалення людини, покращення якості та подовження терміну її життя.

В науковий обіг сьогодення поняття «трансгуманізм» (термін належить Джуліану Гакслі) увів сучасний американський філософ і футуролог Макс Мор **[More 1991]**. У своїй статті «Правдивий трансгуманізм» Макс Мор дає

визначення трансгуманізму: «Це постійне покращення, а не остаточна досконалість... Це покращення хаотичного задуму природи, а не гарантія довершених технологічних рішень. Це морфологічна свобода, а не механізація тіла, це спроба сформувати принципово краще майбутнє, а не передректи його». **[More 2011, p. 137]**. Займаючись ідеологією майбутнього, Макс Мор разом з Томом Морроу 1988 року започаткували журнал Exstropy, вигадавши термін «екстропія» як метафоричну протилежність ентропії. Під екстропією мислителі розуміють ступінь живучості системного інтелекту. Формулюючи «доктрину екстропіанства», в одному з перших номерів журналу Extropy М. Мор сформулював засадничі принципи нового підходу: «Загальна тема екстропії включає широке та різноманітне коло питань. Серед іншого, ми розглянемо штучний інтелект, когнітивні науки й нейронауки... колонізацію космосу, економіку і політику (насамперед лібертаріанство), наукову фантастику...» **[More 1990, p. 17–19]**.

Отже, наукова фантастика, у тому числі у візуально переконливих екранних адаптаціях, чи не вперше канонізована в ряду наукових та/або метанаукових проблем.

Макс Мор, інші апологети трансгуманізму розглядають його двояко: як інтелектуально-культурний рух і водночас як філософський напрям, що вивчає корпус ризиків від техноцентричної «перепрошивки» людської цивілізації, — виступаючи критиками власного вчення, так би мовити, «зсередини», артикулюючи небезпеки трансгуманістичного майбутнього. Назвемо лише окремі дискусійні «аргументи» з числа тих, що висувались екстропіанцями при обговореннях неодарвіністських футуристичних проєктів та шляхів переходу в постлюдське існування **[m1demin 2016]**.

Спираючись на зазначене джерело, наведемо кілька принципових контраргументів. При цьому вважаємо за доцільне наголосити, що при їх формулюванні критики трансгуманістичного світогляду вдалися до суто кінематографічних референцій, що лише підтверджує пріоритети екранного осмислення означеної проблематики. При зіставленні практичних цілей трансгуманістів та можливих небезпек отриманих технологічних результатів, зокрема загрозливих з метаетичних позицій, **знаходимо такі посилання на відомі сюжети:**

– **«Аргумент Франкенштейна»**, що концептуалізує ризик шляхом високотехнологічних вдосконалень замість надлюдини отримати «нелюдину». Вочевидь, в лоні екранної культури небезпека від неприродних істот асоціюється з кінематографом Німеччини 1920-х, де гомункулуси, големи та інші штучні антропоморфні подоби нагнітали острах, виходячи з-під влади творців.



Вічне сяйво пристрасті (2004, Мішель Гондрі)

Внаслідок свого «не́людства» ці радикально відмінні *Інші* ставали реальною загрозою. Вважаємо симптоматичною акцентацію саме на Франкенштейні — професорові, який «зшив» практично постмодерного монстра з клаптиків та фрагментів, тобто з «цитат» інших мерців та штучних матеріалів. Небезпека міститься у втраті межи між людиною з притаманними їй якостями (моральність, сором, психологічні особливості) й артефактом;

– **«Аргумент Гаттаки»** — відсилає до кінематографічної антиутопії «Гаттака» (1997, Ендрю Ніколл, США), де шляхом підкорення еволюції людини створено квазікастову систему: людство стратифіковано за принципом досконалості генетичного коду. Суспільство розподіляється на еліту та обмежених у правах людей, які зачаті природним шляхом, а отже обтяжені успадкованими хворобами та іншими недосконалостями. Доволі детально аналізує цей «аргумент» Скай Марсен, розглядаючи взаємодію свобод і обмежень технологічного суспільства з особистісними мотивами у статті «Проти спадку: Винайдення ідентичності в науково-фантастичних фільмах» **[Marsen 2004, p. 141–157]**. Трансгуманісти, не визнаючи Homo sapiens в його нинішньому стані вінцем еволюції, передбачають велике перетворення людства, частина якого зможе колонізувати інші планети, навіть галактики. Кому належатиме право визначати тих, хто буде жити у кращому світі? За якими ознаками відбуватиметься цей відбір? Модифікований геном, знання, багатство, влада — питання відкрите;

– **«Аргумент Пітера Пена»**, пов'язаний з ризиком синдрому хронічної здитинчилості, видається не менш промовистим. Затяжний гедоністичний релакс плекатиме комплекс егоїстичного нарциса, який не вмотивований дорослішати, заводити власних дітей, самовдосконалюватись. А це є глухим кутом розвитку людства;

– **«Аргумент Термінатора»** нагадує, що нерозумне запровадження технологій, насамперед «штучного інтелекту», може обернутися для людства реальною загрозою.

Скориставшись, вслід за авторами означеної типології, культурними рефренами, сюжетними тропами літературних або екранних творів як метафорами, перелік «аргументів» наважимось збагатити, виходячи з розширення кола небезпек, окреслених у фільмах останніх років. Попри те, що деякі об'єкти посилань ще не встигли отримати статус знакових у міфопросторі сучасної культури.

До оновленої типології видається доцільним внести **«Аргумент доктора Моро»**, що попереджає про нові небезпеки — згубність генетичних експериментів з «вдосконалення» людини та отримання химер; **«Аргумент Чакі»**, дотичний до небезпек від «штучного інтелекту», адже в екранній версії 2019 року злостива лялька постає результатом хибного програмування; **«Аргумент Дивергента»**, пов'язаний з обмеженням свободи волі, тотальним контролем з боку корпорацій, примусом у самовизначенні і самореалізації людини.

Отже, оновлена типологія острашок експансивного розвитку технологій, серед іншого, концептуалізує ймовірні небезпеки, як-от емансипація інтелектуальних здібностей від тілесності, панування інструментального розуму, неоеволюціоністські шляхи та результати отримання нової людини техноцентричним ривком. Це викликає асоціації з давнім витвором літературної фантастики Олександра Бєляєва «Голова професора Доуеля». Нині в екранних та літературних творах активно осмислюється ідея забезпечення життєдіяльності мозку поза тілесною оболонкою. Зокрема, у новому романі Віктора Пелевіна «Transhumanism Inc.», події якого віднесено до майбуття, найбільш впливові і багаті зберігають свої мізки у банках, де ті, плаваючи у живильному розчині, переживають симуляції шикарного життя. Показано, як з розширенням надлюдських можливостей індивід, руйнуючи еволюційний ланцюжок мутаційних перетворень та бар'єрів відбору, поступово перетворюється на не-людину/«індивидність».

Герой фантастичної стрічки «Титан» (2018, США, Леннарт Руфф), погодившись взяти участь в дослідах фахівця з примусової еволюції, поступово перетворюється на рептилоїдну істоту, могутню і придатну виживати в екстремальних



Титан (2018, Леннарт Руфф)

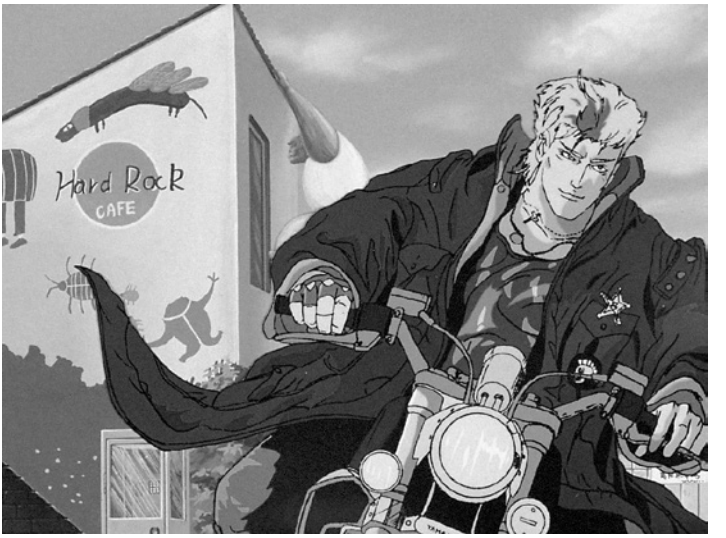
умовах. Експериментування з трансформаціями людського організму за допомогою генної інженерії обумовлені необхідністю готувати майбутніх переселенців на інші планети у разі загибелі катастрофічно забрудненої Землі. Найбільш придатним для колонізації виявляється оповитий щільною атмосферою супутник Сатурну Титан, назва якого відсилає до міфологічних велетнів грецької міфології і стає все більш популярною останні роки. На переконання — переможець 74-го Каннського міжнародного кінофестивалю, франко-бельгійській бодігорор «Титан» (2021) режисерки Жюлії Дюкурно, яка тотожну американській стрічці назву споряджає радикально іншими конотаціями. Титанова пластинка, вживлена у череп 15-річної дівчинки після травми, ніби метафоризує риси її подальшої вдачі: залізну холодність, відсутність співчуття до оточення, поваги до людського життя. Ставши секс-танцівницею та рекламуючи гламурні авто, вона несподівано вагітніє після пристрасного акту з машиною і народжує дитину з титановими хребцями. Попри те, що в обох стрічках трансгуманістична атрибутика є насамперед приводом звернутися до жагучих проблем сьогодення, як-от охолодження родинних стосунків, розмитість кордонів гендеру і моралі, нав'язлива ідея «вдосконалення» людини все ж прозирає крізь шокуючі ефекти перетворень тілесності.

На думку дослідника перспектив і загроз трансгуманізму Віктора Ковальова, «успіхи інформаційних технологій, генетики, біології і біохімії тощо відкривають такі можливості, у порівнянні з якими євгенічна стерилізація і "расова

гігієна" Третього рейха видаватимуться дитячими іграшками… Поява біологічно, генетично, технічно відмінних від людей істот викличе такий геноцид, перед яким потьмяніє жах "червоного терору" та "голодомору"» **[Ковалёв 2012, с. 82]**. При цьому значну частину трансгуманістичного дискурсу складають осмислення інноваційних технологій у риторичних конструкціях письменників і кінематографістів. Отже, глядача давно не дивують фантастичні ситуації, коли комп'ютерні мікросхеми, чіпи вводяться безпосередньо в тіло людини, наближаючи її до кіберорганізму. Дослідницька практика нині доганяє фантазію: мозок у різний спосіб єднається з оперативною системою. Чи то людина стає «розширенням» різноманітних гаджетів, перетворюючись на додаток до «розумних» машин, чи то машини як потужні інструменти прислужуються людині, на порядки збільшуючи обшир її можливостей.

Наступним кроком у радикальній нівеляції дистанції «людина — екран» можуть стати проєкції зображень безпосередньо на сітківку ока або й у відповідні нейрокластери, інспіруючи редуктивні моделі свідомості з утворенням своєрідного технобіологічного «кентавра».

Показово, що передбачення симбіозу людини і комп'ютера знаходимо у романі Уїльяма Гібсона «Нейромант» (1982). Культовий твір так і не отримав екранної версії. Втім, 1995 року вийшов на екрани фантастичний фільм «Джонні-мнемонік», створений за невеличким оповіданням Гібсона, що передувало названому роману, з якого й розпочався цикл «Кіберпростір», зробивши культовим жанр кіберпанку. Постановником картини став художник і режисер Роберт Лонго, який зізнавався в інтерв'ю, що завжди мріяв зняти щось на кшталт «Альфавіля» (1965) Жана-Люка Годара: приватний детектив приїздить у місто, жителям якого категорично заборонено проявляти емоції. Чорно-біла антиутопія Годара побудована на дивних сценах і незрозумілих діалогах в декораціях нічного Парижу. Натомість Лонго зняв стрічку на надмодну тему — комп'ютери, Інтернет, кіберпростір. Джонні-мнемонік (у виконанні Кіану Рівза) — кібержокей і кур'єр, який у гранично технократизованому світі перевозить цінну інформацію у мозку, спорядженому вживленим чіпом, як у контейнері. Фактично він працює флешкою. Міжкласові конфлікти, тілесні модифікації, контрабанда інформації — все це є у фільмі, а ще — дельфін-кіборг, здатний зламати будь-який комп'ютерний код, дівчина-тілоохоронець з імплантованими під нігті ножами. Кінематографічною новиною стали технологічні знахідки: Джонні в одному епізоді вдягає шолом віртуальної доповненої реальності й вештається по футуристичній версії світу цифрового павутиння. Цікаво, що події фільму віднесено до 2021 року.



Мегазона 23 (1985, Нобору Ісігуро, Метт Грінфілд)

Персонажі «Джонні-мнемоніка» — вже не стільки люди, скільки своєрідні кіберістоти, адже їхні тіла укомплектовані всілякими високотехнологічними пристроями. За 10 років по тому творці фільму «Матриця», режисери Вачовські, великою мірою скориставшись образами й атмосферою кіберпанківського роману Гібсона, створили образ реальності «Матриці» як тотального сенсоріуму. Окрім того, у фільм імпортовано елементи естетики японського кіберпанку, а саме — революційної графіки манги-аніме Мамору Осії «Примара в обладунках» (1995): стовпці зелених цифр, уповільнений рух (загальмований трек польоту кулі) та дроти, що стирчать з тіл персонажів. Також варто пригадати більш ранню мангу-аніме у стилі кіберпанк «Мегазона 23» («Megazone 23», 1985, Нобору Ісігуро, Метт Грінфілд) за сценарієм Хіроюкі Хосіями, наголосивши вплив і цього японського анімаційного відеофільму на концепції симульованої реальності у таких картинах, як «Темне місто» (1998) та «Екзистенція» (1999).

У свою чергу, в числі ідейних натхненників творчого тандему Вачовські при творенні культової трилогії «Матриця» (1999–2003) слід назвати Алекса Прояса з його американським фантастичним неонуаром «Темне місто» (Dark City, 1998). Надмірно раціоналістичний детектив потрапляє у місто, де ніколи не світить сонце, живуть дивні люди, яким по ночах роблять ін'єкції з фальшивими спогадами й переміщають сонні тіла мешканців на нові місця. Тим часом хаотично перебудовується й саме місто. В туманних сутінках будинки виростають просто з-під землі. Спецефекти й похмурий саундтрек, новаторська артхаузна

візуальність, сповнена алюзіями до голлівудської нуаркласики та німецького кіноекспресіонізму, створюють атмосферу параноїдальної недовіри до реальності, що зрештою виправдовується. Виявляється, таємниче місто — піддослідна космічна станція, керована інопланетянами, що ведуть пошук людської душі як певної субстанції. За присмерковим куполом-небосхилом — космічна порожнеча. Схоже, у фантасмагоричну зовнішню форму запаковано метафору сучасної цивілізації, що у надмірному захопленні високотехнологічними винаходами втрачає відчуття дійсності.

За рік після «Темного міста» виходить перша частина «Матриці» (1999) кінематографістів Вачовські, при фільмуванні якої частково використовувались не тільки декорації присмеркового міста, а й корпус ідей щодо існування реальності як такої. Славой Жижек вбачає у цьому «характерну для доби постмодернізму віру в екран, у симулятивний, сконструйований кріейтором всесвіт», наголошує, що для сучасного ІТ-кріейтора фундаментальні закони існування кіберпростору схожі з функціонуванням реального буття, яке нелінійне, непередбачуване й взагалі може з'ясуватись, що «нема ніякої зовнішньої реальності… лише ще одне вікно гіпертексту» **[Жижек, 1998]**.

Серед фільмічних осмислень природи реальності і віртуальності слід виділити ще кілька принципових концептуалізацій перехідного періоду. У науково-фантастичному трилері Девіда Кроненберга «Екзистенція» («eXistenZ»,



Трилогія «Матриця» (1999–2003, Лана і Лілі Вачовські)



Темне місто (1998, Алекс Прояс)

1999, Велика Британія) присутні такі наймодніші тренди часу, як біотехнології, online-ігри, маніпуляції з реальністю за відсутності чіткої демаркації між геймплейсом та дійсністю, — ось лише частина заявлених проблем. Варто зазначити: загрозливі події гри, що перетинаються з перипетіями у фізичному світі, принаймні передбачають існування «твердого світу» як такого. Невдовзі цей факт проблематизується у кіберпанківському фантастичному трилері «Авалон» (2001) японського режисера Осії Мамору: бідне, сіре й безрадісне майбутнє, у якому є лише єдина можливість втечі — зануритись у вимір військової комп'ютерної гри «Авалон» під орудою таємничого Майстра. Гра втягує у кіберсвіт з чіткою перспективою неповернення: від вбитих у грі учасників не залишається сліду — їх стирають з життя.

Міфологія «Матриці» репрезентує як альтернативний спосіб людського існування сон у тенетах матричної структури гіпермозку, із завантаженням штучних спогадів. Трилогія, в якій з очевидністю прозирають коди Нового Завіту, грецької міфології та цілком сучасної культурної антропології, вибудовує оповідь у стилі символічного кіберпанку навколо центрального персонажу — людини на ім'я Томас Андерсон. Проте герой більш відомий як Нео — новий, обраний, якому належить покласти край протистоянню людей і машин. Він вирішує дилему: чи то людство — енергетичні донори для машинної цивілізації, або ж весь світ сконцентрований в ментальній сфері людини, а «справжньої реальності не існує» як такої — суцільна симуляція, навіяна Матрицею. Можливо,

ця симуляція — лише чиясь гра, яка може набриднути Великому Детермінанту, і гравців вимкнуть. «Все тут», — промовляє загадковий малюк, здатний зігнути залізну ложку силою погляду й вольового посилу. Можливо, у цій фразі закладено смисловий центр твору: все залежить від свідомості, а те, що за її межами, — варіативна черга можливостей. Цілеспрямовані прагнення окремих «бунтарів» вирватись з полону матричної реальності лише спричиняють «глюки» системи. Втім, вже у наступних частинах франшизи — «Матриця: Перезавантаження» (2003) та «Матриця. Революція» (2003) — з'ясовується: те, що видавалось «зовнішньою реальністю», є іншою матрицею, симуляцією наступного рівня, з відмінною часовою шкалою. Прогнози трилогії дивним чином розкриваються/реалізуються упродовж двох останніх десятиліть. Нині стає зрозумілим, що окрім відносної стабільності параметрів «реального» та наявних розширень у «доповнену» реальність, значення для людини має можливість звільнитися від задушливого контролю — здійснити власний вибір. Хай це буде неоднозначна альтернатива: обрання червоної або ж синьої таблетки Морфіуса як вибір між жорсткою дійсністю та блаженною ілюзією. Значно гіршим є вибір без вибору — відверті маніпуляції «Великого Іншого», тобто матричної системи, яка впливає на людину через емоції та інші «слабкі» місця.

Про актуальність франшизи, що упродовж двадцяти років інспірує численні дискусії філософів, фантастів та мистецтвознавців, свідчить створення Ланою Вачовські четвертої частини — «Матриця. Воскресіння» (2021), де постарілий Нео, забувши про війну з машинами, відвідує психоаналітика, бажаючи зрозуміти власні сни. Після пропозиції Морфіуса, підкріпленої знайомими червоною та синьою пігулками, Нео вирішує повернутись до Матриці, а творці фільму — до спецефектів, пошугів у віртуальній реальності, хитромудрих замахів героїв на злам гіпермозку Матриці тощо. У повній відповідності до законів світоустрою та етико-естетичних канонів творів кіберпанку.

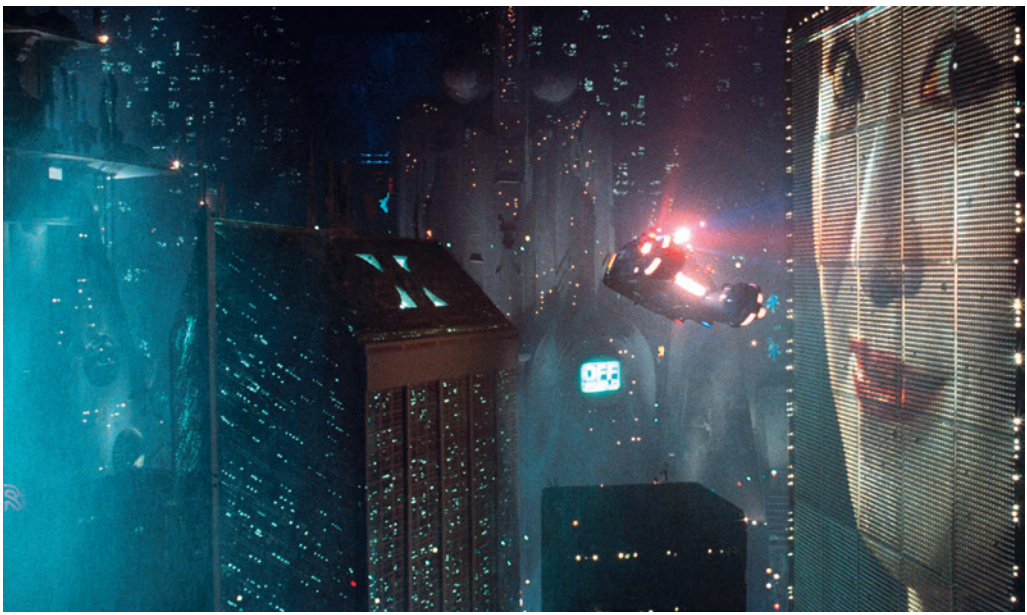
Візуальний стиль кіберпанку великою мірою визначив фільм 1982 року «Той, що біжить по лезу» Рідлі Скотта. Атмосфера безнадійності, опис життя вулиць, моральна амбівалентність та відсутність гепіенду стилістично наблизили цю стрічку до нуар-фільмів і водночас задали новий імпульс, що став характерним для творів раннього кіберпанку, де у бутті футуристичних мегаполісів високий розвиток технологій контрастує з вуличною анархією, занепадом та безпорадністю існування маргіналів. З одного боку, могутні корпорації, підсвітлені неоном елітні хмарочоси; з другого, сфера криміналу і наркотиків, хрущоби постапокаліптичного штибу. Традиційні персонажі — кіборги, роботи, антропоморфи, хакери.







Титан (2021, Жюлія Дюкурно)

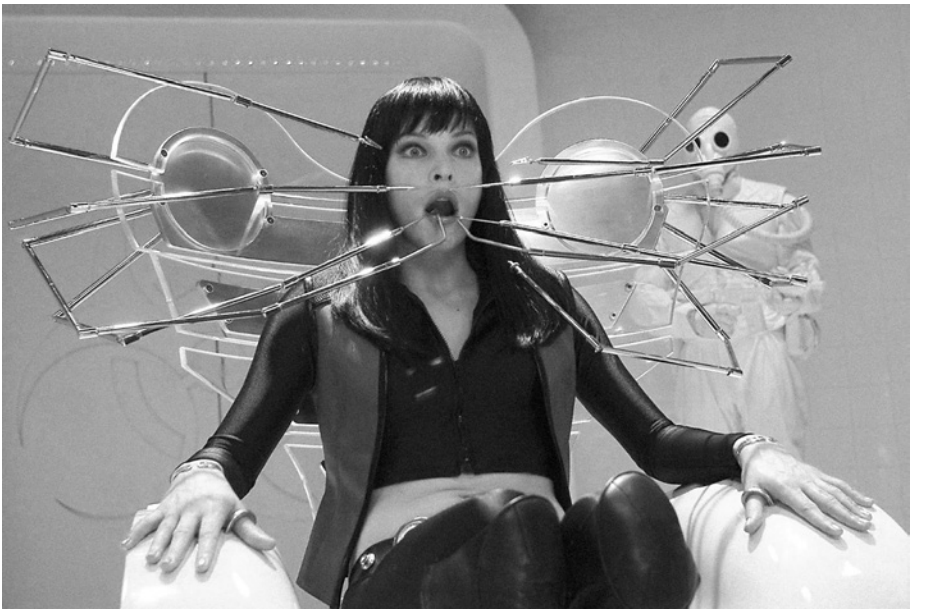


Той, що біжить по лезу (1982, Рідлі Скотт)





Той, що біжить по лезу 2049 (2017, Дені Вільньов)



Ультрафіолет (2006, Курт Віммер)

Серед джерел натхнення творців кіберпанку 1980-х слід визнати поширення колективних страхів війни та катаклізмів, а також побоювання домінацій машинної цивілізації. Тому підживлені гай-теком твори кіберпанку на певний час стають титулом екранних втілень катастрофічної свідомості. Це світ, де діють протагоністи зазвичай негероїчного типу — переважно інтелектуали, іноді кіберзлочинці, люди розумні та зневірені. Упродовж наступного десятиліття, на тлі поглиблення розриву між розвиненими техноможливостями постіндустріальних країн та рівнем життя незахищених прошарків соціуму, риси кіберпанку поширюються на наукову фантастику та соціальну антиутопію. Змінився герой та його функції. Сублімуючи суспільні страхи, антагоніст кіберпанку 1990-х переважно стає частиною Системи, її захисником від тероризму і хаосу. На початку XXI століття кіберпанк та посткіберпанк позбуваються чистоти жанру на перетині з популяризацією нанотехнологій, генної інженерії, кріоніки тощо. Тепер герой (а часто — героїня) не потребує додаткового устаткування дротами та штучними кінцівками. Сам же кіберпанк як породження молодого, енергійного андеграунду поступово починає втрачати нерв богемності, атрибути похмурого нігілізму, заряд божевільного шоку від руйнації будь-яких кордонів, обмежень фантазії. Програмна орієнтація жанру на події найближчого майбуття визначає коло найгостріших проблем, що обумовлені трендами

поточного часу. В їх числі — оновлений ракурс самоідентифікації. Ключовим постає з'ясування потенціалу людськості, питання: що робить людину людиною? Тілесність? Свідомість? Щось інше?

У фантастичному бойовику Курта Віммера «Ультрафіолет» (2006) більшість людей після аварії в біотехнологічній лабораторії заражаються небезпечним вірусом і перетворюються на гемофагів — напіввампірів, які наділені суперсилою. Вони набагато сильніші, розумніші за людей. Такий новий «вид» або видова мутація становить реальну загрозу, якої людство прагне позбутися. Фактично фільм ніби оновлює на технократичних засадах традиційне осмислення міфологеми вампіра. Незаражені намагаються знищити тих, хто вражений вірусом вампіризму. Боєць армії неовампірів — супержінка Вайолет — має упродовж 36 годин доставити кейс, вміст якого допоможе розробити рятівну вакцину. Етичний аспект місії супержінки загострюється тим, що у кейсі виявляється дитина. Зрештою, героїня постає перед вибором: повернути свою ідентичність або пристати до тих, чия свідомість захоплена ідеями антропотехнологічних перетворень, залишившись у статусі безсмертної але неплідної суперістоти. Отже, важливішим за техновізацію постають моральні, культурні цінності. Попри те, що «Ультрафіолет» є взірцем практично чистого кіберпанку кінця «нульових», поступово стає помітною тенденція: в координатах вкрай релятивізованого світу постгуманізму кіберпанк ніби загубив джерело натхнення, став демонструвати наслідки впровадження НБІК-технологій (нано-, біо-, інформаційних, когнітивних) у фантастичних фільмах, дію яких віднесено до позачасового виміру «уніфікованого капіталізму». За приклад — норвезька драма «Недоречна людина» (2006, Йєнс Лієн) — саркастична фантастика про начебто ідеальний світ, де є все, втім відсутнє відчуття повноти буття внаслідок масової емоційної стерилізації; науково-фантастичний трилер «Час» (2011, Ендрю Ніккол), що демонструє суспільство, в якому переможено ген старіння, а єдиним важливим ресурсом став час життя, і ця буттєво значуща цінність нерівномірно розподіляється між елітою та бідними мешканцями гетто.

Наприкінці «десятих» років XXI століття наступну зміну етико-естетичних наголосів кіберпанку демонструє американо-британський антиутопічний неонуар «Той, що біжить по лезу 2049» (2017, Дені Вільньов). Протагоніст цього знакового сіквелу — офіцер поліції Лос-Анджелеса, андроїд-реплікант моделі Nexsus-9 — бере участь в операції розшуку і знешкодження залишків безсмертних біоінженерних людей-синтетиків старого зразку. І старі, і нові моделі андроїдів застосовуються людьми для виконання важких робіт та надання сексуальних послуг. В чому ж вузол конфлікту між світами — людським і машинним? Загрозу для людства складає 20-річна таємниця реплікантів: народження

дитини біоінженерною людиною — жінкою-реплікантом моделі Nexsus-7 на ім'я Рейчел, адже цей прецедент вщент руйнує преференцію «живонародженої» людини по відношенню до андроїдів, для яких «репродукція є втраченим знанням». Щодо стилістичного оформлення простору дії, у сіквелі дигітально відтворений все той же «мурашник», осяяний неоном та охоплений безнадійною атмосферою нуар-фільмів з елементами готичного світовідчуття. Знаковим перегуком продовження, що запровадив Дені Вільньов, з оригінальною версією фільму виглядає поява гігантської неонової голограми дівчини з фіолетовим волоссям під нескінченим депресивним дощем, що ніколи не вщухає у мегаполісі гіпотетичного 2049-го. Образ виглядав би чужинним в контексті незмінно похмурого самобутнього світу мегакорпорацій і контрастного соціального дна, якби не відсилав до величезного сяючого портрету японки на фасаді хмарочосу в стрічці Рідлі Скотта. Утаємничені фанати кіберпанку вбачають саме у цьому зображенні японської красуні зашифрований натяк на генеалогію стилю.

Свідченням реактуалізації жанру кіберпанку в координатах світу цифрових симулякрів другої половини 2010-х стали такі фільми, як детективна фантастична драма «Зінакшений вуглець» (2018, Ута Брізвітц та ін.), науково-фантастичний трилер «Дитина робота» (інша назва — «Я — мати», *«I Am Mother»*; 2019, Грант Спьютор) тощо. Ці та інші екранні легітимізації різноманітних антропотехнологічних перетворень — химер, андроїдів, гібридів, реплікантів, штучно народжених дітей з кріонізованих ембріонів, констатація утворення несумірних соціальних структур — свідчать про зосередження екранних творів на загостренні колективних страхів перед стрибком технологій, поглибленням суспільної сегрегації, підсиленням глобального контролю.

Джеймісон 2008. — Джеймісон Ф. Постмодернізм, або Логіка культури пізнього капіталізму / пер. з англ. П. Дениска. К.: Курс, 2008. 504 с.

Докинз 2013. — Докинз Р. Эгоистичный ген / пер. с англ. Н. Фоминой. М.: АСТ, Corpus, 2013. 512 с.

Докинз 2018. — Докинз Р. Разоблачение постмодернизма // Ричард Докинз. Капеллан дьявола: размышления о надежде, лжи, науке и любви / пер. с англ. П. Петров. М.: АСТ: Corpus, 2018. 416 с.

Дэвис 2008. — Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху /пер. с англ. С. Кормильцева, Е. Бачининой, В. Харитонова. Екатеринбург: Ультра. Культура, 2008. 480 с.

Жижек 1998. — Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1. URL: https://old.kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25

Кастельс 2007. — Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / пер. з англ. К.: Ваклер, 2007. 304 с.

Ковалёв 2012. — Ковалёв В. А. В ожидании нового Франкенштейна (О «трансгуманизме», NBIC-конвергенции и постчеловеческом мире) // Россия и современный мир: научный журнал. 2012. № 4 (77). С. 142–170. URL: http://rossovmir.ru/files/2012_%D0%A0%D0%A1%D0%9C_4.pdf

Маклюэн 2004. — Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника-Центр, 2004. 432 с.

Чібалашвілі 2021. — Чібалашвілі А. Штучний інтелект в мистецьких практиках початку XXI століття // Сучасне мистецтво. 2021. № 17. С. 41–50.

FM 2030 1989. — FM 2030. Are You a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World. New York: Warner Books, 1989. 227 p.

Jonas 1966. — Jonas H. The phenomena of Life: Toward a Philosophical Biology. New York: Harper&Row, 1966. 303 p.

m1demin 2016. — m1demin (Дёмин М.) «Самокритика» трансгуманизма: вопросы без ответов. Трансгуманизм и все, все, все... № 10 // m1demin Живой журнал «Мысли...». Запись от 31 марта 2016 года. URL: https://m1demin.livejournal.com/16883.html

Marsen 2004. — S. Marsen. Against heritage: Invented identities in science fiction film // Semiotica. 2004. Vol. 152-1/4. P. 141–157.

More 1990. — More M. The Extropian Principles // Extropy. 1990. No. 6. P. 17–18. URL: http://fennetic.net/irc/extropy/ext6.pdf

More 1991. — More M. In praise of the Devil // Libertarian Alliance. Atheist Notes. 1991. No. 3. URL: http://libertarian.co.uk/2019/08/21/atheist-notes-003-in-praise-of-the-devil-1991-by-max-more/

More 2011. — More M. True Transhumanism: A Reply to Don Ihde // H+/-: Transhumanism and Its Critics / ed. Gregory R. Hansell, William Grassie. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011. P. 136–147.

Woolley 1992. — Woolley B. Virtual Worlds. A Journey in Hyper and Hyperreality. Oxford, UK; Cambridge, USA: Blackwell, 1992. 274 p.

Зшиток V

Актуальна дискурсологія екранності



5.1 Фрагментарна цілісність доби постмодерна

Ситуація оновлення мисленнєвих систем, дискурсів, знакових структур у парадигмі постмодерну була спричинена кризою модерну.

Для порівняння: при попередньому парадигмальному переході «модернізації» нищівні програми сполучалися з будівничими завданнями, як-от «зруйнувати царину релігії задля будівництва царини розуму», — з виразною акцентуацією суб'єкта у модерні. Натомість симптоматика сьогоденних поривів цілком нігілістична і пов'язана насамперед з руйнацією норми / напруженим ставленням до правил, однозначності, ієрархій, бінарних опозицій, статусу автора як деміурга й посередника божественного тощо. Ще однією характерною рисою модернового мислення, що була вщент зруйнована постмодерном, є осмислення поняття реальності, яке на шляху від премодерну до модерну, відірвавшись від містично-духовного розуміння буття, набуло статусу певної сталості — твердої субстанції, світу фізичної предметності. Нині простежуємо утікання реального в шалі постмодернової репрезентаційності, домінацій *Уявного*. А за відсутності іншої, позитивної програми, спостерігаємо нагромадження «постів», коли звичні поняття вживаються з префіксом «пост-», «пост-пост-», «after post» тощо. Звідси — невпевненість у майбутньому, розпач.

Щоправда, переконаність у завершенні парадигми модерну таких теоретиків, як Ж. Делез та Ж. Бодріяр, стикається з альтернативним свідченням. Їхні опоненти Е. Гідденс та Ю. Габермас твердять, що модерн є не парадигмою, а єдиною «реальністю». Попри високу напругу дискусійної фронди Делеза й Габермаса, спостерігаємо об'єктивні ознаки, характерні для перехідної доби: рухомість соціокультурних процесів, панування ігрової стихії, винесення до епіцентру культури елементів маргінальних субкультур, значну амплітуду коливання смаків, виразні зміни ціннісних пріоритетів, розрив зв'язку часів з фатальним розладом між представниками різних поколінь. Помічається не тільки руйнація культурної спадковості уздовж вектору історії, а й відсутність міжкультурного порозуміння у синхронічному зрізі — серед сучасників.

Характерна для постмодерну мозаїчність культурного поля сприяла утворенню певної кількості спільнот фахівців вузького профілю (про що писали

Делез і Гваттарі). Наявність безлічі «полів» за відсутності будь-якої системи, спільного семантичного ядра є одночасно і причиною, і наслідком кризового стану. Приміром, специфічна функціональність «цехового» глосарію ускладнює, а часом — унеможливлює продуктивний діалог між носіями вузькопрофільної інформації. З одного боку, це дає підстави говорити про наявність кризи культури утаємничених знавців, з іншого ж боку — спонукає до пошуку «загального знаменника» на шляху до об'єднання гетерогенної картини художнього життя. У сфері мистецтва і художньої культури, де співприсутні різні цінності, усталені й оновлені смисли, актуалізується проблема діалогу, радше — полілогічної комунікації. Хай нам закидають термінологічну хибність вживання терміну «полілог», мовляв, цим терміном означують базарне багатоголосся і це не наукове поняття. Втім, саме полілогічність найбільш адекватно описує наявну ситуацію зіткнення думок, теорій, позицій, дискурсів, що утворюють той самий хаосмос, або «перенасичений розчин», з якого, зрештою, мають викристалізуватися оновлені структури.

У цьому і полягає основний парадокс: будь-яка криза, навіть та, що сприймається як певний «глухий кут» художнього процесу, знаменує лише своєрідну фазу поступального розвитку (кожен «фініш» зрештою виявляється точкою нового «старту»).

На місце *цілого* епохи модерну прийшла *постмодерна фрагментарність*. Ідея онтологічної структури, що лежить по центру модерної світобудови, стала дискусійною в координатах постмодерну. Місце векторно орієнтованого універсуму (філософське поняття, що означає «світ "як ціле"») **[Кримський 2002, с. 656]** заступив поліверсум — ризоматично структурована множинність частин без цілого, різноспрямованих інтенцій, невмотивованих або ж і зовсім безцільних.

Екраноконцепцією такого несусвітнього порядку цілком може вважатися американський фантастичний іронічний серіал «Холістична детективна агенція Дірка Джентлі» — гумористичний детектив (перший сезон — 2016 рік, другий сезон — 2017 рік), який базується на ідеї тотальної пов'язаності усього з усім у Всесвіті. Тому ексцентричний герой діє нетрадиційними методами: пливе за течією — рухається за обставинами. При цьому сукупність абсурдних, випадкових дій та міркувань неминуче призводить до певного позитивного результату. Зацикленість на незначущих дрібницях в результаті веде розслідування Дірка до успішного завершення. Серед персонажів — федеральні агенти, шизофренічна маніакальна вбивця, яка вірить, що Бог веде її до кожної наступної жертви, невротичні дами з постійними галюцинаціями, наркомани, поліцейські, колишні музиканти й члени анархічної групи «Хуліганська трійця», мисливець



Холістична детективна агенція Дірка Джентлі (2016–2017)

за головами, дурнуватий державний представник, загублена рок-зірка, маг, шериф невеликого містечка з помічницею (бісексуалкою та наркоманкою), принци, тваринка з Вендімора, що визначає Дірка за свого бойфренда Слинявку. Від першого до другого сезону помічається збільшення міфоказкового потенціалу, фантастичних персонажів... Крізь недоладність цього хаосу (або хаосмосу) прозирає *код постмодерну*, з характерними трансформаціями понять часу й простору, суб'єкта й об'єкта. Саме сприйняття реальності набуває нового розуміння.

Руйнується модерністична концепція часу як поступального, векторно спрямованого руху. Сакральний маршрут «від творення світу — до кінця віку» перетворюється на шлях в нікуди, розчиняючись у метушливості діянь дрібночасся.

Саме актуалізація ідеї відносності часу поклала початок руйнаціям парадигми модерну. «Розвал» розпочався з візуалізації «одномірних випадкових блукань» як можливості «вештань» по часових модальностях, що неодноразово обігрувалося в екранних творах і вочевидь корелює з теорією фрактальності часу й простору.

У комедійній драмі-фентезі Гері Росса «Плезантвілль» (1998) шлях героїв у «благопристойні» 1950-ті пролягає «через телевізор»: потрапивши у серіал, вони руйнують не тільки його утопічну етику, а й естетику зображення, яке з чорно-білого стає кольоровим. А у фантастичній антиутопії Террі Гілліама «Дванадцять мавп» (1995, США) — через сповнений есхатологічного страху

часовий тунель, що ним герой повертається на 30 років у минуле, маючи за мету запобігти діям божевільного помічника епідеміолога в його підступному замаху на знищення людства страшними вірусами. З кінця XX століття використання прийому переміщення в часі помітно активізувалося, запроваджувалось у фільмах різних жанрів. Задля переконливості згадаємо фантастичну комедійну трилогію Роберта Земекіса «Назад, у майбутнє» (1985, 1989, 1990); фентезі-вестерн про спробу юних персонажів «переписати історію» «Вперед, у минуле» (1999, Ештон Рут). У фантастичному серіалі «Вперед, у минуле» (2007, Алекс Грейвз) герой реалізує свою здатність змінювати долі людей, редагуючи їхні колишні невправності, а героїня фантастичної драми Джастіна Льюїса «Колайдер» (2018) відправляється у минуле, аби змінити власний жереб. Фантастичний детектив «Розлом часу» (2017, Дієго Халлівіс), фантастична драма Тоні Скотта «Дежавю» (2006), детективна драма «Матриця часу» (2017, Рі Руссо-Янг), антиутопія «Петля часу» (2012, Райан Джонсон), технотрилер Данкана Джонса «Вихідний код» (2011) і ще багато фільмів репрезентували картину світу з урахуванням розширення меж наукового знання та заперечення усталених догм. Як бачимо, маніпуляції з часом використовувались насамперед в якості ефектного художнього прийому. Справжньою «екранною вибухівкою», що підривала



Часовий код (2000, Майк Фіггіс)



Разлом часу (2017, Дієго Халлівіс)

одне з аксіоматичних уявлень позитивізму про концепцію «лінійного часу» та «об'єктивної реальності», став експериментальний фільм американського режисера Майка Фіггіса «Часовий код» (*«Time code»*, 2000), що оприявив модель симультантності подій, скориставшись можливостями поліекрану, поставивши під сумнів аксіому одновимірності, лінеарності часоперебігу. Чотири паралельних 90-хвилинних безперервних плани, що асоціюються з «фасетчатим поглядом», — це радикальний крок до обґрунтування «просторової приналежності» часу, що фактично є одним з постулатів «Маніфесту віртуалістики» **[Носов 2001]**.

В певному розумінні лінійний час можна визнати найпростішою фрактальною формою, якщо відштовхуватись від визначення дослідника фракталів Бенуа Мандельброта: «Фракталом називається структура, що складається з частин, що в якомусь сенсі подібні цілому» **[Mandelbrot 1977, p. 12]**. Кожний елемент лінії являє «точну самоподібність», у більш складних випадках — «майже самоподібність». Фрактальна розмірність притаманна живим організмам і явищам природи. Серед природних об'єктів фрактальними властивостями наділені траєкторія броунівського руху, кровоносна система людини, крони дерев тощо. Саме фрактальна структура крони дерева (метафора, притаманна постмодернізму, на відміну від «стовбура» у модернізмі) наочно демонструє понятійну сутність фракталу розростанням гілок як нерегулярних самоподібних елементів.

Хоча повного визначення фракталів не існує й досі, доволі узагальненою вважається гіпотеза щодо виникнення фрактальних структур у неврівноважених,

хаотизованих, тобто високоентропійних відкритих системах. Екранна культура є саме такою нелінійною системою з самоорганізацією дисипативних структур, що за визначенням передбачають постійний обмін «речовиною та енергією з середовищем існування».

Фрактальна геометрія та відкриття квантової фізики стали замахом на догми локальності просторових параметрів екранності, які подекуди зберігали свою «недоторканість», рівнозначність напрямів та їх ізотропність. Зміну топологічних розмірностей в екранній культурі логічно пов'язати насамперед з інноваційними можливостями цифрових технологій. Саме дигіталізація довершила сумніви у абсолютній релевантності модерністичної моделі дійсності.

Рушійний принцип розриву з позитивістськими поглядами на часопросторовий континуум вбачаємо у синергетичних поглядах Іллі Пригожина та Ізабелли Стенгерс, а також у розвитку ідей фізиків, які, після винайдення часу у структурі хаотичних систем, виходять з того, що час є властивістю матерії, а сама матерія як «продукт історії» залежить від спостерігача, що стежить за «стрілою часу» **[Пригожин 1989, с. 4–5] [Пригожин, Стенгерс 1999]**.

До такої «розпорошеної» постмодернової ідеї темпоральності дотичною є горизонтально-поверхова, ризоматична модель просторовості, запропонована Ж. Делезом, яка є практично альтернативною ієрархічній вертикалі (з визначеним «верхом» й бінарним опозиційним «низом»). За Делезом, темпоральність у постмодерній парадигмі розпадається на «тотальне тепер» — *Хронос* — та позбавлений теперішнього часу, народжений з ризоми *Еон*, що передбачає безліч гіпотетичних можливостей у минулому й майбутті.

Прикладом втілення делезівського *Хроносу*, «актуального дійсного», цілком може слугувати вимір соціальних мереж — ризоматичне утворення, що вміщує суб'єктивний *тут-час* кожного користувача/е́ктора. Час насичений, але беззмістовний, далекий від розсудливого Логосу, філософ визначає як форму комунікації феноменологічних тілесностей. Отже, *Хронос*, за Делезом, — форма інтеркомунікації тіл без органів та тілесної оболонки.

Натомість інший модус темпоральності — *Еон* — інтерпретується філософом як суто ментальний феномен, залежний, несамодостатній, що не виключає певного ігрового потенціалу. На тлі постмодернової відмови від характерних для доби модерну вимог історичного догматизму та дотримання штучних ідеологічних аксіом, еонічний час — це вимір свободи. Кожне суспільство, соціокультурна спільнота, маргінальна група можуть відпрацювати свій *Еон* — вигадати собі версію минулого або майбуття, опрацювати бренди «пам'яті», ставлення до яких спорядити тим чи іншим рівнем пафосності або іронічності.

Оскільки сама подія — явище еонічне, порожня форма, що наповнюється значеннями, в екранних ретроспекціях цілком можливо вибудувати множинність рівновірогідних векторів розвитку історії, генеруючи поліваріантні наративи. Еонічна природа історичного часу, внаслідок свого ризоматичного походження, дозволяє презентувати різноманітні гіпотетичні або умоглядні версії історії та майбуття.

За наочну ілюстрацію — американський телевізійний фантастичний трилер 1994 року «Фатерлянд» (*«Fatherland»*, Крістофер Менол) — постструктуралістська версія історичних подій: «1964 рік. Що, якби Гітлер виграв війну?». З точки зору делезівської часомоделі, ця фантастична версія нічим не відрізняється від легітимізованої у світовій історичній науці історії завершення Другої світової війни.

Така альтернативна варіація історичного наративу демонструє версифікаційний потенціал еонічних конструктів. Фактично маємо два проєкти, дві пам'яті. Насправді їх значно більше, про що свідчать численні варіації прочитання історії, — хоча б, приміром, інтерпретація американськими кінематографістами ролі американських збройних сил та радянської армії у здобутті перемоги під час Другої світової війни. Відмінність підходів до метанаративів минулого доводить: фактаж історії неодноразово переосмислюється, перетирається в «жорнах часу», переписується згідно з вимогами правлячих ідеологій; смислове наповнення порожніх форм трансформується під впливом суб'єктивних факторів. Події, окремі епізоди піддаються деконструкції й реконструкції, зрештою поповнюючи корпус версифікаційних проєкцій «колективної історичної пам'яті».

При прозиранні подій пройдешнього зміна оптики формує прірву розриву з утворенням непаралельних версій історичного минулого/пам'яті. Будь-який фрагмент історії, буття екран здатний подати у переосмисленні, відповідно до актуального історико-політичного, ідеологічного дискурсу, відверто фальсифікувати або ж просто пойменувати, давши номінальне відсилання до індивідуальних або ж колективних спогадів (народу, людства тощо). Водночас, рухаючись ризоматичними маршрутами, при довільному залученні у будь-який *Еон*, цілком можливо або формувати гіпотетичні проєкти еволюційного розвитку, просуваючись, за бажанням, у майбуття, або ж запроваджувати «ревізії» минулого.

Науково-фантастичний фільм Стівена Спілберга «Парк юрського періоду» (1993) та кілька його успішних сіквелів стали віхою використання видовищних комп'ютерних спецефектів, технологічних інновацій 3D-зображення,

анімаційного «оживлення» моделей динозаврів, іншої фантастичної атрибутики. Разом з виразністю візуального ряду франшиза запропонувала екранне осмислення гіпотези розвитку альтернативної еволюційної гілки — версію, що є чистим породженням еонічного часу, умоглядним конструктом.

У сучасній екранній культурі знаходимо чимало прикладів і більш вигадливого обігравання делезівської моделі «ризоматичного часу». У фільмах Квентіна Тарантіно насамперед це альтернативний розвиток підпільної боротьби в окупованій нацистами Франції часів Другої світової війни у фільмі «Безславні виродки» (2009), переосмислення рабовласницької історії Америки у вестерні «Джанго вільний» (2012). Примхливі інноваційні часопросторові структури спостерігаємо у фільмах Девіда Лінча: «Малголланд-драйв» (2001), «Внутрішня імперія» (2006) тощо.

Експериментальний фільм Гаспара Ное «Вхід у порожнечу» (2009) не тільки намагається ухопити *тут-час* помирання персонажа — наркомана-експериментатора Оскара, а й відстежити маршрути його душі, яка, покинувши тіло, не відлетіла в далечину іншого світу, а мандрує звичними для Оскара маршрутами. Натяком на причини такої прив'язки — обіцянка допомагати молодшій сестрі, до якої Оскар відчував інцестуальне тяжіння, та спроба, після захопленого читання «Тібетської книги мертвих», відродитися у формі духу. Втім, Ное не потребує логічних обґрунтувань ексцесу. Режисерові важливіше знайти кінематографічний еквівалент блуканням звільненої від тілесності душі, що він і робить через повітряну перспективу міста як імітацію «суб'єктивного» погляду камери на «грішний» дольній світ з верхньої точки невисокого польоту (ефект досягається за допомогою розбалансованого тревелінгу). Камера «вештається» присмерковими вулицями токійського гетто, зображення періодично випадає у розфокус або у повне затемнення, багаторазове повторенням флешбеків імітує спалахи спогадів Оскара. Саме ці картинки минулого допомагають глядачеві ретроспективно встановити послідовність прижиттєвих подій персонажа, а для його душі повсякчасні випадіння з *Хроносу* в *Еон* стають убезпеченням від остаточного провалу в *Кайрос* фатального небуття. Своєрідним підтвердженням постійних намагань «відірваної» душі залишатися при подіях у *тут-часі* цього світу є її повсякчасна присутність та всепроникність у будь-які отвори й щілини — чи то стік раковини, чи підсвічена флуоресцентним світлом вагіна сестри під час її сексу з коханцем.

Абсурдистський трилер одного з найбільш креативних американських сценаристів і режисерів Чарлі Кауфмана «Думаю, як все закінчити» (2020) маніфестує принципово іншу світомодель, вкладаючи в уста героїні концепт:



Думаю, як все закінчити (2020, Чарлі Кауфман)

«Не ми рухаємось крізь час, а “час проходить через нас”». Синопсис, на перший погляд, невибагливий: дівчина їде зі своїм хлопцем Джеком провідати його батьків на заміській фермі, дорога до якої займає 20 хвилин екранного часу, упродовж яких персонажі ведуть десинхронізовані розмови «про все»: обговорюють мюзикл «Оклахома», парадокси Ешера, «суспільство вистави» Гі Дебора, брови Брежнєва, метафоричне порівняння кінематографа з вірусом сказу тощо. Втім, не ця надмірність культурологічного дискурсу викликає відчуття, що щось відбувається «не так». Насторожує будинок батьків, те, що вони постійно змінюють свій вік — то молоді, то старі й сиві. В гостях, ніби у присмерках свідомості, дівчина відчуває непевність в усьому, що знала про Джека, про себе. Починає плутати слова, спогади, імена, професії. То вона Люсі, то Лючія, то фізик, то психолог. Зрештою те, що видавалось внутрішнім монологом героїні, виявляється фантазмом вже немолодого Джека-прибиральника, його тріп-подорожжю по пам’яті, змісти якої він повсякчасно корегує. Всі персонажі фільму та домислені уривки його спогадів суть інтерпретації його метафізичних мандрів в еонічному часі. Подорож до батьків, стосунки з рудоволосою дівчиною є передсмертними фантазіями про життя, яке невдаха завжди мріяв прожити. Намріяна реальність входить у моторошний розрив з фактами буття інтроверта, придушеного гея, схильного до вуаєризму, зламаного зсередини збоченця, який в усіх негараздах звинувачує власну матір.



Вхід у порожнечу (2009, Гаспар Ное)

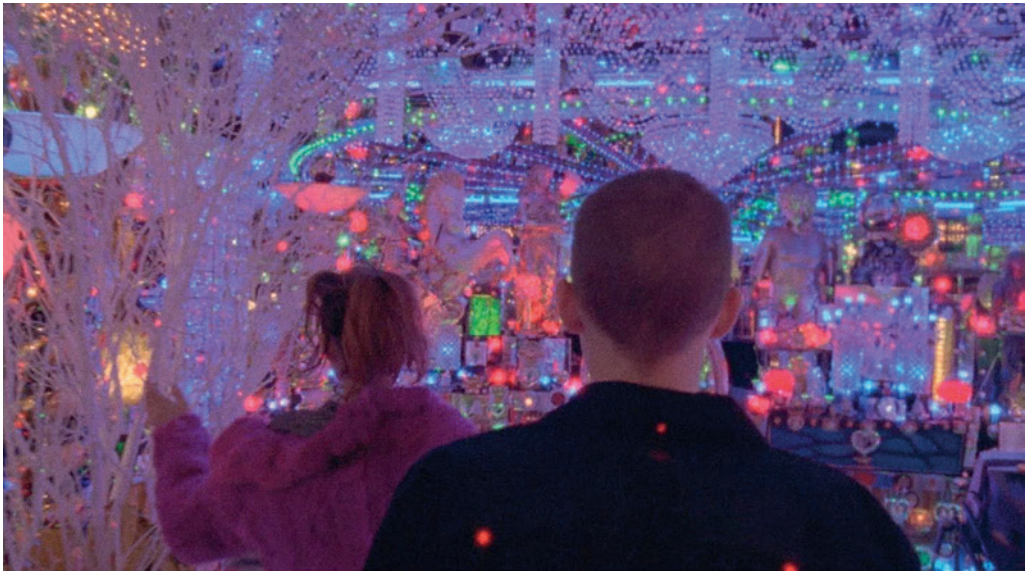
Екранні оприявлення *Уявного*, змісти якого Джек повсякчасно корегує, центровані єдиним питанням: «Чи можу я хоч у власній фантазії прожити *нормальне* життя, завести стосунки?» Ця проблема, скерована впливом стереотипів і суджень *Інших* на наше світобачення, сприймається героєм через тексти культури, алюзії і цитати. Наразі загадковий трилер отримав безліч інтерпретацій. Серед них принциповою видається думка Олексія Філіппова, який формулює сенс екранного експерименту Чарлі Кауфмана: «Думаю, як все закінчити… жонглювати смисловими і культурними матрицями… говорити чужими словами, бачити у довколишній дійсності цитати і референси, образи з Біблії і телевізора, залишатися заручником уявлень про родину <…> хоча залишається єдине питання: "чи можливо це?"» **[Филиппов 2021]**.

За формальними ознаками, прибиральник Джек — типова людина постмодерну, стомлена концептуальною нестачею. Згадаємо: його дівчина — лише нездійсненна мрія; він не має батьків, друзів, навіть собаки. Всі ці фатальні відсутності постійно наповнюють кадр в таких собі «іграх розуму» персонажа — на компенсацію його нездійсненних жадань та прагнень хоч би як віддалити передчасно проголошений «кінець історії».

Фінальний колаж згасаючої свідомості центрального персонажу — спогади про оточення, події, розмови, що він омріяв, проте не мав, — являє граничну форму самоти розщепленої свідомості. Цілком можливо, у цьому і полягає вирішення «квесту Чарльза Кауфмана»: безупинність потоку алюзій та цитувань, за допомогою яких відбувається «аутокомунікація» прибиральника Джека упродовж фільму, свідомо римується режисером з актами саморефлексії культури, що перетворює її на велику цитату.







Вхід у порожнечу (2009, Гаспар Ное)



Парк юрського періоду (1993, Стівен Спілберг)



Світ юрського періоду (2015, Колін Треворров)

5.2 Кіноархетипіка як ядро жанрової структури

Нині, на тлі експансії панівного типу культури, а саме — культури екранної, закономірно помічається активізація «архетипової свідомості» та символічного мислення, що спираються на теоретичні підвалини визначання/розуміння «архетипу», сформульоване К. Г. Юнгом. Він же показав залежність між міфообразами та архетипами як уламками психологічних структур, що несуть відлуння архаїчного племінного устрою та більш пізні нашарування різноманітних міфологічних, релігійних, інших переконань. Взагалі ж інтерес до архетипів як інваріантів міфів та фольклору різних культур виявляли мислителі та філософи задовго до термінологічного оформлення Юнгом.

У науці зацікавленість архетипною системою уявлень знаходимо у працях Ф. Аквінського, В. Оккама, К. Г. Юнга, К. Меца, Р. Барта, Ж. Делеза, Ф. Гваттарі, Ф. Ніцше, М. Гайдеґґера; архетипічні риси персонажів у фольклорі та в літературних сюжетах вивчали О. Афанасьєв, О. Веселовський, К. Леві-Стросс, Є. Мелетинський, М. Бахтін, Ю. Лотман, В. Пропп, О. Фрейденберг; репрезентаціям архетипної реальності в кіно приділено увагу у розвідках М. Конфорті, Ж. Малатерре, М. Хренова; дослідженню міфологеми Героя присвячено праці М. Еліаде, Я. Голосовкера, О. Ранка, Д. Хендерсона, В. Сидоренка, інших західноєвропейських та вітчизняних представників гуманітарного знання.

На таку авторитетну теоретичну базу орієнтована система обігу провідних первообразів у екранній сфері, яка вже понад століття є інтенційним обширом функціонування цих культурних універсалій. За цей час усталились деякі жанрові закономірності апеляції до певних «кодів» культурної пам'яті людства.

Міфологізм як значущий елемент екранної містики, фентезі, горору співвідноситься з тенденцією до архаїзації та міфологізації свідомості людини постмодерну, її інтенцій інкорпоруватись у всезагальність світу через актуалізацію культурної пам'яті (роду, нації, людства), що закладена в архетипах.

З огляду на зміцнення архетипових фундаментів сучасних екранних стратегій, видається цілком закономірним ввести у науковий обіг таке багатомірне й містке поняття, як «кіноархетипіка».

Кіноархетипіка поєднує архетип та кіно, де архетип (від грець. *arhe* — початок і *typos* — образ) — це «першообраз», первинна форма для наступних утворень, своєрідна матриця, яка, насичуючись конкретним змістом, отримує одне з безлічі можливих втілень, перетворюючись на структурний елемент екранної реальності. Як і годиться «праформам», архетипи лежать в основі усього сущого, формуючи одиниці значення, які можуть бути осягнені інтуїтивно.

Від філософської традиції давніх греків (аристотелевський мімесис, платонівські ейдоси), середньовічних номіналістів (універсалії Фоми Аквінського, Вільяма Оккама), через докінематографічне образотворче мистецтво академічних європейських художніх шкіл живопису архетипи отримали усвідомлення як основа культурного життя Європи, що знайшло підтвердження й конструктивний розвиток на хвилі психоаналітичного вибуху, насамперед у працях Зигмунда Фрейда та Карла Густава Юнга.

Екранна культура відкрила принципово нові можливості візуальної репрезентації архетипових мотивів і образів. Вже з перших кроків існування кіно з'явилося порівняння кінематографа зі світом марень і снів, втілених галюцинацій (звідси й визначення Голлівуду як «фабрики марень»). Крістіан Мец, послідовник З. Фрейда, поширив класичну теорію сновидінь на період, коли людина не спить. Методологія К. Меца дає змогу трактувати кіно як сон наяву з відповідною візуалізацією змістів несвідомого, що відкриває доступ до світу архетипів та створеної ними реальності. Важко заперечувати діалектичний зв'язок сновидінь із міфом. У кінематографі рухомі зображення та створені за допомогою техніки оптичні ілюзії покликані навіяти аналогії з перетіканням сновидінь. Отже, кінематограф, який репрезентує сновидні образи найбільш адекватно до їхньої природи, водночас є апріорно міфологічним: оповідання давніх істин, постійні апеляції до сфери несвідомого та колективної прапам'яті людства відкривають йому доступ до архетипових мотивів і образів. Через те цілком закономірно, що в кінематографі реалізуються ті самі архетипові тенденції, що в міфах і фольклорі — коди/за́сновки/згортки культурної пам'яті людства.

Оскільки архетип, як відомо, ніколи не може досягти свідомості безпосередньо, лише опосередковано, у символічній формі, зрозуміло: образно-метафорична мова екранного мистецтва відкриває обшири для експлуатації архетипу. Структурними, або ж і фабульними, одиницями кінооповіді можуть слугувати елементи «класичних» міфологічних систем (про Едіпа, Медею, Електру, Одіссея тощо). Трансформації сюжетів і образів під впливом культурних універсалій доби, «нова міфологія» осучаснених версій персонажів, сформованих

за «матрицею» архетипу, переконливо свідчать: архетипічні «підмурки» лежать в основі будь-яких культурних стратегій, у тому числі стратегій кіноіндустрії.

Завдяки техніко-технологічним інноваціям міфопростір на екрані набуває візуальної переконливості. У «золоту добу» авторського кіно екранний дивосвіт являв, за задумом автора (творця фільму), більш виразні або знівельовані проєкції архетипу. На відміну від простих архетипових послідовностей, що зазвичай експлуатуються масовим кінематографом, набуваючи рис шаблонності, авторський кінематограф апелював до несвідомого людини за допомогою більш складних архетипових сукупностей (систем, структурних будов у кінематографі Ф. Фелліні, А. Тарковського, К. Муратової). Як наголошували психологи мистецтва, зокрема Е. Нойманн та К.Г. Юнг, творчість, ніби сновид, є потужнішою регресією, причому, чим талановитіший автор, чим вищим є його провіденційний потенціал, тим ближче його образи до архетипів, символіки міфу **[Юнг, Нойманн 1996, с. 37]**.

Поведінка кожного з екранних персонажів тією чи іншою мірою позначена відлуннями архаїчних схем, містить міфоподібні елементи, вкладається у цілком казкові моделі тощо. Це є свідченням позачасової сутності культури, ненищівності мандрівних мотивів та образів, базових моделей, які лише трансформуються, набуваючи, відповідно до вимог часу, нових змістів, смислів, інтерпретацій.

Розгортання архетипу, опосередковане візуалізацією архетипових фігур, полегшує взаємодію людей, продуктивність їхньої комунікації. К.Г. Юнг у різних працях виділяє такі основні архетипи: Тінь, Герой, Шлях, Аніма, Анімус, Мудрий Старець, Стара Віщунка тощо.

До цього ряду можна віднести й такі поширені матричні форми, як Мати, Батько, Дитина, міфологічні, анімістичні персонажі. Особливістю варіативного звернення до архетипових мотивів і образів у кінематографі можна вважати зв'язок домінантних архетипів, актуалізованих екранним твором, з його жанром.

Навіть усвідомлюючи практичну відмову від чистоти жанру у сучасному кіно, не можемо обминути певні жанрові закономірності вияву архетипів. Наприклад, домінування мотиву Тіні як втілення темного боку людської сутності властиве фільмам жахів, де діють типові маніяки, вовкулаки, демони, фантастичні чудовиська та ворожі нематеріальні сутності. Мотив Героя характерний для фільмів фентезі, вестернів, бойовиків, екранізацій графічних романів тощо. Не такий однозначний образ Трікстера. Блазень, спритник та лицедій, розумний та безвідповідальний, він цілком може виступати як помічником Героя, так і його антиподом. Вносячи дисбаланс в систему, зазвичай слугує каталізатором подій.

Крістофер Воглер, досліджуючи у книзі «Мандри письменника. Міфологічні структури в літературі й кіно» особливості сучасних адаптацій міфомоделей, доводить на практичних прикладах варіативність базових архетипів. Зокрема, автор виділяє такі: Герой, Наставник, Вісник, Перевертень, Тінь, Союзник та інші **[Воглер, 2015]**. Маніпулюючи міфологічними зразками, кінематограф, екранна культура взагалі здійснюють вплив на свідомість та сферу несвідомого глядача, у такий спосіб сприяючи його самоідентифікації і водночас — транснаціональному взаєморозумінню між представниками різних культур. Адже архетипи — вроджені ментальні настанови, що є підсумком величезного типового досвіду предків, уламком усталених психологічних структур, що містять пам'ять про минуле людства, залишком однотипних переживань, залишених нам у спадок пращурами. Тому архетипи колективного несвідомого особливим чином близькі кожній людині, незалежно від її індивідуальних настанов. Саме існування у несвідомих сферах психіки «міфоутворювальних» структурних елементів — компонентів «колективного несвідомого», що лежать в основі психологічних процесів, — пояснює збіг моделей поведінки, появу ідентичних міфологічних мотивів та образів у фольклорі народів, розкиданих по різних континентах. Навіть коли універсальне проростає національною конкретикою.

Сфера презентації національного архетипу в кіно включає не тільки звернення до міфотворчості, епосу, фольклору, до мотивів і образів колективної історичної пам'яті нації, мови, а й такі позавербальні складові, як міміка, жест, характер руху, особливості пластики тощо.

Здатність екранного твору креативно та адекватно передавати архетипові корені, що існують поза ієрархією свідомості, влучно «вхоплювати» вічний сюжет великою мірою визначає його успішність. На переконання — затребуваність фільмів жахів, детективів, фентезі, де діють архетипові персонажі та мотиви як осучаснені версії архетипу. А розтиражовані екраном безкінечні похідні міфообразів поповнюють і без того багатий арсенал архетипних утворень, накопичений в процесі розвитку національних культур.

З певною мірою узагальнення, ядро архетипу можна вичленити в образі практично кожного кінематографічного персонажу та моделі його поведінки у заданих обставинах. Отже, фактично всі образи, мотиви і ситуації, що хвилюють людство, можуть бути зведені до архетипових «знаменників».

5.2.1 Міф *Героя* та його трансформації

Архетип *Героя* — екстраординарного дієвця, воїна, переможця, рятівника — вкорінений у культурному міфі. У сучасних транскрипціях він наділений поведінковими стратегіями лідера. Екранні репрезентації *Героя*, традиційно пов'язані з домінуванням мотивів війни та жертовності, поповнились актуалізацією такого аспекту героїчного, як *Шлях*. *Шлях Героя* пролягає через прийняття відповідальності за порятунок світу, спільноти («шлях месії» в фільмах про апокаліпсис або маршрут до розв'язання квесту у матричних структурах фентезі). Артикуляцію мотиву *Героя* простежуємо практично в усіх глядацьких жанрах — у бойовиках, вестернах, кримінальних, воєнних фільмах, детективах, фентезі, фільмах жахів, антиутопіях тощо. Особлива територія екранного втілення архетипу — фільми про супергероїв. Дзеркально симетрично героєві діє Антигерой, який змінює світ у бік ірраціонального хаосу. Дуалом *Героя* зазвичай виступає бінарний його опозиціонер/антипод — блазень і крутій *Трікстер* (еманація *Тіні*). *Герой* і *Трікстер* — дуали — як світло і темрява: «Аби Герой не загубився у власних позитивних якостях, його за контрастом відтіняє Трікстер. У цьому розумінні Трікстер — Тінь Героя. Якщо Герой — це Деміург, то Трікстер — деструктивний» **[Шильман 2006, с. 1]**.

Мотив *Героя* з необхідністю простежується в міфологіях всіх народів. У фільмах різних історичних періодів представлено різноманітні модифікації цього архетипу. Кінематографічна історія підтвердила його універсальність. *Герой* як дієвець, котрому дано діяти екстраординарно, всупереч обставинам — перетинати кордони світів, змінювати порядок речей, — зазвичай протистоїть темній силі, загрозі, чудовиську, *Антигерою* або *Тіні* як темному боку людської сутності. Задля переконання варто пригадати кінематографічні образи героїв — від представника романтичного давньогерманського епосу Зігфріда (у «Нібелунгах» Ф. Ланга, 1924) до агресивних й непереможних супергероїв бойовиків, таких як кіборг Термінатор, що прибув з постапокаліптичного майбутнього («Термінатор» Дж. Кемерона, 1984). Герої центрують і фільми комікс-муві, як-от «Бетмен», «Людина-павук», які нагадують про зооморфічних персонажів міфів.

Екранні герої, яким вдається виживати після незлічених ран, фактично неушкодженими перетинати кордони між життям і смертю, вочевидь наділені «напівбожественним» статусом. Залежно від змістовного наповнення *Герой* може перетворитися на *Антигероя*, або навпаки. За приклад — Леон-кілер у фільмі Люка Бессона «Професіонал» (інша назва — «Леон»; 1994).

У різні часи та в координатах різних культур ставлення до героїки різниться, іноді кардинально. Крістофер Воглер у розділі «Героєфобічні культури» згадуваної вище книги зазначає недовіру до героїчного пафосу, навіть насторожене ставлення до терміну «герой» в Австралії та Німеччині **[Воглер 2015]**. Тому є причини.

Згадаємо, актуалізацію «негероїчного героя», представника маргіналесів в європоцентричній культурі постмодерну. Натомість події 2010-х, загострившись катастрофічну свідомість, очікування апокаліпсису й приходу месії, тим самим реактуалізували призабутий до пори тип героя в мейнстрімівському кіно. Насамперед — у фільмах американського виробництва. Антиутопії, міжгалактичні конфлікти, бійовики та вестерни — лише основні платформи реалізації героїчного у фільмопотоці сучасного мейнстриму.

Дещо інший аспект, а саме — аргументований аналіз «смислових зв'язків між концептами культурного героя і персонажа» знаходимо у праці художника і дослідника візуального мистецтва Віктора Сидоренка «Культурний герой і персонаж: репрезентація в сучасному візуальному мистецтві України» Обґрунтовуючи особливості їх співіснування в контексті вітчизняних суспільно-мистецьких процесів, дослідник пише: «Кожна історична доба формує своє розуміння суспільного ідеалу через перепрочитання концепту героя кожним наступним поколінням» **[Sydorenko 2020, p. 347]**.

Дійсно, якщо розглянути динаміку становлення кіногероя упродовж XX століття, ідеальною кінематографічною моделлю 1920-х, що сконцентрувала основні принципи радянської міфології, слід визнати революційно-епічну драму. Головним героєм цього класичного жанру стає «маса», що сприймає себе як єдине «ми». Це може вважатися яскравою ілюстрацією до роботи З. Фрейда «Психологія мас та аналіз людського Я», в якій відродження «тіла натовпу» інтерпретувалось як вищий розвиток, остання стадія платонівського Еросу. Епоха «масовидного» героя в радянському кіномистецтві поступово минає. Варто наголосити: характерне для українського кінематографа виокремлення з «натовпу» індивідуального героя відбувається через людину певного суспільного прошарку. Це ще не особистість, а досить умовна фігура, наділена певним соціальним кодом — герой як знак класових сил. Поступово герой-одинак набуває рис боголюдини, тоді як герой-маса перетворюється на звичайну «масовку» — тло для головного дієвця.

Екранний герой 1930-х — кліше «політичного письма», що, за спостереженнями Ролана Барта, описує «історію як ідеологію». При цьому ідеологія поглинає історію, переписуючи її відповідно до вимог міфу. Поезія і романтика того часу

при уважному розгляді являють «родимі плями» глибинного архаїзму. Дійсно, Єлеазар Мелетинський пов'язує розвиток героїчного епосу не з культовими міфами, а з архаїчними міфами про першопредків — культурних героїв. Так, у кіномистецтві зазначеного періоду з'являється герой-одинак, наділений соціальним кодом, що викриває його класову приналежність, яка в свою чергу асоціюється зі зв'язками героя архаїчної міфології з «тотемом». Приналежність до пролетарського «тотему», робітниче-селянське походження героя, було свідченням того, що перед нами носій позитивних рис, моральності, прибічник Добра.

Як наголошує Віктор Сидоренко, «…дослідження смислових зв'язків між концептами культурного героя і персонажа унаочнило, що в сучасному візуальному мистецтві України героїзація, притаманна соціалістичному реалізму, втратила актуальність. На сьогодні основним функціям і ролям культурного героя притаманний ситуативний та процесуальний характер. Відкритість до змін у його сприйнятті як суспільно-вагомої постаті унормовано цілою "палітрою" ідентичностей, що розгортаються у часі і просторі та створюють нові можливості в його ідентифікації» **[Sydorenko 2020, p. 354]**.

Тенденція, помічена дослідником, корелює зі світовими орієнтаціями до переосмислення ставлень до «героїчного» персонажа, який все частіше «…постає у просторі культури як своєрідний нестійкий образ-концепт, що віддзеркалює прагнення людини до подолання власної обмеженості через балансування між багатьма онтологічними суперечностями» **[Sydorenko 2020, p. 352]**.

5.2.2 Специфіка екранних адаптацій *архетипного*

Дослідники різних сфер гуманітаристики зазначають, що міфологема *Героя* стала своєрідним конструктом, інкорпорованим у масову свідомість. Формуючись найрізноманітнішими засобами (література, кіно, телебачення, образотворче мистецтво тощо), ситуативно-функціональні моделі запускаються у суспільний обіг, підживлюючи комплекс міфологічних уявлень про героя. Окремою темою могло б стати осмислення зростання популярності екранних «супергероїв», і не тільки у молодіжної аудиторії. Йдеться про повнометражні фільми і серіали, про численних коміксових персонажів, що їх масово виводить на екрани продукція Marvel і DC. «Втомлене соціальними негараздами та демагогією суспільство іманентно налаштоване на прихід героя, що вирішить усі проблеми й нарешті наведе лад; і скільки б те суспільство не обманювалося, радо вітає кожного потенційного "героя", це назавжди закладено в нашій підсвідомості» **[Костюк 2012, с. 384]**.

Парадокс міститься у тому, що одночасно з окресленим казково-ескапістським спрямуванням на пошук героя-рятівника спостерігається практично протилежна тенденція — до деактуалізації героя як вагомої, суспільно значущої постаті, агента соціальних перетворень. Сучасний екран надає безліч моделей укорінених в архетипі ідентичностей.

Експлуатація архетипного ядра у детективних сюжетах передбачає протистояння *Героя* прихованому супротивнику. Отже — боротьбу з *Тінню*. Шерлок Холмс, Еркюль Пуаро, міс Марпл, Коломбо, колективні герої численних серіалів «Мислити як злочинець», «Морська поліція» та інших «фільмів протистояння» розкривають злочини у межах усталених конвенцій жанру, одна з яких, зокрема, гласить: детектив не може виявитись злочинцем. Втім, можна навести приклади й нонконвенційних моделей. Приватний детектив Гарольд Ейнджел, герой містичного детективу Алана Паркера «Серце янгола» (1987), в ході розслідування серії кривавих злочинів, заглиблюючись у власне несвідоме, приходить до страшних для себе висновків… Телесеріальним «нащадком» Гарольда «Ангела» (саме так перекладається його прізвище) став одержимий демонами Декстер, головний персонаж однойменного серіалу — кривавий вбивця і водночас ревний борець за справедливість.

Екранною сферою майже тотального панування архетипу *Тіні* слід визнати фільми жахів та містичні трилери.

Образи *Тіні* та семантично наближеного двійника-антипода виникають у кінематографі вже на рівні 1910-х. У фільмі «Празький студент» (1914) діє злостивий дублікат героя — його емансиповане дзеркальне зображення. *Тінь* набуває особливого статусу у фільмах експресіонізму. *Тінь* як персоніфікація демонічного начала в фільмі Ф. Мурнау «Носферату. Симфонія жаху» (1922), породивши жанр екранного горору, продовжує своє присмеркове існування в численних кіноремейках та інтерпретаціях. Симптоматичною є екранна «епідемія вампіризму», про що свідчить популярність образу вампіра в усьому розмаїтті версій — від тиранічно-жахливого до романтично-стражденного. Мерці-зомбі полюють за живими людьми, теплокровними і беззахисними, на цілком архетипних засадах протистояння *«Свої — Чужі»*.

Крістіна Карчевська у дослідженні архетипів жахливого виділяє три архетипових мотиви, найбільш затребуваних в кінематографі: «жах перед інобутньою силою; страх перед створінням, котре виходить з-під контролю; страх людини перед непізнаністю власної природи» **[Карчевская 2007, с. 138]**.

Нескладно знайти кінематографічні образи та сюжетні конструкції, що відповідають кожному з означених типів архетипових страхів. Першій тип жахів

експлуатується у фільмах типу «Полтергейст», «Омен», «Екзорцист», «Князь Темряви». Другий тип втілено в кінооповідях про Голема, Франкенштейна, Гомункулуса (перші кінематографічні адаптації відбулися у фільмах німецького експресіонізму), про інші штучні породження людського розуму, що виходять з-під контролю свого творця. До цього ряду слід віднести мотив «бунту машин», кінореалізацію якого знаходимо у «Космічній Одисеї 2001 року» (1968) С. Кубрика, де надрозумний комп'ютер HAL-9000, маючи практично повний контроль над космічним кораблем, вступає у протистояння з астронавтом.

Серед більш камерних прикладів — фільм про ревнивий автомобіль-вбивцю «Крістіна» Джона Карпентера (1983). На перетині двох означених типів жахливого лежить мотив «живих мерців», що інспірував створення цілої низки фільмів — репрезентантів тотемістичних, канібалістичних атавізмів.

Архетипові мотиви третього типу реалізуються у фільмах про неочікувані вияви внутрішнього *«Я»* персонажів, котрі виявляють у собі страхітливі схильності, як-от здатність перетворюватись на кривавого вбивцю, перевертня, вовкулаку тощо. До цього ж ряду примикають жахи, породжені снами, маренням, іншими породженнями сфери несвідомого самих персонажів. Це й жахливий вбивця з дитячих снів Фредді Крюгер, і лячні породження несвідомого у зіткненні з темрявою як таємничою інтенцією у японських фільмах жахів «Темрява», «Дзвінок», іншоформи руйнівного лібідо (у горор-стрічці «Темні води») тощо.

Починаючи з кінця XX ст., на тлі динаміки «нового культурного мислення» екранні твори являють руйнацію тотальності традиційного міфологічного бінару *«Свої — Чужі»* з введенням у цю одвічну опозицію структурних концептів *«Іншого»* та *«Інакшого»*. Концепція метафізичного *«Інакшого»* — далекого, але неворожого — проявлена, зокрема, у таких стрічках, як фантастичний фільм «Кокон» (1985) американського режисера Рона Ховарда, фільм С. Спілберга «Інопланетянин» (1982) про товаришування звичайного хлопчика Тома з симпатичним зворушливим прибульцем, який спізнився на свій космічний корабель. Містичний трилер «Інші» (2001) Алехандро Аменабара, з Ніколь Кідман в головній ролі, розглядає неочікуване вирішення контактів світу живих и померлих, по суті реалізує архетип *«Інакших»*. Як узагальнюють А. Лашкевич та В. Шибанов, «...формується новий шлях пізнання культури — від передзаданого "Свого" до вже знайомого "Іншого", далі — до малозвіданого "Інакшого" і, нарешті, до непізнаного "Чужого", котрий, завдяки попереднім досвідам міжкультурного спілкування, припиняє бути ворогом та носієм загрози, а стає предметом інтересу та пізнання» **[Лашкевич 2009, с. 57]**.

Попри наявну тенденцію до нівеляції антагонізму з непізнаним *«Чужим»*, архаїчний міф агресивного й небезпечного чужинця не втрачає своєї чинності, про що свідчить популярність фільмів про ворожих пришельців, насамперед успішність культового науково-фантастичного трилера Рідлі Скотта «Чужий» (1979). Фільм розпочав цілу серію стрічок автора — «Прометей» (2012), «Чужий: Заповіт» (2017) — та інспірував створення циклу коміксів, відеоігор про зоряного монстра. Це — справжній успіх у масового глядача.

Трапляється і навпаки. Як наголошує аналітик юнгіанського штибу Майкл Конфорті в роботі «Архетипи, когерентність і кіно», «...відчуження від архетипових основ можуть стати причиною проблем з написанням сценарію, створенням образів, проблемних моментів виробництва». Дослідник пише: «Здатність кіно точно і креативно передавати архетипові корені — це те, що я називаю синематичною архетиповою послідовністю. Ми могли б просто сказати, що фільми "вдаються" тоді, коли вони схоплюють вічні сюжети, і не мають успіху, коли не можуть їх вхопити» **[Conforti 2005, p. 119]**.

Зрештою, кінематограф, моделюючи світ, життєві ситуації та стосунки, постійно вдосконалювався у вправності звернень до архаїчних праформ. Вдихаючи в них нове життя, екран з необхідністю наповнював їх змістом відповідно до вимог часу, соціальних та ідеологічних настанов тощо. У такий спосіб «на руїнах старого» творився новий міф — відповідно до відомої теорії Р. Барта. Реаліям кінопроцесу кінця XX ст. вже доволі точно відповідають думки знаного філолога Є. Мелетинського: «..."поетика міфологізування" набуває особливого смислу... у зв'язку зі зверненням творців до міфології як до інструменту художньої організації матеріалу і засобу виразу певних вічних психологічних начал або принаймні стійких національних культурних моделей» **[Мелетинский 1994, с. 163]**.

Зазначимо: наголошені вище особливості діють лише на рівні певної тенденції. Отже, фундаментальна опозиція *«Свої — Чужі»* не втрачає актуальності у полі міфологічної кіномоделі сьогодення. Саме на таких засадах організовано світоустрій у новому фантастичному фільмі Д. Кемерона «Аватар» (2009). Герой фільму Джейк Саллі — колишній американський морпіх, прикутий до інвалідного візка. Він вдягнений в армійській однострій, що символізує його належність до певної спільноти, і у цьому розумінні персонаж з поширеним ім'ям Джек є предперсональним, чітко орієнтованим у координатах *«Свої — Чужі»*. Для такої опозиції характерним є атавістичне уявлення про чужі племена як про «нелюдів».

Джейк прибуває на планету з промовистою назвою Пандора, де земні корпорації видобувають цінні мінерали, незважаючи на незгоду аборигенів

та аватарів — дистанційно керованих андроїдів, вирощених з ДНК людей та місцевої раси на'ві. Інвалідизованому американському офіцеру Джейку судилося стати рятівником далекої планети, зробивши нетривіальний вибір: в антагоністичному протистоянні землян і жителів Пандори, морпіх Джейк Саллі стає на бік останніх, перероджується, приймаючи нові правила життя. Архетипові мотиви (кінця та початку, смерті та народження) діють і на рівні сюжетоутворювальної матриці: *Герой* переживає Смерть у старому ушкодженому, спаралізованому тілі задля Народження у оновленій тілесній оболонці аватара. Перехід через фізичну загибель виводить героя до джерела нового життя. Відродження/реінкарнація у новій тілесності символізує єднання з родом-племенем корінних мешканців Пандори. Принагідно слід згадати, що «Аватара» — термін, що ним в індуїзмі називають бога, який зійшов у матеріальний світ з певною місією. А у глосарії сучасних net-користувачів «аватар» означає образ візуальної репрезентації, в тому числі фейковий.

Загалом, на основі героїчних міфів (похідних від міфів творення) базується чимало стрічок, створених у різних жанрах, починаючи від перших бойовиків та вестернів.

З другої половини XX ст., внаслідок поширення катастрофічної свідомості, в кінематографі набувають актуальності впливи есхатологічних міфів — про кінець світу, тобто міфи творення, вивернуті шкереберть. За приклад — фільми катастроф, що стають затребуваним жанром. Семантично близькими слід визнати різноманітні кіномодифікації міфів Оновлення через смерть і руйнацію. Тема Воскресіння як Відродження (природи, соціуму тощо) вочевидь вкорінена в календарних міфах циклічного вмирання — відродження природи. Проєкції архетипових природних циклів на соціальні стосунки забезпечують міфологічне підґрунтя такого поширеного в кінематографі сюжету, як зміна/конфлікт поколінь. У горнилі цієї міфоструктури кінематографічні герої перспективного молодшого покоління (фермент міфу) вступають у боротьбу із «замшелим», хтонічним, закоснілим та віджилим минулим, що репрезентовано зазвичай представниками старшого покоління (рудимент міфу). Такі ініціаційні випробування, зокрема, подибуємо насамперед у творах, що експлуатують міфи про Едіпа у різних його модальностях.

Архетиповий мотив ініціації маркірує сформовані міфології фільмів фентезі, де образ *Героя* споряджений місією. Іноді це — втрачений артефакт, задля повернення якого він має вступити у протистояння. Його *Шлях* — метафора дорослішання — може передбачати зустріч з *Тінню*, темним боком власної сутності. Перемога у двобії може вести до переродження. Ініціація знаменує

друге народження, проявлення на іншому рівні буттєвих контекстів. Саме так метафоризовано хрестоматійний вихід Нео з практично ембріонального стану у стільнику матричної структури у фільмі «Матриця». Ініціацією цілком може вважатися усвідомлення власної неповторності суб'єкта, як у молодіжній драмі-комедії «Клуб вихідного дня» (1985, Джон Х'юз): п'ятеро друзів, відбуваючи покарання, змушено проводять у школі вихідний день, протягом якого усвідомлюють, що кожен з них переріс стереотипні уявлення про субкультурні угрупування, до яких належать. На відміну від такого практично традиційного розуміння процесу переходу на інший рівень соціальності, екран все частіше пропонує парадоксальний процес жіночої ініціації через «ритуальне» ґвалтування як мотив наступної вбивчої помсти. Більш характерним є випробування «останньої» дівчини — у горор-фільмах вона єдина залишається після знищення одного за одним всіх членів групи випадкових жертв. Менш очевидний, втім не менш типовий приклад — південнокорейська драма «Паразити» (2019) режисера Пон Чжун Хо, де представники маргінального «паразитарію» брехливим шляхом проникають у заможну родину й починають руйнувати її зсередини, позбуваючись «законних» мешканців, на заміну яких притягують «своїх» — тобто нікчем і дармоїдів.

Екранна містика передає акт ініціації/посвячення героя виходом на рівень духовно-ментального спілкування зі світом духів, перетином сутнісної межі двох світів — «звичного» і «особливого». Прикладом — героїня серіалу «Та, що говорить з духами», якій доводиться повсякчасно знаходити спільну мову з потойбічними сутностями. Натомість у повсякденному бутті вона часто натрапляє на неспроможність людей зрозуміти/прийняти її дар.

Ілля Юн у статті «Що таке "мономіф", або Чому всі історії однакові» наводить приклад незахищеної магістерської дисертації американського письменника Курта Воннегута «Форма історій», суть якої зводилась до можливості графічно окреслити/розмістити всі історії в єдиній системі координат, де по одній шкалі зазначено розкид можливостей від поганого до кращого, а по іншій — розгортання драматургічних поворотів фабульного ряду, серед яких найчастіше зустрічаються чотири: «людина в біді», «Він зустрічає Її», «від поганого до гіршого і... щаслива перемога обставин», а також «Попелюшка» **[Юн 2019]**.

Експериментальне кіно, далеке від окресленого Воннегутом схематизму, також виявляє архетипний базис, навіть якщо це не виглядає очевидним. Сюрреалістичний абсурдистський фільм Йоргоса Лантімоса про змушене жертвопринесення «Вбивство священного оленя» (2017) — осучаснена вільна адаптація трагедії Еврипіда «Іфігенія в Авліді», виконана у підкреслено театральній



Паразити (2019, Пон Чжун Хо)

стилістиці, у лаконічних, стерильних інтер'єрах, якими сновигає розсіяний погляд персонажів і кінокамери. Можливо, тревелінги об'єктиву є метафорою стану розпачу у світі, де причинно-наслідкова логіка не діє. Вирішення конфлікту поколінь відбувається переважно через символічну ініціацію. Цей акт, незалежно від особливостей атрибутики ритуального оздоблення, свідчить про перехід незрілого члена «племені» у старшу соціальну групу — отже, споряджений символікою повноправного входження у соціум. Лантімос оперує шокуючими і простими знаками — це криваві рани, на яких застигає погляд камери, програмна відстороненість акторів, адже їх персонажі — лише іграшки фатуму, чия доля визначена наперед. Фільм перевантажений міфологічними алюзіями, метафорами. Картину доповнює ускладнений аудіодизайн, насичений дисгармонійними горорними звуковими втручаннями у музичні теми Шуберта та Баха.

В основі кожної наратії при уважному розгляді вдається виявити послідовність міфологічних, фольклорних або інших мотивів як простих оповідальних одиниць — елементів з транснаціональної скарбниці культури. Саме ці уламки міфоструктур, архетипів різного ієрархічного рівня, складають певний «загальний знаменник» — архетипне ядро екранної оповіді.

5.3 Самоорганізація культури: Постнекласичний проєкт екранного моделювання

В історії культури період панування екрана від становлення кінематографа до розгортання екранних медіа і розвою «павутиння» Інтернету охоплює відносно короткий відтинок часу — загалом близько дюжини десятиліть. У попередніх розділах окреслено основні шляхи, якими екранні твори вносять у широкий культурно-цивілізаційний контекст глибокі закодовані смисли, руйнуючи або встановлюючи відносну гармонію усталеного порядку. Створювачі екранних меседжів, делегуючи екрану власні мрії, фантазії, проєкції свого *Уявного*, опосередковано впливають на глядача, респондента, *Іншого*, який на «тут-мить» стає мірилом неабсолютних істин у біжучому дискурсі безупинного скринінгу багатоликої екранності. Породжені віртуальним виміром образи великою мірою формують індивідуально-особистісні бачення світу, викликають резонанси у сприймаючій/рецептивній свідомості адресата, впливають на «колективне несвідоме» культурного загалу. Понад це — нині, коли планетарне людство поступово перетворюється на глобальну глядацьку спільноту, тобто після епохи Гутенберга, саме екран, перебравши на себе пріоритети у поширенні уявлень про світобудову, космогонію, форматує бачення минулого й майбутнього людства, з необхідністю здійснюючи вплив на культуру. Культура ж утворює загальний динамічний контекст функціонування екранних творів і водночас постає як штучне нелінійне середовище людського існування — джерело регулювання поведінки, важіль загальної регламентації соціального буття. Фактично будь-який сегмент культурного поля (у нашому випадку — екранна культура) є складною нелінійною системою, тобто за характеристиками повністю відповідає основним принципам синергетичного становлення, як-от незамкненість, нелінійність, породження параметрів порядку, придатність до спостереження. Це дає підстави підходити до вивчення культури з позицій синергетики. Зокрема, накопичення кількісних та якісних змін культурного цілого обумовлюють періодичний вихід системи з рівноваги: коли рівень її хаотизації сягає критичної межі, система переходить у стан нерівноважності, фаза її лінійного розвитку переривається, процес набуває ознак нелінійності. Саме нелінійність культурного процесу є однією з найважливіших умов його самоорганізації.

Отже, цілком закономірно запроваджувати аналіз самоорганізації в екранній культурі на базі теорії складних систем — на парадигмі синергетики. У трактовці цього учення, світ, культура, так само, як і «Я» суб'єкта, належать до числа аспектів буття, що конституюються, отже, мисляться не як даність (характерна для класичної наукової парадигми), а як складні системи, що знаходяться у постійному процесі становлення. Процес цей циклічний, отже передбачає послідовну зміну фаз зародження, розвитку, досягнення повноти вияву та періодів «втоми» й згасання з характерним збільшенням ентропії, яке зазвичай передує переструктуризації системи з наступним виведенням її на рівень вищої структурованості й впорядкованості. Оскільки новий стан врівноваженості системи обумовлений нетривіальним узгодженням взаємодії численних елементів структури, то чим складніша система, тим вищим виявляється ступінь її неврівноваженості.

Загальнолюдська культура (панкультура) так само, як будь-які типи локальної культури (етнонаціональна, екранна тощо), належать до найскладніших соціоприродних систем. Високий ступінь складності культури як глобальної системи та її ієрархічних підсистем, зокрема екранної культури, обумовлений введенням суб'єкта в якості складової — компонента когнітивної активності. Спирання на такий «людиномірний» чинник суттєво підвищує здатність системи утворювати точки біфуркації і здійснювати трансформативний перехід. На ціннісно-пріоритетних параметрах обраного шляху подальшого руху позначаються відблиски з «заекрання»: кінематограф, екранні медіа, Інтернет утворюють потужні системні структури, функціональну впливовість яких на динаміку культури в цілому важко заперечувати.

В онтологічних координатах сучасності екран стає активним посередником між людиною та її оточенням, медіальним фактором сприяння в постійному прагненні людства осмислити комплекс проблем існування базової триєдності *«природа — людина — суспільство»*.

Як наголошує дослідник синергетики Я. І. Свірський, у постнекласичну добу «...взаємозв'язок світу і суб'єкта відтворюється якоюсь третьою, зовнішньою інстанцією, яка видається не просто інструментально виконаною конструкцією, а метафізичним порядком, що забезпечує присутність і того, і іншого тут і тепер» **[Свирский 2002, с. 162]**. Серед чинників цього порядку — екранні засоби масової інформації та комунікації. Отже, якщо у класичній традиції екран був «вікном у світ», у некласичній — посередником між людиною і світом (що знайшло відбиток у назві *медіа*), то у ситуації постнонкласики він цілком може інтерпретуватись як *медіум* — речник метафізичного порядку і холістичного світорозуміння.

Увесь нагромаджений досвід світового мистецтва, зокрема практика екранного образотворення, свідчить, що світ, людина та її місце у цьому світі були і залишаються центральним об'єктом художнього відображення. Митець у художньо-образній формі виявляє своє світовідношення, а опосередкуванням між художником і світом стає художня модель — своєрідний замісник, репрезентація, організована за певними релевантними ознаками, проте не тотожна оригіналу. За влучним виразом М. Вебера: «Для того, щоб зрозуміти природу реальних причинно-наслідкових зв'язків, ми *конструюємо* зв'язки *нереальні*» **[Вебер 1990, с. 483]**.

Отже, кожний екранний артефакт слід визнати моделлю, що наділена певним культуротворчим потенціалом. Безліч екранних моделей складаються у відкриту гетерогенну динамічну систему, хаотизовану на рівні елементів і впорядковану на різних щаблях структурної організації. Поставивши завдання дослідити роль моделетворення у вимірі екрана як одного з важелів самоорганізації культури, маємо вивчити особливості нетривіальної ієрархії цих відкритих, нелінійних, нерівноважних динамічних систем.

Слід зазначити: теорія складних систем за кілька десятиліть активного розвитку отримала статус нової наукової парадигми. Вже сформувався понятійний апарат, сформульовані універсальні принципи самоорганізації, існує переконливий ряд наукових праць, де різні аспекти проблеми самоорганізації соціокультурних процесів системно розглянуто зарубіжними й вітчизняними авторами. Зокрема, згадаємо кілька ґрунтовних праць, присвячених цій проблематиці та дотичним дискурсам: окрім досліджень із синергетики І. Пригожина, І. Стенгерс, Г. Гакена, В. І. Вернадського, П. Л. Капіци, що стали класикою, назвемо монографії О. Князєвої та С. Курдюмова, М. Моїсєєва, І. Євіна; наукові розвідки І. С. Добронравової щодо вивчення закономірностей становлення нелінійного мислення; дослідження О. І. Бочкарьова, який впровадив синергетичну парадигму, застосувавши ідеї самоорганізації до осмислення еволюції етносів та фундаментальних закономірностей етногенезу у зв'язку з концепцією ноосфери; студії дослідника синергетичної антропології та аспектів «людиномірності» у науці Я. І. Свірського.

У вітчизняній культурології ґрунтовна спроба раціоналізувати аналіз становлення та розвитку культури шляхом використання логіко-онтологічних засад системної динаміки запроваджена в праці Ю. П. Богуцького «Самоорганізація культури: онтологія, динаміка, перспективи», наукових розвідках Г. П. Чміль, зокрема, у монографії «Людина — екран: візуальна антропологія (пост)сучасності», де переконливо унаочнюється даність сьогодення: філософія нині розлита по усьому простору культури, зокрема культури екранної.

Спираючись у наших студіях на ці та інші авторитетні джерела, обираємо власний ракурс у розвідках актуального нині проблемного поля самоорганізації культури: зосереджуємось на художньому моделюванні у сфері екранного «задзеркалля», що має свої особливості і є специфічним агентом впливу на динаміку розвитку культурних процесів, взагалі на культуру як штучне середовище людського існування, джерело регулювання поведінки індивідуумів, їх соціальної та культурної взаємодії. Спробуємо також показати, як певні емпіричні закономірності в мистецтві та художній культурі можуть бути прояснені з позицій синергетичної теорії.

Цей аспект і досі вивчений недостатньо. Дефіцитність теоретичного осмислення непростих і неоднозначних кореляцій екранного і загальнокультурного процесів стала поштовхом для системних роздумів на заявлену тему.

До принципових методологічних підвалин наших розвідок у цій царині належить дослідницька стратегія комплексного вивчення екранної культури (включаючи кінематограф, медіа, Інтернет тощо) як складного гетерогенного середовища, придатного для художнього моделювання різних аспектів людського буття з відповідними репрезентаційними параметрами. Поширення модельного підходу без перебільшення слід визнати характерною особливістю сучасної науки. Моделі різного ступеню деталізації активно використовують у багатьох сферах і на всіх етапах наукових досліджень.

Екранна культура є системою, що наділена здатністю продукувати мистецько-інформаційні, функціонально диференційовані структури — *екранні моделі*, яким притаманні всі основні форми поведінки систем, що самоорганізуються (стрибкоподібні переходи, циклічно-коливальні процеси, фрактальність тощо).

Постановка та рішення дослідницьких завдань на підходах до питань *екранного моделювання* (тобто творення у вимірі екрана художніх або репрезентаційних моделей реальності, її феноменів або стану речей) передбачають більш чітке визначення модельних відносин, що є базисними для загальної теорії пізнання та художньої творчості, для процесів саморегуляції культури.

Художнє моделювання, на відміну від технічного або математичного формального моделювання, має власну специфіку, яка полягає у нерозривному зв'язку з художньою творчістю. Взагалі творення моделей може здійснюватись або у напрямі певних розумових абстракцій, або у напрямі конкретно-чуттєвого креативу з наступним узагальненням. Саме цим поєднанням чуттєвого з раціональним, видимого з невидимим обумовлене становлення художнього образу, у багатомірності репрезентаційних граней якого віддзеркалюються ті чи інші ознаки світобудови. Таким чином, процес творення художнього образу, сферу креативної

екранотворчості закономірно розглядати як процес художнього моделювання. Ця ідея отримала термінологічне оформлення у працях представників структуралістського напряму, які ще у 60-х роках ХХ ст. заговорили про вторинні моделювальні системи, індексну природу зображень у екранному мистецтві тощо.

Принагідно варто зазначити: художнє моделювання, запроваджене на різних етапах творчого пізнання, виявляє термінологічну бівалентність: з одного боку, художнє моделювання — це методологія наукового дослідження, з іншого — моделювання є креативним процесом, у якому художник-деміург творить образ світу як певної модальності, суто авторської його версії, гіпотетичного конструкту. При цьому художник може з різним ступенем усвідомлення впроваджувати різноманітні типи репрезентації — від ізоморфних аналогій до химерних породжень буйної уяви.

Екранна модель постає своєрідною реконструкцією фрагменту картини світу, тобто передбачає інтерпретаційну діяльність автора і несе на собі відбиток його особистості. Адже на картину світу екранного твору, що визначається авторським задумом, впливають змісти пам'яті та рефлексій митця, отже, змодельована версія світобудови передбачає можливість референтних і безреферентних презентацій, поєднання несумісного тощо. У цьому сенсі всі форми репрезентації певною мірою стають формами пізнання не тільки світу, а й суб'єкта творчого моделювання — митця (твір як «діагноз» автора). При цьому світовідношення творця реалізується не через загальнофілософські абстракції, а через опредметнену конкретизацію ідей. Художник працює з феноменами світу, втілюючи в матеріалі («матеріалізуючи») свої творчі задуми, що робить речі більш доступними для сприйняття й розуміння.

Попри те, що автор екранного твору — повновладний господар й розпорядник створеного ним віртуального дивосвіту, на організацію і структуризацію останнього відчутно впливає певна культурно-історична парадигма доби. Як влучно наголосив Ю. Лотман, «...закони будови художнього тексту великою мірою суть закони будови культури як цілого» **[Лотман 1986, с. 41]**.

Проте, варто наголосити незаперечний зворотній вплив художнього тексту на культурний контекст, на розгалуження шляхів його подальшого розвитку. Це — двосторонній взаємогенерований процес, закони якого нелінійні, отже нетривіальні.

Схематично можна узагальнити суть модельних відносин у екранному мистецтві як триєдність об'єкта моделювання (світ фізичних і ментальних феноменів), його екранних презентацій (фільми, інші екранні артефакти) та обширу теоретичних рефлексій.

На відміну від технічного моделювання, що передбачає необхідність розгляду образу об'єкта з трьох доволі відмінних точок зору — епістеміологічної (теоретико-пізнавальної), логічної і когнітивної, — у художньому моделюванні слід враховувати ще й вплив «інтуїтивного психологізму». У цьому принципова відмінність екранного моделювання від суто технічного, котре намагається «різко відрізняти психологічне від логічного, суб'єктивне від об'єктивного» **[Фреге 2000, с. 57]**. Отже, технічне моделювання спирається на концептуальну картину світу — «світ знань без суб'єкта, який пізнає» — добре організовану інформаційну базу, натомість художнє моделетворення тяжіє до відображення перцептуальної картини світу, центрованої суб'єктом.

Щойно вмикається знімальна камера, одразу починає створюватися нова реальність — інший, «паралельний» світ, який може бути дуже подібним до свого фізичного прообразу або різнитися докорінно. За бажанням автора, створений ним екранний космос здатний деталізувати, змінювати відображувану дійсність, вносячи ту чи іншу міру умовності, а отже в певному розумінні є авторською версією буттєвого універсуму. Таке творення у вимірі екрана відкритих гетерогенних нелінійних систем, що відбивають, трансформують або симулюють фізичну картину світу, і називаємо «художнім моделюванням». А екранний дивосвіт, що виникає в результаті творення, з'являючись симультантно творчому акту, відповідно до усталеної термінології будемо називати «екранною реальністю» як моделлю буття. Окрема модель — елемент складної нелінійної системи.

З огляду на модельний підхід, шлях розвитку екранної культури видається вельми симптоматичним: розпочавшись з наївної рефлексії світу через моделі аналогового типу (зафільмовані фрагменти реальності), він переходить на більш високі ступені організації структур — асоціативні моделі, чуттєво-інтуїтивні, поступово перетворюється на своєрідний спосіб трансцендентного обміну емоційно забарвленою інформацію про сенс буття, «зашифрованою» у кінематографічних посланнях. У традиційному мистецтві своєрідним кодом інтерпретації цих меседжів був режисерський стиль, а екранна «реальність», створена майстром, поставала гранично суб'єктивованою візуалізацією його суто особистісних уявлень про світобудову, про її фундаментальну субординацію. Постчас, радикально змінивши підходи до суб'єктивності, ієрархічності і самої «реальності», пропонує інші екранні «буттємоделі».

Симптоматично, що екранні мистецтва, після певної фази розвитку, прагнуть моделювати не лише природні явища, а й культурні регулятивні феномени більш високого ґатунку — екзистенційні, ментальні комплекси, розумові абстракції

тощо. Те, що при екранному моделюванні природні процеси, соціальні цикли й динаміка культури розглядаються у загальному контексті, є цілком логічним з огляду на універсальність структуроутворювальних принципів і на концепцію цілісності буття, виходячи з якої триєдність *«природа — людина — суспільство»* конституюється як цілісне системне утворення. Культура, таким чином, «...розглядатиметься водночас як наслідок порушення рівноважності цієї системи і як фактор відновлення втраченої нею рівноваги» **[Богуцький 2008, с. 54]**. Екран же намагається охопити єдиною динамічною моделлю світове ціле. Таку глобальну модель можна інтерпретувати як відкритий нелінійний функціонал, що пропонує широкий діапазон варіативних художньо організованих субмоделей, ніби накидаючи на матрицю буття вимір актуалізації окремих феноменів світу, історичних подій, явищ суспільного та індивідуального існування тощо, висвітлюючи їх певним чином, трактуючи їх у тому чи іншому ключі.

Загальну суть єдиного процесу впорядкування складає послідовна зміна фаз хаотизації та гармонізації, своєрідна «пульсація» пришвидшеного і загальмованого розвитку, передбачена логікою циклічно-хвильової динаміки. Отже, механізми формування структур в культурі, і в екранній культурі зокрема, підвладні фундаментальній взаємодії двох антиномічних факторів: *розсіювального* та *утворювального*. Якщо перший пов'язується з кризовим станом (спадом активності), то другий — навпаки, передбачає нарощування неоднорідності середовища (виникненння різноманітних культурних ареалів) у той чи інший період.

Постає питання про рушійні сили: що саме впливає на періодичність цього циклічного процесу? Існують різні гіпотези. Приміром, автор праць з проблем функціональної асиметрії людського мозку, фахівець з математичної логіки, що працював над проблемами створення штучного інтелекту, С. Ю. Маслов обстоює теорію залежності періодичних змін у соціокультурній сфері від чергування в суспільстві домінувань одного з двох базових типів свідомості, що різняться за типом обробки інформації. І хоч нині ця гіпотеза зазнала певних уточнень і втратила пріоритетність у практичних застосуваннях, втім як наукова проблема вона варта осмислення.

Згідно припущення, обстоюваного Сергієм Масловим, до одного типу належать представники логоцентричного, аналітичного типу з домінантним розвитком лівої півкулі головного мозку, схильні до преференції *раціонального начала*. Інший тип — «правопівкульні» — *інтуїти*, які керуються переважно почуттям, тяжіють до мислення образами, не завжди контрольованими розумом. С. Ю. Маслов зазначає, що для лівопівкульного мислення характерні такі ознаки,

як оптимізм, захоплення раціональністю, функціональністю. Представники цього типу демонструють «підкорення законам Розуму», розуміння краси як високого прагматизму, доцільності. Тому серед художніх стилів перевагу надають класиці. Конструктивізм і сцієнтизм 1950–1960-х років в кінематографі та культурі також пов'язані з домінуванням лівопівкульного мислення. Натомість комплекс правопівкульної свідомості позначається у культурі схильністю до песимізму, ретроспективного мислення, ескапізму, романтичного свавілля **[Маслов 1982, с. 15]**. «Правопівкульне» мислення пов'язане з барочним стилем. Для прикладу: модерн, ретроспективність українського поетичного кіно вочевидь наближені до рис «правопівкульного» комплексу з характерним усвідомленням краси як результату вільної та страждальної творчості.

Виходячи з того, що зміни домінування проявляються в розчаруванні в ідеалах і культурі попереднього періоду, С. Ю. Маслов намагається довести, що «характерна тривалість періодів часто свідчить про пряму залежність цього ефекту від проблеми "батьків і дітей"» **[Маслов 1982, с. 17]**.

Відстежуючи доволі жорсткі кореляції між станом суспільства і домінантним на цей момент художнім стилем, теоретик формулює сміливе припущення щодо можливостей прогнозування історико-культурного процесу за художнім станом епохи. Цілком вірогідно, що вихідним постулатом для такої впевненості став дуалізм односторонностей у художніх презентаціях світу «лівопівкульними» і «правопівкульними». Якщо перші вирізняються точністю у віддзеркаленні дійсності, то для других характерні суб'єктивність сприймання-передавання, образність мислення, миттєвість інтуїтивного осяяння, укорінені в архаїчних лімбічних системах засоби цілісного узагальненого сприйняття об'єктів (без виділення деталей, окремих пропорцій і ознак).

Оскільки впорядкування системи відбувається шляхом циклічного чергування етапів послідовного примату «односторонності», то в координатах заявленої теорії послідовна зміна інформаційно-адаптивних пріоритетів «лівопівкульного» (понятійного) і «правопівкульного» (образного) типів мислення інспірує чергування фаз захоплення сцієнтизмом й розчарування у ставленні до науково-технічних досягнень на користь «інтуїтивно-магічного» світопізнання, що яскраво підтверджується практикою. Досить проаналізувати послідовні зміни раціонально-логічних акцентів і емоційно-інтуїтивних наголосів в соціокультурних процесах XX століття, аби скласти висновок про те, до якого з полюсів тяжіє суспільний настрій у той чи той історичний період. Для фази домінування аналітичного начала характерна відкритість для зовнішніх впливів, високий престиж знань, підвищення ступеню суспільної активності,

розширення кола зв'язків. Глобальна екранна модель у цей період виявляє тенденцію до пріоритету «раціо», переобтяжена логіко-вербальними компонентами, прагне документалізму, реалістичності у відтворенні зовнішнього світу (наслідування лінії Люм'єрів). У період активізації «правопівкульного» типу підсилюється вияв ірраціональних й позамежних форм людської рефлексії, глобальна екранна модель спирається на інтуїтивне світопізнання, візуальність, коли пластичні засоби художньої виразності домінують над словом. У чуттєвоцентричному перетворенні реальності спостерігається тенденція до «лінії Мельєса». Варто наголосити, що йдеться лише про тенденції, оскільки в екранному моделюванні з необхідністю задіяні як раціональні складові мислення, так і образні інгредієнти.

Таким чином, відкрита система екранного моделювання передбачає циклічні трансформації панівної форми мислення, чим забезпечується ефективне використання обох півкуль головного мозку.

Оскільки біохімічні рецепторні реакції беруть активну участь у процесах художньої творчості, логічно припустити, що структурно-функціональні закономірності організації художніх моделей, як і фундаментальна модель художнього сприйняття, базуються на принципах діяльності мозку. На підтвердження такої гіпотези слід послатися на дослідження Г. Гакена, якому вдалося виявити аналогію між процесом розпізнання образів та динамічними процесами самоорганізації в природних системах. За Г. Гакеном, алгоритм розпізнання образів зводиться до послідовного їх порівняння з тими, що вже зберігаються в пам'яті **[Хакен 1985; 1991]**.

З цього масиву обирається образ, максимально наближений за якостями до об'єкту ідентифікації. Після чого об'єкт «домальовується» до повноти образу, винайденого у запасниках пам'яті, за допомогою екстраполяції та креативного прогнозу. Така здатність мозку до реконструкції цілого за неповними даними є принципово важливою для сприйняття й розуміння мистецтва, художніх моделей, які завжди дають лише редуковану, неповну картину. В процесах розпізнання «лівий» і «правий» підходи зберігають свою опозиційність: лівопівкульний алгоритм передбачає більш об'єктивне перебирання варіантів, прагнучи точності, натомість привілеєм правопівкульного механізму, зорієнтованого на миттєвість «суб'єктивного», доволі приблизного розпізнання у глобальному масиві інформації, є «право на помилку». Проте, як виявляється, помилки в процесі розпізнання є корисними й навіть необхідними. С. Ю. Маслов називає помилки розпізнання «блоками міфотворчості» і зазначає, що саме вони зумовлюють «підйом» системи на інший, організаційно вищій рівень.

До важливих функцій розпізнавального механізму належить диференціація *стереотипів* і *новизни*, що передбачає виявлення нового, незвичного, неможливого або маловірогідного.

При розпізнанні новизни система, не знаходячи відповідних аналогів серед ключових образів пам'яті, переходить у критичний стан, продуктивний для творчої діяльності. Отже, мистецькі твори існують в апроксимації до критичної зони нестабільності. Натомість стереотипи наближаються до зони сталості й порядку. Функції стереотипів і елементів новизни також є взаємодоповнювальними, а їх зв'язки — діалектичними: стереотипи допомагають орієнтуватися у мінливих координатах світу, натомість принципова новизна бачення сприяє руйнації закоренілих уявлень і кліше, допомагає кріейтору звільнити мислення, дійти до парадоксальних умовиводів, запропонувати незвичний погляд на звичайні речі. Оригінальні, нешаблонні художні моделі адаптуються екраном, втім, після багаторазових епігонських верифікацій, колишні інновації перетворюються на «загальне місце» з утворенням нових стереотипів. Шлях «масовізації» новоутворених культурних, поведінкових та інших стереотипів значною мірою пролягає через екран, насамперед через медійні структури, телебачення, через усю багаторівневу гетерогенну систему з різноцикловою динамікою підсистем (кінематограф, медіальна сфера, розгалужена мережа віртуального «павутиння» Інтернету тощо).

Рік у рік спостерігаємо збільшення щільності інформаційних потоків, зростання ентропійності екранних моделей, версифікації екранних образів. Помітні тенденції до насичення віртуального модельного ряду елементами новизни (у сенсі незвичайного, неможливого, маловірогідного, дивовижного, надмірного). Безліч моделей різного плану утворюють хаос, який є породжуючим і поглинаючим водночас, являє у своїй змішаній структурі суперечливе поєднання різних потенцій для майбутнього структурування світу.

У таке насичене середовище варто лише ввести організуюче, структуруюче начало (параметр порядку), як навколо цього своєрідного «центру конденсації» розпочнеться процес самоструктурування. Втім, з появою структур порядку хаос не зникає, він зберігається. Виникнення порядку в хаосі пов'язано із самозародженням структур з його наявних елементів через перегрупування. Інтерпретацію цього процесу знаходимо у О. Бочкарьова: «Порядок утворюється з хаосу через операцію диференціації вихідних елементів, з оновлення базових композицій. Чоловіче-жіноче, небесне-земне, розумне-нерозумне тощо... і співвідношень між ними» **[Бочкарев 2008, с. 139]**.

В такий спосіб екранні моделі, все, що нині потрапляє під визначення ауді-овізуального потоку (телебачення, нові Інтернет-комунікації, відео, кіно), надають поштовхи до народження нових соціальних порядків, започаткування нових форм соціального, культурного життя, культурно-мистецьких пошуків. І хоча після перетину «дигітального порогу» **[Самутіна 2010]** всі попередні теорії, якщо не обнуляються, то підлягають переосмисленню, вважаємо, що *теорія розпізнання* не втрачає практичної цінності при дослідженні екранних моделей. Вона допомагає у з'ясуванні їх інноваційного статусу або рівня стереотипності. Ступінь сталості (стереотипність) і новизни (перемінність) модельного проєкту зрештою визначається реакцією нейронів на подразливі елементи сприйняття, які назвемо *агентами впливу*.

Спробуємо окреслити сферу актуальних агентів впливу, що стереотипізовані нашою свідомістю. Згадаймо, у класичному кінознавстві/мистецтвознавстві до такої сфери включалися типові аномалії лінійного розвитку подій, що їх називали *драматичними ситуаціями* (Ж. Польті довів обмеженість тезаурусу можливих колізій, нарахувавши 36 мандрівних сюжетів, до числа яких увійшли: суперництво, адюльтер із вбивством, загадка, любов до ворога, судова помилка, самопожертва та ін.). Для постнонкласичної мистецтвознавчої парадигми характерно розглядати замість станів і ситуацій, поданих як даність, динаміку кризових переходів між протилежними буттєвими розпорядками (життя — смерть, приховування — викриття, захоплення — розчарування тощо). Саме такі своєрідні «метаафекти» стають агентами художнього впливу, зумовлюючи утворення біфуркаційних зон критичних розгалужень сюжету, що змушують героя робити вибір, визначальний для подальшого розвитку подій.

Зміна стану системи, що спричиняє емоційний та емотивний вплив на глядача, ініціює нове осмислення емоцій, мови, образів і середовища, вочевидь, асоціюється з технологіями «оформлення глядача у бажаному напрямі (настрої)» **[Эйзенштейн 1923]**, відсилає до поняття атракціону, що у застосуванні до екранного видовища було запущеним в обіг режисерськими концепціями Сергія Ейзенштейна. Зокрема, в статті «Монтаж атракціонів» він називає атракціоном «будь-який агресивний момент театру, тобто всякий елемент його, що піддає глядача чуттєвому або психологічному впливу, вивіреному у дослідах і математично розрахованому на певні емоційні потрясіння» **[Эйзенштейн 1923]**. Тобто як відправний прийом кінематографічного видовища атракціон може розглядатися як самодостатній елемент агресивного «натиску на емоцію» глядача. Предмет, явище, зумисно прорахована комбінація тощо. Діючи фактично на рефлекторному рівні, атракціон як одиниця екранної мови орієнтований

насамперед на «комбінацію емоційних реакцій», не передбачає обов'язкову наявність логічного сюжетно-наративного підґрунтя. Очевидно, тут і міститься контроверза оповідності й видовищності.

Атракціонізм набирає евристичний потенціал на хвилі зацікавлення проблематикою у 1980–1990-ті роки, зокрема в працях таких теоретиків, як Том Ганнінг, Ванда Страувен, Олександр Ліпков. Їхні досліди сприяли інституалізації атракціону як структурного елементу аудіовізуального мейнстриму. Принциповою слід визнати позицію Томаса Ельзессера з його провокативними заявами щодо непридатності традиційної дихотомії «наратив — атракціон» до наявних умов існування медіасередовища «з новою організацією інформаційних потоків, що формують новий тип наратованих ситуацій та подій». Він пропонує ввести термін *diegesis* «для розуміння видів взаємодії між старими та новими, цифровими, медіа… щоб досягти успіху з ідеєю "кіно як подія та досвід"» поряд з фільмами як творами мистецтва та текстами **[Elsaesser 2006, p. 218]**. Серед тих, хто ре-актуалізував дослідження атракціонізму, кінодослідник Том Ганнінг. Відверто позичивши термін у С. Ейзенштейна, на що вказує назва статті Т. Ганнінга «Кіно атракціонів: ранні фільми, їх глядачі і авангард» **[Gunning 2014]**, сучасний апологет атракціонного впливу йде далі осмислення продуктивності атракціону щодо миттєвого породження емоцій (страх, сміх, жах тощо). Ганнінг певною мірою «абсолютизує» розуміння атракціону, об'явивши його базовим елементом будь-якого кінотвору, незалежно від жанрової приналежності або художнього рівня фільму.

На противагу «вуаєризму» наративного кінематографа, що робив ставку на сюжетно-смислові структури, Ганнінг наголошує видовищний потенціал атракціонного екранного дійства, виявляючи у ньому шокове, ексгібіціоністське начало. При цьому дослідник визнає необхідність чергування атракціонів і наративу, їх смислових і темпоральних форматів, комунікативних ефектів тощо.

Всупереч радикалізму Т. Ганнінга більш виваженим і продуктивним видається досвід О. Й. Ліпкова, який у 1990 році, відштовхуючись від теорії «монтажу атракціонів» С. М. Ейзенштейна, дослідив запровадження цих дієвих чинників впливу в різних видах мистецтва та у продуктах засобів масової інформації і комунікації. Осмислюючи загальні ознаки атракціону як комунікативного прийому для кіно і телебачення, О. Й. Ліпков сфокусував увагу на їх знаковій сутності та формоутворювальних функціях, запровадив спробу класифікації і типології цих елементів драматургії **[Липков 1990]**. При систематизації змістовних проявів людського буття, емоцій дослідник розподілив їх за рівнем аттрактивності,

тобто привабливості для сприйняття, означивши такі домінантні «центри уваги», як «атракціони». Називаючи такі агенти впливу «атракціонами», О. Й. Ліпков вочевидь асоціював свій термін з поняттям «аттрактору», хоча, по суті, «атракціон» усвідомлюється ним практично у класичному ейзенштейнівському значенні як радикальний засіб привертання/акцентації уваги при художньому сприйнятті, своєрідний «удар по нервах», що викликає певний екстраординарний стан сприймаючої свідомості.

Осмислені та описані О. Й. Ліпковим центри тяжіння сюжетного розвитку й естетичної уваги в синергетичному дискурсі у певному розумінні виступають *параметрами порядку*.

Розглянемо «атракціонну» класифікацію О. Й. Ліпкова у співвідношенні з віртуальною сферою запровадження в екранних моделях «атракціонів» різних типів, попередньо зазначивши, що зміст «каталогу» атракціонів може бути варіативним. Принциповою є сфера їх реалізації, що наближена до біфуркаційних зон критичних переходів системи у новий режим функціонування, де кожен аспект ризику передбачає активність персонажу та відповідний емоційний відгук глядача.

О. Й. Ліпков виокремлює такі типи атракціонів: *атракціон-диво*, що передбачає потрапляння героя у перехідні ситуації «можливе — неможливе» (модель використовується, серед іншого, в містичних фільмах, фентезі). До типу *атракціон-казус* належать виняткові спонтанні ситуації на межі безпідставних конфліктів (застосовується в опереткових колізіях, політичних детективах, воєнних драмах). *Атракціон-рекорд*, реалізація якого пролягає на межі можливостей (технічних, психічних, наукових, фізичних тощо), відповідно і сфера використання пролягає від наукової фантастики до кримінальних драм, від містики до героїки. Наближений до *«рекорду» атракціон-ризик* організується в пограничних, кризових ситуаціях, у зоні критичних переходів «життя — смерть», «багатство — злидні»; відповідно, застосовується у лікарських драмах, історіях каскадерів, азартних гравців тощо. До пограничних переходів в інформаційній сфері — «відоме — невідоме», «приховане — очевидне» — належить *атракціон-таїна*. В цю «атракцію», серед іншого, вкладається екранна містика, телевізійні змагання екстрасенсів. При моделюванні детективних сюжетів вирішенням колізії стає відновлення меж нашого знання у фінальному інформаційному переході, коли таємниця розкривається. Активно експлуатуються сучасними медіа *атракціон-заборона, атракціон-скандал* — реалізація табуйованих станів, ситуацій, що підпадають під заборону релігійних, морально-етичних або інших норм (пріоритетна сфера запровадження — скандальні

шоу (з розкриттям непривабливих нюансів приватного життя «зірок»), фільми на запит неформальних соціальних утворень — етнічних, релігійних, гендерних спільнот, представників субкультурних утворень); *атракціон-несподіванка* (коли реалізована подія прямо протилежна прогнозу на базі стереотипів) обумовлює стрибкоподібний перехід до якісно нового режиму у поведінці системи, знаходить втілення у екранних моделях з непередбачуваними поворотами сюжету — детективах, ігрових шоу тощо. З незмінним успіхом експлуатується *атракціон-катастрофа* — реалізація у часі вкрай нестабільних станів, здатних породжувати різні сценарії самоорганізації, як-от самоорганізована критичність тощо. До «атракціонів», що найбільш затребувані сучасними медіа, належать *атракціон-смерть*, *атракціон-жорстокість*, які, за визначенням О. Ліпкова, «так само, як і інші види атракціонів, мають справу з пограничною ситуацією — з випробуванням духовних, фізичних сил людини на межі — або за межею того, що можна винести» **[Липков 1990, с. 159–160]**.

Типологія «атракціонів», запущена у науковий обіг О. Ліпковим, знайшла відгук і підтримку в працях І. Євіна, який робить висновок, що кожен з «атракціонів» О. Ліпкова являє собою «або стрибковий перехід в певну межову зону, де звичайні закони, норми і правила припиняють дію, або реалізацію метастабільної критичної ситуації поблизу кордону стрибкових переходів певного типу (“знання — незнання”, “життя — смерть”, “зубожіння — багатство”). Розвиток сюжету літературного твору або художнього фільму можна уявити як послідовний перехід від одного типу атракціону до іншого. Такий погляд на розвиток сюжету повністю узгоджується із сучасною концепцією розвитку будь-якої складної системи, як перехід від одного атрактора до іншого, іноді зовсім іншого типу» **[Евин 2005, с. 85]**.

Комбінація підходів Ліпкова — Євіна видається дуже ефективною при дослідженні екранних творів як така, що передбачає задіяність обох базових моделей художнього сприйняття (розпізнання стереотипів і розпізнання нового). Інтенсивність вияву елементів новизни і стереотипності, що їх містить артефакт, парадоксально спрацьовує в екранному потоці сьогодення, коли під впливом культурологічних зсувів та трансформації оцінювальних підходів до аудіовізуальної продукції неухильно переорієнтується ціннісна шкала. Замість характерних для естетики модернізму вимог новизни постмодерн узаконив серійність. Якщо з позицій естетики модернізму перевагою передачі вважався оригінальний зміст, а звичайна для телепродукту форматна повторюваність сприймалась як штамп, нині спостерігаємо програмну серійність. В кіно, на телебаченні, в соціальних мережах прояви «серійності» мають власні «особливі прикмети».

Дослідник сучасних медій Ірина Кемарська акцентує увагу на «естетиці серійності» (термін Умберто Еко, 1996), що «легітимізує повтори, іманентно притаманні телевізійній періодиці. Одним з ключових повторювальних елементів телевидовища є атракціон» **[Кемарская 2018]**.

Провокації та фальшування, скандалізація відомих особистостей або подій в екранних пропозиціях телебачення завжди побудовані навколо атракціону (або комбінації атракціонів). Використовуючи соціальне буття як карнавку елементів агресивної дії, телеекран все послідовніше виступає руйнівником усталених поглядів на науку, історію, мобілізуючи увагу глядача за відпрацьованою технологією сугестивно-атрактивного впливу.

Зрозуміло, йдеться не про судження з теоретико-естетичних позицій про окремий телевізійний твір, а про атракціонізм як базис різноманітних елементів перенасиченого медіасередовища.

Спробуємо проаналізувати вибірку з обширу програмних пропозицій різних каналів мовлення, скориставшись особливостями «синергетичного сприйняття», що дозволяє нам одночасно охопити картину в цілому та її деталі (Г. Гакен називає таку особливість бачення реальності «поглядом розсіювання»). Нині спостерігаємо наявну тенденцію до поширення полегшених, легкозасвоюваних моделей.

З метою посилення емоційного впливу та підживлення зацікавленості реципієнта автори активно експлуатують різноманітні «каталізатори» атрактивного ряду. До таких належать «метаафекти» (оскільки спецефекти доступні лише високобюджетному кіно) та інші незатратні агенти агресивного, шокового впливу — атракціони, згідно до наведеного вище «каталогу» О. Й. Ліпкова.

Показово, що із закриттям одного проєкту затребуваний атракціон залишається, навколо нього вибудовується інший проєкт. Так було з токшоу і телепередачами різної жанрово-смислової орієнтації. Від «піклувальних» («Все буде добре», «Квартирне питання», «Корисна програма», «Місія краса», «Контрольна закупка») до «агресивних». За приклад — використання таких агентів впливу, як *жорстокість*, *таїна*, *заборона*, *скандал*, у ексгібіціоністському «Детекторі брехні» (донедавна схоже знаково-семантичне осердя центрувало проєкт «Слабка ланка» — аналогічної «психотерапевтичної» орієнтації).

По суті, ці та інші стереотипні медійні «серії» обслуговують насамперед базові інстинкти, які взаємодіють між собою, підкоряючи інші форми поведінки. Йдеться про чотири первинні інстинкти: тамування голоду (харчовий), самозбереження (страху), продовження роду (репродуктивний) та інстинкт агресії. Зазвичай регресування медійної моделі до активної експлуатації примітивних

інстинктів, із зосередженням емоційних механізмів на соціально небезпечних способах поведінки, є характерним для періоду відносної стабільності. Натомість для фази неспокою, пасіонарного поштовху більш притаманні компенсаторні моделі, здатні знімати підвищене збудження, сублімувати напругу.

Пандемічна тривожність спровокувала формування «течії гедонізму» у бурхливому медіапотоці сьогодення — ареали entertainment. Глядача розважають демонстрацією дивовижних аматорських умінь співати, танцювати, виживати в неможливих природних, соціальних, психологічних умовах. На тамування первісного інстинкту голоду розпалюються пристрасті навколо харчового задоволення, множаться гастрономічні шоу, кулінарні телевізійні змагання, заохочується «шопінгоманія», інші збудники центру задоволення. Репрезентацію агенту агресії та системи культурних цінностей, що замішані на всевладді розпачу, страху, винесено у передачі соціального та політичного штибу. Це і демонстрація скандальних сутичок учасників токшоу, і кримінальні репортажі з великою кількістю смертей та жорстоких кривавих розправ — загалом все, що обслуговує інстинкт агресії і самозбереження одночасно. Певний компенсаторний ефект міститься у концепції покарання зла: справедлива відплата — саме те, чого багатьом не вистачає у реальному бутті, в хаотизованому світі дійсності.

Якоюсь мірою цим зумовлене задоволення, з яким глядач дивиться репортажі про реальні жахи в теленовинах, трагічні фабульні повороти в серіалах і фільмах. Зовсім не тому, що тішиться чужим горем. Можливо, надмірність чужих страждань якоюсь мірою примирює глядача з власними життєвими негараздами.

Досить побіжного погляду на сітку мовлення, аби переконатися: у доволі широкому асортименті телесеріальної продукції (вітчизняного і зарубіжного виробництва) наочно переважають три тематично-смислових центри зосередження — кримінально-детективні сюжети, медичні драми, сімейні та молодіжно-товариські психологічні «саги» з висвітлюванням перипетій родинних та товариських стосунків, замішаних на любові-ненависті. Порівняно незначну, але помітну вибірку складають містика та фантастика. Сповнені містики і сенсаційності серіали («Цілком таємно», «Та, що говорить з духами», вітчизняні «Сліпа», «Мольфар» тощо) спираються насамперед на *атракціон-таїну* та *атракціон-диво*.

Кримінально-детективні сюжети посіли чільне місце серед пропозицій стандартного медійного пакета («Закон і порядок», «Поліція Майамі», «Мислити як злочинець», «Німий свідок», «Тіло як доказ», «Комісар Рекс», «Кістки», «Карпов», «Розслідування Мердока», «Паніка Вова», ще понад два десятки назв

лише у синхронічному зрізі). Такі моделі активно спираються на експлуатацію практично усього каталогу «атракціонів» О. Ліпкова (насамперед запроваджують різноманітні їх комбінації. На тому ж атракціонному базисі основані й телепередачі, вибудовані на документальних судових справах, на матеріалах реконструкцій та розслідування злочинів тощо. Більш обмежений, хоча й значний сегмент складають медичні драми (перелічимо лише кілька назв: «Жіночій лікар», «Імперія пристрасті», «Доктор Хаус»). Модельна вибірка, представлена серіалами «Служба порятунку», «9-1-1», «Пожежна служба», має за основний параметр порядку «атракціон смерті» та суміжні йому «атракціони» — *ризику* та *рекорду* — на межі фізичних, розумових та психічних можливостей.

Перехід XX–XXI століть позначився загостренням есхатологічного світовідчуття. На кіноадаптаціях проявів катастрофічної свідомості зупинимося більш детально в окремому розділі. Наразі зазначимо лише, що масштабність кінематографічних демонстрацій тотальних руйнацій у медійному просторі редукували до більш локальних катаклізмів з обмеженою кількістю смертей/жертв. Телеекран пропонує переважно моделі буття, замішаного на жорстокості протистояння бандитів і поліції або поганих хлопців з іще гіршими; натуралістичності кривавих сцен вбивств і насилля, прозекторських або хірургічних втручань у таємниці людської тілесності на межі життя й смерті або й за порогом буття. Кількість «ударів по нервах» на одиницю екранного часу ущільнюється, збільшується темп зміни афективних подій. Пришвидшується стрімкість монтажу і перемін точок зору, запроваджуються інші дієві засоби «деконструкції, розмивання й нового збирання глядацької суб'єктивності» **[Самутина 2010]**. Через розширення спектру атракціонів і спецефектів відбувається розбалансування психоемоційного стану глядача. Це робить його вразливим і беззахисним перед експансивним тиском різновекторних небезпек сьогодення.

У названій праці Наталія Самутіна, аргументуючи укоріненість теорії атракціонів у біосоціальній практиці сприйняття, ув'язує питання з проблематикою раннього кіно, розглядаючи триаспектність представленості цього феномену в сучасному аудіовізуальному просторі. Дослідниця виявляє, в який спосіб оригінальні фільми початку кінодоби представлені в Інтернеті; вивчає атракціонізм розміщених в мережі роликів з відеосвідченнями природних катастроф; досліджує важливу групу «кіноатракціонів», що балансують на межі «документальності»/вигадки — від перших реконструкцій Ж. Мельєса до цілком сучасних комп'ютерних моделей.

У найбільш безпосередньому вигляді контент, сповнений спрощених, «невибагливих» форм сучасної екранності на базі «балаганності» і «трюковості»,

демонструє Інтернет. Пропозиції YouTube, надпопулярного нині TikTok у звільненні від суворих обмежень цензури і навантажень рекламою тяжіють до цинічно «сенсаційного» атракціонізму. Дослідниця раннього кіно наголошує «затребуваність атракціону у нових медіях: і в широкому розумінні поняття "атракціон", тобто "ненаративне видовище", і у вузькому, тобто "смішне, дивне" або шокуюче видовище "прямого впливу"... що, як правило, оголює технічну природу кіно» **[Самутина 2010]**. Наталія Самутіна висловлює гіпотезу, що короткі атракціони, а саме їх «потреба моментального впливу не уживається з розгорнутою темпоральністю наративу» **[Самутина 2011, с. 67]**, що по-новому ставить проблему співвідношення видовища й наративу в сучасній екранній культурі.

О. Й. Ліпков не проводить кордону між атракціоном на кіно- й телеекрані, сполучаючи їх в єдиний вид драматургічних прийомів. Тому логічно розглядати атракціон як елемент кіномови, ключове поняття при осмисленні трюкової природи фільмів, і «атракціон» як елемент екранної драматургії, що має застосування у фільмах різних жанрів. У сферу наших зацікавлень потрапляють здебільшого відносно «нові» захоплення екрана — насамперед екранна містика і фільми жахів, фентезі, кіберпанк, фільми-катастрофи, експериментальне кіно, де активне використання метаефектів є визначальним елементом аудіовізуальної мови, засобом виразності, переконливість якого корелює з новітніми технологічними можливостями. Тривалі атаки цифрових ефектів в таких фільмах (штурми світлом, звуком, неприродним звучанням синтезованих аудіорядів, швидкісним нелінійним монтажем тощо) сприяють реструктуризації глядацького сприйняття, ступеню «втягнення»/«інкорпорування» реципієнта до екранного видовища.

У відповідних підрозділах ми розглянемо, як доступність широкого спектру технічних можливостей та доволі розгорнутого каталогу драматургічних шокових елементів дозволяє реалізувати ідеї атракціонізму в кіно. Насамперед, у фільмах таких жанрів, як горор, фентезі, кіберпанк на перетині з антиутопіями та есхатологічною фантастикою.

Зрозуміло, підхід до використання «атракціону» як елементу підсиленого впливу має свої особливості запровадження у несхожих жанрово-драматургійних конструктах, у творчих лабораторіях різних митців. Видається симптоматичним окреслити, якими елементами атрактивної «зваби» глядача, руйнації автоматизму його сприйняття проростає неосудна реальність фільмів Кіри Муратової початку 2000-х. В картині «Другорядні люди» (2001) топосом, що вправно маркірує метафізичний центр екранного світу, стає божевільня, по обидва боки паркану якої — хаос. Його втіленням постають варіації

на тему ігрищ зі смертю, а перетягування/переховування трупа перетворюється фактично на центральний трюк. Мрець виявляється зрештою «більше живим, ніж мертвим», тобто у певному розумінні «невправним», як і інші персонажі — тілоохоронці й кілери, маленькі нікчеміні люди, що дратують своєю незграбністю. Зібрання дійових осіб нагадує кунсткамеру або паноптикум. Живих людей з буття наче «витіснили» фантастичні двійники: їх обличчя скидаються на маски, за якими приховане «щось» — дещо невідоме, тінь, що прориває з глибин несвідомого. Стає зрозумілим, чому більшість персонажів переважно не етичні і духовні особистості, а «натуралістичні індивіди». Насамперед ті, що привертають увагу ексцентричною дивакуватістю. Вони нездатні до діалогу, замкнені в ареалах своїх незатишних осель, дуже самотні і самотність їхня вражена нудьгою буденності. Це принципово відрізняє цих персонажів від кіногероїв 1970–1980-х років, які існували в граничних екзистенційно-особистісних вимірах людського буття, де внутрішня самотність поставала як «відчай», «туга», «закоханість»... З посиленням екзистенційного хаосу збільшується своєрідна *душевна ентропія* муратівських кіноперсонажів, які усіма своїми дивацтвами та вчинками в авторському осмисленні наближаються до «праатракціонів».

Саме таким «атракціонізмом» позначена учуднена реальність небанального «світотеатру» в фільмі «Два в одному» (2007). Театр провокацій, крутий замісклоунади і гротеску, уявлень, «удаваностей», де все виявляється не тим, чим представляється спочатку. Ця особливість неосудної реальності Кіри Муратової лаконічно заявлена в плутанині світів театру і дійсності, де метафора і вигадка сплітаються так щільно, що між окремими сценами учасники встигають вклонитися під оплески залу, а в театрі йде справжній сніг. Плутаються реальності, особистий час персонажів виявляється часом сценічної дії і навпаки. У цьому вимірі взаємозамінними виявляються і поняття: чорне називається білим. Любов і хтивість, тваринне й людське, низ і верх міняються місцями, утворюючи вимір неповної визначеності. Інверсія просторів обертається травестією смислів. Такими є дві історії, що розгортаються по обидва боки театральних лаштунків у «театрі життя», що у Кіри Муратової перетворився на лячний у своїй відвертості «анатомічний театр» людських стосунків, де погрозливим атракціоном постає смерть.

Здавалося б, характерна для авторського кіносвіту Кіри Муратової тема смерті поступається місцем варіативному повторенню цілком буденної життєвої ситуації в останній стрічці режисера — «Вічне повернення. Кастинг» (2012). Назва фільму відсилає до рефлексії циклічності буття, до «вічного повернення»



Два в одному (2007, Кіра Муратова)

як означення найвищої форми життєствердження в філософії життя Ф. Ніцше. Та найбільший парадокс кінематографа Кіри Муратової міститься у тому, що нетривіальна, абсурдна реальність її фільмів сприймається як пронизлива надреалістичність, що знаходиться в інтенсивній взаємодії з дійсністю.

Руйнівні, психоделічні моделі, що презентують на екрані різні модуси смерті, варіації вмирання й небуття, користуються незмінним попитом певної частини глядацької авдиторії внаслідок хворобливого бажання людини раз-у-раз переживати ініціацію трагічним досвідом загибелі *Іншого*. Зворотний бік цієї проблеми — утворення відповідних центрів конденсації мисленнєвої енергії глядацького «масіуму».

Екранні моделі дедалі все частіше стають тим збудником особливого нервово-психічного стану мас, що проявляється у специфічному типі соціальної поведінки. Якщо спертися на концепцію культури як олюдненого світу В. І. Вернадського та його вчення про енергію живої речовини на планеті, то алгоритм впливу екранних моделей на процеси самоорганізації культури набуває визначеності **[Вернадський 1980]**. У період кризи виникає відповідна внутрішньосистемна різноманітність — утворюються кілька центрів пасіонарності, що обростають моделями, домінанти яких різноспрямовані й отримують психоенергетичну підтримку певного числа учасників сприйняття. Односпрямовані «енергії живої речовини» накладаються за хвильовим принципом, утворюючи своєрідні егрегори.



Вічне повернення. Кастінг (2012, Кіра Муратова)

Насичений ментальною енергією конструкт задає алгоритм активізації відповідних причинно-наслідкових ланцюжків у складній структурі енергоінформаційного поля, обумовлюючи спрямований плин варіантів, наближення саме того сектору реальності, «метасценарій» якого викликав потужну хвилю емоцій (страх, захоплення тощо). Ось чому навіть фантастичні сюжети мають тенденцію до матеріалізації. Аналізуючи механізми формування людиною навколишньої реальності, Вадим Зеланд, зокрема, наголошує: «Те, що хвилює, непокоїть або дратує, зазвичай повністю володіє свідомістю і гризе постійно тією чи іншою мірою. Хід таких думок важко контролювати. Найгірші передбачення й негативні реакції незалежно від волі людини формують її реальність» **[Зеланд 2005, с. 121]**.

Нелінійний характер опосередкування екраном цієї прецесії модальностей передбачає складний алгоритм синхронізації індивідуального буття людини з процесами світової самоорганізації. З одного боку, через запровадження шаблонів поведінки й мислення у поведінковому імперативі назріває бажання стабільності, порядку, коли формується одноманітність рис комплексу буденної культури, з іншого — спрацьовує закон підвищення ентропії на засадах «радикальної множинності» світоглядних домінант постмодернізму, що асоціюються з другим законом термодинаміки, відповідно твердженням якого тенденції занепаду, розсіювання, хаотизації більш вірогідні, ніж стабілізація.



Вічне повернення. Кастінг (2012, Кіра Муратова)

Навколо кожного з «центрів конденсації» (параметрів порядку) формується своєрідна енергоінформаційна сутність, що наділена функціями стабілізації системи. Прагнення системи до більш врівноваженого стану (гармонізації) реалізується за допомогою «рівноважних сил», що спрямовуються на усунення надмірного потенціалу. Потенціал цей утворюється енергією думки, згенерованою наданням надзвичайного значення будь-чому (якомусь феномену або події).

У випадках розширення кола однодумців виникає своєрідна соціальна когерентність, здатна забезпечувати резонанс системи, що може призвести до зародження нового соціального порядку, нових напрямів духовних шукань, коригування смисложиттєвих орієнтирів тощо. Можна сказати, що потужний односпрямований психоенергетичний посил резонансно притягує відповідний сектор реальності — підвищує вірогідність матеріалізації конкретної моделі з практично безмежного обширу варіантів. В такий спосіб зашифровані в образній формі ідеї, спрямовані на зміну світу, мають силу формувати майбутнє. Екран при цьому виступає своєрідним медіальним «резонатором».

Ось чому наведений аналіз екранних моделей, актуалізованих сучасними медіями, виглядає доволі моторошно у «розсіяному погляді» синергетичного світосприйняття.

Цілком закономірним видається пригадати тут тлумачення культуролога і філософа Ганни Чміль феномену сучасних екранних мистецтв «як певних

стратегій, як семіотично-інформаційного наступу, що не лише відтворює, а й сприяє катастрофі людини» **[Чміль 2003, с. 162]**.

Екран — наддієвий чинник самоорганізації культури, тому вияв рис самодеструктивного характеру в актуальних екранних моделях масового споживання є симптоматичним свідченням редуктивного характеру духовного життя людини і прямування культури до наступної фази переструктуризації.

Богуцький 2008. — Богуцький Ю. П. Самоорганізація культури: онтологія, динаміка, перспективи: монографія / Інститут культурології АМУ. К.: Веселка, 2008. 199 с.

Бочкарев 2008. — Бочкарев А. И. Фундаментальные основы этногенеза. М.: Флинта; МПСИ, 2008. 464 с.

Вебер 1990. — Вебер М. Критические исследования в области логики наук о культуре // М. Вебер. Избранные произведения. М.: Прогресс, 1990. С. 416–494.

Воглер 2015. — Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. Киев: Альпина Паблишер, 2015. 480 с.

Евин 2005. — Евин И. А. Синергетика мозга и синергетика искусства. Москва: РХД, 2005.

Зеланд 2005. — Зеланд В. Трансерфинг реальности. Ступень IV: Управление реальностью. СПб.: Весь, 2005. 192 с.

Карчевская 2007. — Карчевская К. С. Фильмы ужасов: архетипы «ужасного» // Acta eruditorum. Вып. 4. СПб.: Издательство Русской христианской гуманитарной академии, 2007. С. 137–139.

Кемарская 2018. — Кемарская И. Аттракцион как элемент экранной драматургии // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2018. № 3. С. 17–30.

Костюк 2012. — Костюк І. Міфологічний герой: походження, призначення, функції // Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2012. № 23. С. 376–385.

Кримський 2002. — Кримський С. Універсум // Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. Київ: Інститут філософії ім. Г. Сковороди НАН України; Абрис, 2002. 742 с.

Лашкевич 2009. — Лашкевич А. В., Шибанов В. Л. О современной межкультурной коммуникации (на примере цикла радиопередач

«Дунне кизилиос») // Инвожо. 2009. № 5–6. С. 54–59. (Альманах удмуртского ПЕН-клуба: Поэзия. Критика. Проза. Искусство).

Липков 1990. — Липков А. И. Проблемы художественного воздействия: Принцип аттракционизма. М.: Наука, 1990. 240 с.

Лотман 1986. — Лотман Ю. М. Заметки о художественном пространстве: 1. Путешествие Улисса в «Божественной комедии» Данте; 2. Дом в «Мастере и Маргарите» // Учен. зап. Тарт. гос. ун-та. 1986. Вып. 720. С. 25–43. (Труды по знаковым системам; Т. 19: Семиотика пространства и пространство семиотики).

Маслов 1982. — Маслов С. Ю. Асимметрия познавательных механизмов и ее следствия // Семиотика и информатика. 1982. Вып. 20. С. 3–34.

Мелетинский 1994. — Мелетинский Е. М. Аналитическая психология и проблема происхождения архетипических сюжетов // Бессознательное: сб. наук. ст. Новочеркасск, 1994. С. 159–167.

Носов 2001. — Носов Н. А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. 17 с. (Труды лаб. виртуалистики. Вып. 15)

Пригожин 1989. — Пригожин И. Переоткрытие времени // Вопросы философии. 1989. № 8. С. 3–19.

Пригожин, Стенгерс 1989. — Пригожин И., Стенгерс И. Время, хаос, квант: к решению парадокса времени / пер. с англ. Ю. А. Данилова. М.: Прогресс, 1999. 266 с.

Самутина 2010. — Самутина Н. В. Раннее кино как теория настоящего // Киноведческие записки. 2010. № 94. С. 5–34.

Самутина 2011. — Самутина Н. В. Трансформация объекта как вызов науке о кино // Новое литературное обозрение. 2011. № 109. С. 62–81.

Свирский 2002. — Свирский Я. И. Свидетель знания (к вопросу о «человекомерности» в науке) // Философские науки. Вып. 8: Синергетика человекомерной реальности. М.: ИФ РАН, 2002. С. 155–173.

Филиппов 2021. — Филиппов А. Квантовая психика: «Думаю, как все закончить» — фильм дальше слов и глубже слез // Искусство кино. 2021. № 5–6. URL: https://kinoart.ru/reviews/kvantovaya-psihika-dumayu-kak-vse-zakonchit-film-dalshe-slov-i-glubzhe-slez

Фреге 2000. — Фреге Г. Логика и логическая семантика. М.: Аспект Пресс, 2000. 512 с.

Хакен 1985. — Хакен Г. Синергетика: Иерархии неустойчивостей в самоорганизующихся системах и устройствах / пер. с англ. М.: Мир, 1985. 424 с.

Хакен 1991. — Хакен Г. Информация и самоорганизация / пер. с англ. Ю. А. Данилова. М.: Мир, 1991. 240 с.

Чміль 2003. — Чміль Г. Екранна культура: Плюральність проявів. Харків: Крук, 2003. 336 с.

Чміль 2020. — Чміль Г. Людина — екран: візуальна антропологія (пост)сучасності: монографія. Київ: Інститут культурології НАМ України, 2020. 256 с.

Шильман 2006. — Шильман М. Трикстер, герой, его тень и ее заслуги // Полилог. Философия. Культурология. Вып. 1. Трикстер: альманах / Харьк. гос. акад. культуры; отв. ред. Л. В. Стародубцева. Харьков: ХГАК, 2006.

Эйзенштейн 1923. — Эйзенштейн С. Монтаж аттракционов // Избранные произведения: в 6 т. Т. 2. С. 269–274.

Юн 2019. — Юн И. Что такое «мономиф», или Почему все герои одинаковые // BURO. 2019. 26 июля. URL: https://www.buro247.kz/culture/lenta/chto-takoe-monomif-ili-pochemu-vse-istorii-odinakovye.html

Юнг, Нойманн 1996. — Юнг К. Г., Нойманн Э. Психоанализ и искусство / пер. с англ. М.: REFL-book; К.: Ваклер, 1996. 304 с.

Elsaesser 2006. — Elsaesser T. Discipline through Diegesis: the Rube Film between «Attractions» and «Narrative Integration» // The Cinema of Attractions Reloaded. Edited by Wanda Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 205–226.

Gunning 2014. — Gunning T. The Cinema of Attraction: Early Film, its Spectator, and the Avant-Garde. URL: http://www.columbia.edu/itc/film/gaines/historiography/Gunning.pdf

Mandelbrot 1977. — Mandelbrot B. B. Fractals: Form, Chance and Dimension. San Francisco: W. H. Freeman, 1977. 274 p.

Sydorenko 2020. — Sydorenko V. Cultural Hero and Personage: Representation in Contemporary Visual Art of Ukraine // Journal of History Culture and Art Research. 2020. Vol. 9 (4). P. 345–356.

Conforti 2005. — Conforti M. Archetypes, coherence, and the cinema. Cinema & Psyche // Spring. 2005. Vol. 73. P. 115–128.

Зшиток VI

Сучасний екранний наратив: Аксіологічний аспект



Кожна епоха у свій спосіб інтерпретує та відтворює світоглядні категорії, що характеризують ставлення людини до себе, до інших та до навколишнього світу. Такі світоглядні «згортки» культури завжди мають соціокультурний вимір (сімейні цінності, моральні детермінанти, духовні орієнтири, родинне життя, трудові процеси, ігри, виміри свободи тощо). Ті чи інші відносно сталі змісти лежать у підмурках будь-якого типу культури, утворюючи ціннісно-смислову матрицю — осердя парадигмальних настанов конкретної доби.

Панування «філософії цінностей і сутностей» простежується від Платона, Августина, схоластиків і неосхоластиків. При ретроспективному погляді стає зрозумілим, що ціннісні резони буття були предметом уваги Аристотеля, Декарта, Лейбніца, Гайдеґґера, Ніцше та Канта, чиї етично-світоглядні засади вважають відправною точкою розуміння ціннісної проблематики **[Выжлецов 2016, с. 15]**.

Свідомо абстрагуючись від заглиблень в історію докласичних поглядів на світ, людину та її буття крізь призму ціннісного підходу, зазначимо лише становлення класичної теорії цінностей наприкінці XIX століття та її активний розвиток на початку століття XX, коли вивчення ціннісної проблематики отримало термінологічне визначення «аксіологія» і статус окремого розділу філософської науки.

Упродовж першого триместру XX століття у європоцентричному філософському середовищі ціннісна проблематика, перебуваючи у «класичному» періоді, позначена виникненням суперечливих теорій у пошуку основних, базових вартісних підмурків/основ, іноді через апофатичний підхід, тобто через заперечення «негативних цінностей», ілюзій (концепція песимізму Едуарда фон Гартмана). Активно відпрацьовуються ціннісні ієрархії філософами-неокантіанцями Вільгельмом Віндельбандом і Генріхом Ріккертом. В осмисленні Вільгельма Віндельбанда цінності поставали як загальнообов'язкові, апріорні, трансцендентальні. Для його наступника, Генріха Ріккерта, характерним стало розумінням культури через ціннісномісткі феномени, що їх філософ називав

«благами» і пов'язував з духовно-теїстичним базисом. Варто назвати у цьому ряду ім'я засновника етики цінностей (основоположника феноменологічної емотивістської аксіології) Макса Шелера, якому вдалось за допомогою феноменологічного методу довести шаткість морально-духовних підмурків цивілізації. Перебуваючи на засадах суб'єктивістської теорії моралі, коли етичні принципи є не логічними судженнями, а лише виявом емоцій промовця, М. Шелер відстоював апріорну ієрархічність ціннісного ряду. Необхідність такої ієрархії випливає, на думку філософа, з самої сутності цінностей, тому перелічимо чотири рівні ціннісних вартостей/модальностей Макса Шелера, «починаючи з найменш пріоритетної: 1) чуттєві цінності (приємне — неприємне); 2) життєві цінності вітального почуття (шляхетне — нице); 3) духовні цінності (естетичні цінності, морально-правові та цінності пізнання; 4) цінності вищої модальності святого й несвятого» **[Шелер 1994, с. 323]**.

Отже, класичний період аксіології увів в обіг і нині чинні категорії: дух — цінність — людина — культура **[Баева 2004, с. 243]**. У другому триместрі XX століття, після 1930 року, спостерігається певне згасання зацікавленості аксіологічною проблематикою з наступним відновленням інтересу до предмету у 1960-ті. Окреслена закономірність корелює з історією екранної культури, де приблизно з такою ж періодичністю позначаються трансформації ціннісних підходів, що вочевидь корелюють зі зміною поколінь (творців, глядачів, «агентури» наглядових інституцій), кожне з яких вирізняється світоглядними настановами й жорсткістю ціннісних критеріїв.

Особливістю сучасного постнекласичного періоду філософії цінностей, що, розпочавшись приблизно у 1970-ті, остаточно оформився у 1990-ті, слід визнати аксіологічний релятивізм з характерним підходом до оцінювання, що знімає контроверзу аксіологічних бінарів (прекрасне — потворне, зло — добро, правдиве — облудне). Концентрація уваги на аксіологічній проблематиці має безпосередній стосунок до екранних процесів. По суті, цінності — це особливий вид інформації, що у концентрованому вигляді виражає інтенцію до внесення значимості в буття (особистісне і суспільне) через програмування певних імперативів, явищ і процесів. У формуванні цього ціннісного ядра духовно-моральнісних пріоритетів, сутнісного центра культури, цивілізації, доби, етносу, людини незаперечну роль відіграє мистецький інструментарій. Насамперед — дискурс екранності.

Екранологія, що експансивно розвивалась упродовж XX століття, набула статусу «укладача» базового ціннісного репертуару і водночас повноважень і компетенцій активного його інтерпретатора.

Ціннісні відношення сьогодення визначаються через антропологічне мислення, у координатах якого людина в процесі самостановлення здатна не тільки до особистісних змін, а й до трансформації зовнішнього світу. Міру цього впливу дозволяє осмислити ціннісний підхід. Запакований в екранні форми аксіологічний фактор може векторно визначати проєкти майбутнього, зрозуміти смисл соціальної еволюції. Ціннісний метод передбачає виявлення і вивчення ціннісних пріоритетів доби, аналіз взаємодії різних груп цінностей, вивчення ціннісної динаміки у культурних, економічних, соціальних, технологічних та інших процесах.

Загальна ціннісна методологія спирається на аналіз соціокультурних феноменів і процесів. У застосуванні до екранної культури структура ціннісної системи включає: екранні твори, світоглядні парадигми з визначенням суспільних та особистісних ідеалів, духовних пріоритетів та морально-етичних норм, панівних теоретичних та побутових уявлень.

Осмислення тих чи інших аспектів динамічної зміни ціннісно-смислових орієнтирів знаходимо у працях Михайла Ямпольського, Сергія Кримського, Вадима Скуратівського, Ганни Чміль, Олексія Босенка, які вивчали обертони ціннісного, притаманні світовій та українській культурі.

Посткласична доба загострила усвідомлення: на тлі глобалізаційних інтенцій до структурно-естетичної єдності світу саме аксіологічні співвідношення визначають неповторність окремих національних культур. Визнання своєрідності як вартісності на схилку XX ст. інспірувало дискусію щодо існування «загальнолюдських цінностей» як таких. Адже в координатах західної та східної культурних парадигм (наприклад, християнства та буддизму) ціннісні наповнення порожніх категоріальних форм різняться іноді радикально.

Достатньо порівняти розуміння таких фундаментальних категорій, як *буття* і *небуття* в цих культурних традиціях. Для античної класики, що передувала європейському світорозумінню, властивим було трактування небуття як відсутності буття, порожнечі. Натомість у давньокитайській системі мислення, з характерним розумінням колообертy буття — небуття, саме з інтенційної порожнечі «ніщо» випливають ситуації рухливого побутування. Отже, небуття сприймається як джерело і повнота буття.

Якщо європейця-атеїста лякає фатальність анігіляції у небутті, то для буддиста страх смерті компенсується перспективою повернень до буття — через низку реінкарнацій.

Наведений приклад радикальної відмінності підходів до базових понять водночас демонструє значимість для людей тих чи інших явищ, ідеалів, норм,

правил — моральних, політичних, релігійних, естетичних, економічних та інших цінностей, що у концентрованому вигляді знаходить вираз у символічних кодах і знакових системах екранної культури. Екран став метафізичним «дзеркалом», здатним найпрямішим шляхом унаочнювати сутність ціннісно-матричних елементів, динаміку змін в ієрархії людських цінностей, причини наявних зсувів.

Системні перетворення соціально-політичного, економічного, культурного буття з необхідністю чинять вплив на покоління, що опинились на стику культурних епох, між двох соціальних реальностей. Так сталось у 1950-ті, коли парадигмальні трансформації не тільки зруйнували усталені абстрактні уявлення людства про певні життєві явища, що передавались у спадок культурної пам'яті від покоління до покоління, а й спровокували знищення усталених стереотипів, які зазвичай допомагають людині орієнтуватись у навколишній реальності. Наступний міжепохальний злам відбувся на схилку XX століття, змусивши людину знов відчути себе дестабілізованою, розгубленою в ситуації переходу до нових реалій, що стрімко змінюють символічні ряди та ціннісні характеристики.

Врешті-решт, будь-які кризові періоди та пов'язані з ними реформації чинної картини світу й ціннісних ієрархій закономірно змінюють смисли подій, фактів, навіть слів. Унаочненням динамічної трансформації культурних традицій, морально-етичних, політичних, релігійних, гендерних, етнічних та інших детермінацій цілком може стати ретроспективний погляд на «історію заборон» екранних творів у соціокультурних контекстах кінця XX — початку XXI століть. Показовим є не стільки перелік окремих фільмів як «результативна сума», скільки сутність інкримінованих стрічкам «недотримань» категоричних приписів, що спричинило відповідні санкції. Фактори збудження негативної реакції соціуму достовірно підтверджуються скандальними публікаціями в пресі, заборонними актами на показ тих чи інших фільмів. За цими оприявленнями легко скласти достовірне судження щодо біполярних тенденцій детабуїзації та цензурних утисків в різних соціокультурних контекстах, у залежності від моральних та моральнісних настанов доби.

Симптоматичним прикладом радикальної трансформації підходів міг би стати фільм «Потвори» (1932, США, Тод Браунінг). Коли режисер наважився задіяти у фільмі людей з виразними фізичними вадами: мікроцефалів, бородату жінку, справжніх сіамських близнюків, людину без рук і ніг, — фільм викликав неабиякий скандал, був визначений як твір «хворий та неприйнятний», втім, починаючи з 1960-х, картина визнана культовою. І відбулось це не без сприяння представників кінематографічної «нової хвилі», які відчували резонанс

з таким радикальним прийомом Тода Браунінга та визнали у режисері-новаторі однодумця.

Варто наголосити: йдеться не про атомарну розбіжність суб'єктивних оцінок того чи іншого фільму. Адже сприйняття екранного твору передбачає широкий розкид суджень: від суто прагматичних міркувань з позицій загальноприйнятного «здорового глузду» до тонкого розуміння непроявлених змістів, адекватне розкриття яких неможливе без знання коду даної культури (людина буде бачити лише систему знаків, а не значень і смислів).

Натомість пропонуємо «ціннісний» метод виявлення змін смислової матриці через цілком реальний показник — заборонні приписи фільмам. Заборона фільму є свідченням запровадження «нормативного» підходу, котрий викликає суспільний резонанс, реакцію соціуму, публікації в пресі. Ці та інші сліди аксіологічного вибуху дозволяють розкрити явний та прихований сенс заборони, зрозуміти політику формування обмежувальних критеріїв та динаміку заборонного процесу. Практичне застосування ціннісного методу, за описом Л. Баєвої, серед іншого, спирається на: «1) виявлення домінантних і вспоміжних цінностей доби, суспільства, соціальної групи або особистості; 2) аналіз самих цінностей (консервативні — погресивні, духовні — утилітарні, загальні — приватні, внутрішні — привнесені, конструктивні — ентропійні, стійкі — тимчасові тощо); 3) вивчення структури ціннісної ієрархії» **[Баева 2004, с. 243]**.

Екран наочно демонструє, яким чином знаково оформлюються ціннісні ієрархії у безпосередній відповідності до вимог часу, варіюються наповнення смислових матриць культури та форматуються системи смисловирізнювальних ознак, які набувають визначеності в параметрах місця і часу.

Радикальну переструктуризацію ціннісної ієрархії та оновлення смислової матриці спостерігаємо при зміні типів культур (модерн — постмодерн) на тлі повного розчарування у пріоритетах попередньої моделі. У координатах постмодерну стверджується відсутність істини, відсутність єдиної світомоделі. Тут панує «множинність, локальність, темпоральність дійсності, що позбавлена будь-якої основи» **[Тарнас 1995, с. 341]**. Водночас відбувається становлення нового «екранного бачення» з артикульованими маніфестаціями тілесності, проблематизацією статевої визначеності, тенденціями до тотальної десакралізації й релятивізації цінностей, заповідей, табу.

6.1 Детабуїзація

Розуміючи детабуїзацію як відмову від загальноприйнятних норм (в стилі, жанрі, формальному вирішенні, моральнісних підґрунтях наратії тощо) — таке собі своєрідне запровадження «мінус-прийому» (термін, введений в обіг Ю. Лотманом), — знаходимо специфічний перегук з ідеями сучасного філософа Олексія Босенка щодо актуального розуміння мистецьких ослонів: «Вираз Адорно, що в "мистецтві немає загальних законів, є заборони", втратив свою актуальність, адже мав застосування лише для мистецтва як перетворення суспільної свідомості. Для "мистецтва заради мистецтва" не спрацьовує» **[Босенко 2020, с. 168]**.

Заборони… Обмеження… Кордони дозволеного… Та чи залишились вони у мистецтві сьогодення? Хоча б ті, в основу яких покладено біблійні заповіді, сакралізовані аналоги яких існують практично в усіх релігіях? Яких же трансформацій зазнають цінності «традиційні» та «секулярні», фундовані насамперед вірою в науковий прогрес, на тлі актуалізації проблем виживання та самовиразу?

Про теми, мотиви й образи, що потрапляють у «заборонену зону» суспільної свідомості, опосередковано свідчать інтенсивність громадського резонансу, скандали в пресі. Зрозуміти ступінь збурення пристрастей можна з формулювань судових приписів і офіційної аргументації цензурних заборон фільму або обмежень показу того чи іншого екранного твору, отже за рівнем скандалізації. Симптоматично, що збудження соціокультурного контексту починається іноді вже під час появи задуму або ж написання сценарію.

Аналізуючи фільми, що в той чи інший історичний період опинялись в епіцентрі резонансних скандалів, викликаючи обурення в суспільстві, і, розглянувши причини, які тому сприяли, можемо непрямим шляхом зробити доволі точні висновки щодо табуйованих тем і кордонів дозволеного.

Не претендуючи на вичерпність охоплення «оперативного поля» екранності, наведемо лише обмежену кількість переконливих прикладів на підтвердження цієї гіпотези.

Зі зрозумілих причин у період після Другої світової війни вето було накладено на німецькі фільми, що пропагували ідеологічну програму гітлерівського націонал-соціалізму: «Єврей Зюс» (1940, Файт Харлан), «Юний гітлеровець Квекс» (1933, Ганс Штайнхофф), «Триумф волі» (1935, Лені Ріфеншталь) тощо. Дзеркально симетрично табуйованими на політичних засадах виявились радянські екранні твори, що цементували культ особистості Сталіна, серед яких, зокрема, стрічки Михайла Чіаурелі «Велика заграва» (1938), «Клятва» (1946).

Під заборону потрапляли й стрічки, що, на думку цензорів, відхилялись від генеральної «лінії партії». Причини ув'язнення радянських фільмів на славнозвісній «полиці» були різні, не тільки політичні. Це стало очевидним після оприлюднення «заборонених» екранних творів, з яких було знято «арешт» за часів перебудови. Яскравий приклад — програмно аполітичні фільми Кіри Муратової, що потрапили під цензорське «вето». Зокрема, «Довгі проводи» дістали звинувачень у «викривленні цінностей радянської родини», хоча можна з впевненістю сказати, що не менш за етичні вмісти дратівливою на рівні початку 1970-х видавалась незвичність естетики картин Кіри Муратової.

Картини української міфопоетичної школи зазнали утисків за відверто національну орієнтацію та занурення у глибини «колективної пам'яті» народу, що прагнув самовизначення. Зміна наративної форми, звернення радянських кінематографістів до злободенних тем і проблематики повсякденного буття розцінювалось як «дрібнотем'я». Навіть зі стислого переліку зрозуміло, що безліч причин могли перевести екранні твори у стан невизначеності. Дозволимо собі провести паралель з феноменом, що у квантовій фізиці відомий під парадоксом «кота Шредингера», який одночасно і живий і мертвий. Не дізнаєшся, доки не відкриєш шухляду.

Загалом історію екранної культури можна написати як історію цензурних заборон: запровадивши «ціннісний метод», виявити причини застосування цензорського «вето» до тих чи інших екранних творів в культурно-політичних контекстах конкретної доби. Крок до такої «інституалізації заборон» зробив Дон Б. Соува, каталогізувавши репрезентативну вибірку «недозволених» фільмів XX століття у добірці «125 заборонених фільмів: цензурна історія світового кінематографа» **[Соува 2008]**. Що важливо, автор спорядив кожен випадок цитуванням відповідних вироків цензури (на які ми з вдячністю спираємось і посилаємось). Попри офіційні формулювання інкримінацій, серед яких переважають «святотатство», «аморальність», «непристойність», за номінальними вердиктами часом прозирають приховані мотиви накладання «табу».

Водночас смисл заборон демонструє тенденцію до послаблення моральних детермінацій у соціумі від 1950-х до 1990-х. А далі — й поготів. Задля переконання дозволимо собі симптоматичну вибірку, спираючись, серед іншого, на матеріали каталогу, впорядкованого Доном Б. Соува.

Так, якщо з огляду на інкримінації цензурного характеру у 1959 році міські власті Чикаго на певний час заборонили фільм «Анатомія вбивства» (*«Anatomy of a Murder»*, Отто Премінгер, 1959) лише за використання слів «сперма», «ґвалтування», «проникнення», то згодом на екран допускалось все більше вільностей, і не тільки лексичного плану.

У 1970 році культовий документальний фільм про три дні музичного фестивалю «Вудсток» (Майкл Уодлі) за демонстрацію оголених тіл, використання наркотиків й ненормативної лексики отримав категорію «R», тобто до перегляду допускались глядачі віком «17+».

А вже за два роки по тому фільм «Глибока горлянка» (*«Deep Throat»*, Жерард Даміано, 1972), зробивши жорстке порно частиною мейнстриму, зазнав нападів з боку федерального уряду і став предметом численних судових справ у період 1972–1981 рр.

У цей же час італійській режисер Бернардо Бертолуччі, послідовник Годара й Пазоліні, знімає любовну історію закоханості американця середнього віку, який, шукаючи порятунку від депресивного стану після смерті дружини,



Останнє танго в Парижі (1972, Бернардо Бертолуччі)





Антихрист (2009, Ларс фон Трієр)





Табу (1999, Нагіса Осіма)



Імперія почуттів (1976, Нагіса Осіма)



Сало́, або 120 днів Содому (1976, П'єр Паоло Пазоліні)

запалюється пристрастю до юної особи. Фільм «Останнє танго в Парижі» (1972) отримав заборону на показ в Італії, Південній Кореї, Португалії та ще в кількох країнах з вироком: «за надмірну відвертість і жорстокість сексуальних сцен». Очевидно, поштовхом для суспільного резонансу стала сцена ґвалтівного анального сексу з використанням вершкового масла в якості змазки/лубрикату. Емоційно жорстокий епізод і досі не втрачає сили впливу, навіть на тлі сучасних порновідвертостей.

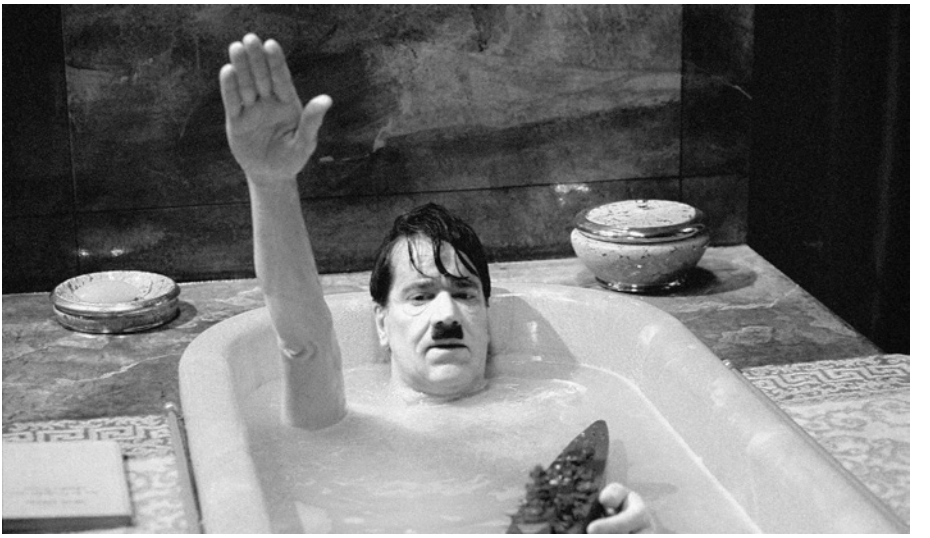
Ще більш радикальну руйнацію будь-яких обмежень і заборон морально-етичного штибу спостерігаємо в останньому фільмі італійського режисера П'єра Паоло Пазоліні «Сало́, або 120 днів Содому» (1976). Сюжет картини є екранною адаптацією однойменного роману Маркіза де Сада, події якого, фантастичні за своєю відвертістю, віднесено до часів муссолінієвського фашизму 1943 року, в координати створеної дуче Муссоліні республіки — у містечко Сало́. Завдяки такому ходу лигітимізується ідея співвіднесення садистичних сцен з фашизмом. Картина овіяна флером скандальності з присмаком сенсаційності. Бездоганна вишуканість візуального ряду не суперечить страхітливим і мерзенним ексцесам, що ініційовані хворим розумом, радше — безумством чотирьох схиблених аристократів-збоченців: тіла молодих людей піддаються тортурам. Їх тримають на шворці, як собак, змушують брутально злягатися та поїдати продукти життєдіяльності. Огидні за змістом сцени передано кіногенічно, у перформативному ключі. Не відкидаючи наративну структуру, Пазоліні

атакує аудиторію серією «ударів по нервах», по ціннісних налаштуваннях, моральнісних опорах. Змушує глядача, який ніби віддалений і відділений мембраною екрана, естетичною дистанцією від сцен знущань, страт і принижень, солідаризуватися з вуаєристським поглядом Герцога-садиста. Якоюсь мірою ціннісно-смисловий підтекст інспіровано естетично оформленою спробою змусити глядача прохопитися збоченим зацікавленням стражданнями *Інших*, чиї мольби лише розважають і розпалюють катів. Провокативний примус як невідворотний гріх? Апеляція до низьких інстинктів? Провокація? Або репрезентація кола маній як очевидна алюзія до середньовічного пекла Данте, де світ постає виміром страждань, гидоти, крові?

Такий радикальний хід режисера цілком можна інтерпретувати як запровадження апофатичної ціннісної стратегії. Огида, відраза асоційована з фашизмом, спровокована буквально на фізіологічному рівні унаочненням страждань тіла і духа у скверноті, бруді задля задоволення збочених бажань представників верхівки суспільства, які загрузли у божевіллі старечої деменції.

Доволі продуктивну стратегію деміфологізації тоталітаризму з усіма його жупелами — сміх — задіяно у фільмі американського комедійного актора і режисера Мела Брукса «Весна для Гітлера» (1968). Продюсер-невдаха хоче поставити на Бродвеї провальний мюзикл, аби втекти, прихопивши гроші інвесторів. Замисливши крах проєкту, режисер-крутій свідомо обирає недоумкуватого сценариста, недолугих акторів і перебуває у повній впевненості в безпрецедентному провалі. Натомість мюзикл стає хітом, оскільки публіка сприйняла такий суцільний треш як сатиру на жорстокого тирана.

Достатньо успішна в Америці комедія зачепила проблему звільнення від примар страхітливого минулого через їх іронічне переосмислення. Симптоматично, що в кінематографі Німеччини таких «вольностей» не спостерігалось понад півстоліття внаслідок специфічної негласної заборони на жарти про Гітлера. Чи не першим екранним актом детабуїзації «фігури замовчування» можна вважати пародійну стрічку німецького режисера єврейського походження Дані Леві — «Мій фюрер, або Найправдивіша правда про Адольфа» (2007). У цьому політичному фарсі, події якого відбуваються у грудні 1944-го, Гітлер, перебуваючи у стані глибокої депресії, переживає дитячі комплекси. Постмодерна іронія міцно сплелась з висміюванням недоумкуватості тирана як компенсацією придушеного страху перед ним: ніби впавши в дитинство, фюрер грається у ванні з корабликами, вчить вівчарку, вдягнену в форму СС, піднімати лапу в нацистському «хайль!». Психічно і фізично зруйнована людина, він не в змозі оголосити свою духопідйомну новорічну промову до народу Німеччини перед



Мій фюрер, або Найправдивіша правда про Адольфа (2007, Дані Леві)

камерами Лені Ріфеншталь. Не обійшлось у фільмі без двійників — своєрідний «привіт» раннім стрічкам німецького експресіонізму. Тільки замість депресивного світовідчуття — фарс, стьоб, суцільний карнавал десакралізації. Геббельс, задля допомоги шефу, витягує з концтабору його тезку — Адольфа Грюнбаума, навчителя риторики, відомого у донацистські часи актора-єврея, який зрештою змушений з-під сцени проголошувати текст звернення до народу, в той час як Гітлер у стані, близькому до божевілля, лише розкриває рота і розмахує руками. Ситуація підміни й промова з вуст двійника фюрера нагадує колізію класичної сатири Чарлі Чапліна на Гітлера і нацизм у «Великому диктаторі» (1940).

Стрічка «Мій фюрер...» відпочатково сприймалась як скандальна, спровокувавши у пресі суспільну дискусію на тему «Чи можемо ми сміятися над Гітлером?» за участі журналістів Німеччини, Британії, Америки. Це доводить: тема залишається табуйованою, насамперед для колективної історичної пам'яті німців внаслідок внутрішнього конфлікту нації.

Принагідно маємо згадати прецедент з оскароносним, вшанованим численними фестивальними нагородами фільмом «Бляшаний барабан» (1979, Фолькер Шльондорф), жанр якого визначається як воєнна драма, що, по суті, є сюрреалістичною метафоричною оповіддю про дорослішання юного Оскара у найганебніший період в історії Німеччини — від зародження нацизму до 1945 року. Цей епічно-сатирично-ліричний твір здобув звинувачень у наявності сцен дитячої порнографії. За цією титульною ширмою варто шукати політичні мотиви

заборони, поставивши питання: *кому це вигідно?* У чому реальна мета заборонних приписів фільму, художні якості якого безсумнівні, а інкримінація — доволі дискусійна?

Більш обґрунтованим, на перший погляд, видається піклувальний мотив захисту публіки від натуралістичної демонстрації надмірної жорстокості. Саме таке обґрунтування наглядової інстанції вивело за рамки дозволу демонстрацію горор-фільму «Техаська різанина бензопилою» (*«The Texas Chainsaw Massacre»*, Тоуб Хупер, 1974). Цей фільм слід віднести до піджанру слешер, де зазвичай діє вбивця-маніяк, обличчя якого приховано під маскою. Головний негативний персонаж «Техаської різанини...» — «шкіряна пика» (реальним прототипом послужив кривавий серійний вбивця Ед Гін) — з надмірною жорстокістю знищує одну за одною своїх жертв. Фільм був заборонений до показу в 11 країнах світу, хоча й започаткував цикл сіквелів і наслідувань (у тому числі, ремейк 2003-го, пріквел 2006-го). Можна припустити, що оригінальна версія 1974 року дещо випередила добу, яка традиційно вважається «золотим часом» ужастиків. Адже саме з кінця 1970-х до середини 1980-х створюються фільми типу «Геловін» (*«Halloween»*, Джон Карпентер, 1978), «Жах на вулиці В'язів» (Уес Крейвен, 1984), «П'ятниця, 13-е» — слешер Шона Каннінгема (1980), що з часом переріс у франшизу. Хоча вірогіднішим видається неозвучений аспект, який, можливо, й виявився вирішальним: оригінальна версія 1974 року містила сцени канібалізму. У фільмі родина маніяка вживає м'ясо жертв, готуючи з них барбекю й чилі, навіть продають страви у забігайлівці, а кістки використовують для ремонту будівлі (отже, трієрівський Джек не був піонером у сфері архітектурних споруд-з-трупів!). Показово: з ремейку «Техаської різанини...» сцени канібалізму було вилучено.

Доволі прозора мотивація інвектив трилеру «Вдягнений до вбивства» (1980, США, Брайан Де Пальма) — фільму, що чимось перегукується з хічкоківським «Психо». Напади на стрічку з різних боків цілком можуть стати свідченням загострення в Америці 1980-х антирасистського та феміністського протестних рухів. Члени групи «Жінки проти порнографії» пікетували кінотеатри. Активісток обурювала демонстрація беззахисності жінок. Інші вважали показане у фільмі переслідування повії вуличними бандитами расистським актом. Зрештою активне таврування у пресі стрічки як «расистсько-сексистської брехні» мало парадоксальний результат — рейтинг фільму і відвідуваність різко підскочили.

Окремий сегмент табуїзації, про який необхідно згадати, утворюють твори «апокрифічного змісту». Спалах релігійної ненависті викликав фільм «Останнє спокушення Христа» (1988, США; Мартін Скорсезе). З релігійних міркувань



З божої волі (2019, Франсуа Озон)

в Італії дістала заборону комедійна драма «Тото, який жив двічі» (1998, Італія; Даніелє Чіпрі, Франко Мареско) за «нешанобливий виклад текстів Євангелія з демонстрацією сцен зоофілії, згвалтування та безрадісно-похмурої мастурбації». Як це не парадоксально, скандалізація, розпал атмосфери навколо фільму виявлялись, кажучи сучасною мовою, «чорним піаром», привертали увагу преси, збільшували глядацькі рейтинги. Випадок з «Тото, який жив двічі» показовий: полеміка навколо фільму мала наслідком знищення комісії з цензури в Італії. Комісія вишукувала невідповідність канонам виключно у кінотворах. Театральні, музичні, літературні твори не піддавались регламентації менторів мистецтва. Очевидно, вони вбачали особливу небезпеку саме у переконливості екранної оповіді. Сказати б, Римською церквою був заборонений до показу в країнах з перевагою католицького населення фільм Федеріко Фелліні «Солодке життя» (1961) як шокуюче еротичний **[Соува 2008]**. За кілька десятиліть цей прецедент сприймається вже зовсім в інших контекстах, нагадуючи, що кожна ідея приходить до самозаперечення. З цих позицій показовою можна вважати значну кількість фільмів, створених останніми роками, де продемонстровано неоднозначність моральних устоїв/принципів самих клерикалів. Драма «З божої волі» (2019, Франсуа Озон) побудована на реальній історії ліонського священника, якого було звинувачено у розбещенні хлопчиків його пастви. Прототипу священика-педофіла не вдалось зашкодити показу скандального фільму у Франції.



Горбата гора (2005, Енг Лі)

На окрему увагу заслуговують проголошені причини заборони фільму «Список Шиндлера» (1993, США, Стівен Спілберг) в окремих країнах, у числі яких Йорданія, Ліван, а також Філіппіни та Індонезія, де переважає мусульманське населення. Симптоматичним є формулювання: «за жорстокість та непристойні діалоги». Урядовий цензор Малайзії більш конкретно сформулював свої інвективи, назвавши фільм «єврейською пропагандою» **[Соува 2008, с. 263]**, переконливо доводячи вплив політичних, релігійних та інших позамистецьких важелів у процесі регулювання цензорської політики заборон та активації суспільного обурення.

Про «човникову дипломатію цензорів» свідчать деякі факти, що важко пояснюються у форматах раціонального і логічного. Достатньо пригадати неабиякий суспільний резонанс, що спричинили «Природжені вбивці» (1994, США) Олівера Стоуна. Фільм піддали остракізму не тільки за демонстрацію насилля й жорстокості, а й за поетизацію, «естетизацію образів вбивць і злочинців, заохочення глядачів до скоєння аналогічних злочинів». Чи не пов'язаний цей скандал з тогочасним розвоєм кампанії проти кінематографічного насилля, адже інша кримінальна драма, замішана на бруді й крові з романтизацією злочинних вилазок парочки відчайдушних коханців «Бонні і Клайд» (1967, Артур Пенн, США), стала у свій час поворотним етапом кіноісторії, початком «Нового Голлівуду».

Ще показовий приклад: «Лоліта» (1997, Едріан Лайн) — була не першою екранізацією однойменного роману Набокова. У порівнянні з більш ранньою та більш відвертою версією С. Кубрика 1962 року, фільму Е. Лайна не пощастило — він потрапив у вир боротьби з дитячою порнографією 1990-х, у хвилю реактуалізації табу на демонстрацію сексуальних сцен.

Практично у цей же період — на початку 1990-х — маргінальні угрупування расистського, етнічного, гендерного спрямування, релігійні інституції навперебій висували заборонні позиви проти фільму «Основний інстинкт» (1992, США, Пол Верхувен) як до такого, що формує «негативну стереотипізацію секс-меншин». Варіативна зміна орієнтації інвектив не надто зашкодила успіху картини. Так само витримала нападки гомофобних «борців за моральність» щемлива історія кохання двох ковбоїв «Горбата гора» (2005, США, Енг Лі), здобувши численні призи найпрестижніших фестивалів і… заборону на показ у континентальному Китаї.

Серед українських фільмів на початку «нульових» років викликав неабиякий суспільний резонанс фільм Юрія Іллєнка «Молитва за гетьмана Мазепу» (2002) — історія України, переказана у традиціях барокової багатозначущості через взаємини Івана Мазепи та Петра І. Після прем'єрного показу у позаконкурсній програмі Берлінського міжнародного кінофестивалю фільм не виходив у прокат практично до 2010 року, тобто до появи оновленого авторського варіанту картини. За офіційною версією, автор вдосконалював звук — від монозвучання до стереоскопічного. Та слід визнати, що гальмування прокату виникло не в останню чергу внаслідок скандалу навколо скарг, висунутих Мінкультом Росії. Дискусії навколо резонансної стрічки точилися в пресі. На порядку обговорення при цьому стояли не стільки незвичність кінематографічної форми



Молитва за гетьмана Мазепу (2002, Юрій Іллєнко)

картини, візуального рішення цього вертепного перформативного дійства (фільмування крізь скло, метафоричність у вирішенні батальних сцен), скільки неочікувана інтерпретація образу Петра І, фундована підтекстом нетрадиційності його орієнтації, надмірна відвертість деяких кадрів, особливості розкриття художнього прийому з в'їздом в кадр самого Юрія Іллєнка на своєму режисерському кріслі тощо. Режисер картини в експресивному вирі динамічної візуальної образності (і без-образності), часом переходячи в регістр естетики огидного, фактично спростовує, знімає табу як на рівні проявів перверсивної тілесності, так і у вимірі етичних, естетичних канонів кіномовлення, екранної лексики.

Цей твір, незвичний для пересічної глядацької рецепції, виявив своєрідність постмодерного світовідчуття, що позначене заглибленням в антиестетику, захопленням тілесністю, відносністю моральних цінностей, спокушенням новою наративністю. На жаль, обмеженість фільмодемонстрацій надовго вивела дискусію у гіпотетичну площину: «не бачив, але скажу».

Наприкінці 2010-х суспільну свідомість збурили шокуючі відвертості «нового реалізму» Іллі Хржановського у мультидисциплінарному кіноартпроєкті «Дау», що номінально визначається як оповідь про життя радянського фізика Льва Ландау (спільне виробництво Німеччини, Росії та України). Прем'єра відбулась 2019 року, коли І. Хржановський представив на Берлінському міжнародному кінофестивалі дві серії з масштабного проєкту: «Дау. Наташа» (2 год. 17 хв.) і «Дау. Дегенерація» (6 год. 9 хв.). Демонстрація серій у мережі спричинила гучний скандал в Україні. Прокуратура України розпочала перевірку: режисерові висунули підозру у пропаганді насильства та катуванні неповнолітніх. Зокрема, викликала занепокоєння сцена в лабораторії інституту за участі маленьких дітей віком до двох років, які роздягнені лежать у клітках, а до їхніх голів підключені електроди (з метою підвищення розумових здібностей). Використання при зйомках цього екранного експерименту, на перетині трансгуманізму з кіберпанком, малят з сиротинцю виявилось найбільш обурливим і дратівливим чинником: «Діти були перелякані, кричали», до того ж, як нагнітали ЗМІ, «при фільмуванні їм могли бути нанесені моральні та фізичні травми».

У фільмі є секс. Секс як загроза. У тому числі — унебезпечення статусу політичної лояльності. Соїття без фальші. Цим тепер нікого вже не здивуєш. В «Дау» вражають сцени примусу, психологічного ґвалтування: здоровезний слідчий змушує беззахисну жінку чинити жахливі речі, антилюдяні й протиприродні. Депресивний антураж тюремної камери додає сцені фатальності. Втім, спостереження за екранними подіями насамперед лякає усвідомленням:



Дау. Наташа (2020, Ілля Хржановський, Катерина Ертель)

все «насправді» — ляпаси, приниження, злягання й відчай. Такий режисерський підхід розмежував глядачів фільму на гарячих прихильників та відвертих противників цього «новаторства».

Ілля Хржановський — досвідчений режисер, який проявив себе майстром організованої провокації ще у стрічці «4» (2004), де фігурували близнюки-двійники, в канву нарації вплітались моторошні відвертості про генетичні експерименти з клонування людей, натяки на існування клон-ферм, що постачають «круглих поросят». Попри сюрреалістичний жах нарації, не цими футуристичними страшилками запам'ятався фільм, а шокуючою сценою, де після тризни старі бабці витанцьовують на могилах, геть сп'янілі від червоного вина. Ним же вони поливають одна одну, від чого колись білі сорочки прилипають до виснажених грудей. Довершується огидне враження від поминальної вакханалії усвідомленням реальності заподіяної провокації — бабусь реально підпоїли, оплативши кожен знімальний день еквівалентом їхньої місячної пенсії, про що режисер неодноразово розповідав у своїх інтерв'ю. Увінчаність численними фестивальними преміями та нагородами вмотивувала І. Хржановського до продовження доволі жорстокого експериментування з «новим реалізмом» на екрані. Фактично режисер пропонує новий рівень взаємодії мистецтва і дійсності.

Намагаючись задля досягнення ефекту справжності стерти межу/дистанцію між життям і знімальним процесом, режисер і в артпроєкті «Дау» змушував виконавців жити в декораціях, «обживати» костюми і цілком антропологічні

контексти. Очевидно, перформативність узвичаїлась в кіно, як і вкраплення переломленої реальності в інсталяціях «нового реалізму». Серед учасників «Дау» чимало відомих діячів науки, мистецтва, театру і кіно: фізики й математики Карло Ровеллі, Девід Гроссі, Шинтан Яу; театральні режисери Пітер Селларс і Ромео Кастеллуччі; художники Марина Абрамович, Карстен Хеллер, інші знакові персонажі світового культурно-творчого процесу. Загалом відзнято 700 годин матеріалу. Частина серій заборонена до показу в Україні, у тому числі «Дау. Нова людина», «Дау. Саша Валера» (обидва 2020) тощо.

Екранний процес оприявлює тенденції до подальшої детабуїзації. Сучасне мистецтво свідомо відкидає чимало правил та заборон з числа відпрацьованих попередньою культурною традицією. Фільми демонструють яскраве експериментування з кіномовою, знімаючи обмеження у використанні монтажу, стандартів освітлення, композиційної будови кадру. Відмову від послідовності оповіді та наратії як такої екран сполучає з відступами від репрезентації практик «твердого» світу в бік візуалізації внутрішніх обставин, часом нівелюючи розмежування між зовнішньою реальністю та інсайт-станами, дійсним і фантазійним, «грішним» і «праведним».

Цілком вірогідно, що більш повне уявлення про аксіологічну картину нашої епохи сформується лише через якийсь час. З певної історичної дистанції поступово отримають виразність її контури, як при проявці фотографій. Конкретизуються нові деталі, важелі, мотиви «табуїзації» й «детабуїзаційних» скандалів. Тому нині, на тлі надшвидких процесів та постійної переоцінки цінностей, за програмної відсутності їх ієрархії, конче необхідно виявляти ключові орієнтири наявної картини світу, хоч би у синхронічних зрізах, аби не мати зрештою хаотичного нагромадження випадковостей. Адже внаслідок поступової девальвації цілісного і ціннісного спостерігаємо відсутність чинних критеріїв, чітко встановлених правил. Тепер їх необхідно постійно винаходити.

Де ж нині пролягає межа прийнятного? Чи залишились обмеження й «затиски» у свідомості сучасного глядача? У мистецтві, як відомо, обмежень не існує. Втім, чи всі вольності й трансгресії художньої уяви органічно сприйматиме аудиторія? Чи залишились «табу» сьогодні? Які саме? Питання принципові, оскільки категорійний апарат модерного мистецтвознавства (зокрема, категорії норми, прекрасного, художнього тощо) губить сенс у координатах нового типу культури. Проблема загострюється на тлі характерної для посткультури нівеляції бінарних опозицій (добра і зла, духовного і тілесного, високого і низького, чоловічого і жіночого тощо). Чи означає це остаточну втрату орієнтирів або зміну смислового наповнення того, що бачимо?



Антихрист (2009, Ларс фон Трієр)

Серед тих, хто нехтує трендами, умовностями і табу, Ларс фон Трієр — натхненних кінематографічної «Догми», творець «Маніфесту» і десяти обмежувальних заповідей фільмотворення, такого собі зведення правил під назвою «Обітниця цнотливості». Режисер, який ще на початку 2000-х у фільмі «П'ять перешкод» обґрунтував: кіномистецтво базується на системі обмежень та заборон. А вслід за тим блискуче довів: заборони та обмеження існують лише для того, щоб їх порушувати.

Послідовний винищувач усталених у мистецтві кордонів, бунтар і експериментатор Ларс фон Трієр від фільму до фільму руйнує всі закоренілі «норми» естетики, етики і моралі. Можливо, найбільш тотальні нищення табу та конвенцій різного штибу спостерігаємо у драматичному фільмі жахів Трієра «Антихрист» (2009), що підпав-таки під заборону. Сталося це через сім років після прем'єрного показу, за позовом групи католицьких активістів-традиціоналістів. Дратівливим фактором виявились насамперед сцени садизму й порнографії та настрої мізогенії (женоненависництва), хоча «інвектив» висловлено значно більше. «Антихрист» — суцільно провокативна картина, починаючи від чорно-білого прологу (випадіння малюка з вікна у прірву зимової холоднечі під час сцени гарячого сексу батьків, одночасно з настанням у матері оргазму), і до сенсомісткої частки «анти» у назві фільму. На думку філософа-антрополога Валерія Подороги, «...“анти” так чи інакше супроводжує будь-яке мовленнєве втілення провокативної дії; вона — знак початку провокації. Замість трагедії...

починається провокація. Інакше кажучи, називати себе “Антихристом” — це не означає мати єдиний досвід, а якнайменше бути двома: бути Христом і Антихристом одночасно» **[Подорога 1995, с. 206–207]**.

Фільм, за давно забутою «театральною» або ж «романною» традицією, розподілений на розділи: «скорбота», «біль», «відчай». У такій фрагментації картини вбачаємо не стільки песимістичні пророкування приходу Антихриста, скільки означення фаз поступового впадіння у безумство згорьованої матері, яка відчуває провину за загибель маленького сина. Це прояв темного боку ницих людських пристрастей, не духовномірних, а суто тілесних випробувань на рівні фатальності індивідуального вибору зла: покарання себе в акті самокастрації, приниження *Іншого* з ушкодженням його тілесності, спричиненням духовних і фізичних страждань. Такий вихлюп садомазохізму цілком виправданий як ефект гіперкомпенсації специфічних травматичних відчуттів через надскладні образи, навіяні внутрішнім «апокаліпсисом» автора (Трієр створював фільм після тривалого лікування від затяжної депресії). Втім, не можна відкидати факт кореляції індивідуальної катастрофічної свідомості з масовим трагізмом світовідчуття.

Численні коментатори цієї заплутаної, безпощадної горор-містичної драми, змагаючись у трактовках, вбачають у стрічці то маніфестацію женоненависництва, то радикальну єретичну доктрину. Об’єднує ці кардинально різні тлумачення те, що виявляють вони світоглядні домінанти не стільки автора фільму, скільки самих інтерпретаторів.

Залежно від тлумачень, структурований та продуманий до дрібниць простір «Антихриста», сповнений алегоричних фігур, відьом, демонічних сил, може постати світом чистих фікцій. А може сприйматися як вимір панування страху, почуття провини, ненависті й кривавої помсти. Ірраціональний вимір, «пекло душі», де фатальність знаково оформлених та оздоблених пишною візуальністю актів заперечення цінності *Іншого* незмінно призводить до саморозпаду, самознищення, деградації. На підтвердження — сцена, у якій ніби здичавіла лисиця вгризається у власне тіло, що на перший погляд відсилає до пересічних штампів містичних або горор-фільмів. Виникненню таких асоціацій сприяє застосування зовсім нетипового для ініціатора «Догми» цифрового оздоблення аудіовізуальності: в «Антихристі» узвичаєне «догматиком»-Трієром фільмування ручною камерою поєднується з цифровими кадрами та комп’ютерною графікою, обробкою звукового ряду.

Насправді згаданий «атракціон» самознищення лисиці, у фільмі з посвятою Андрію Тарковському, має більш глибокий рівень кодифікації, аніж тривіальний



Німфоманка (2013, Ларс фон Трієр)

трюк. Лисиця як символ страху і поштовх до саморуйнації відсилає до відомого захоплення Тарковського оповіданнями про лисиць-перевертнів, а також до нездійснених проєктів, як-от «Двоє бачили лисицю» (свідченням чому — записи у щоденниках режисера). Страхітливість сцен «Антихриста» лише поглиблюється сюрреальною містичністю будиночка (метафоризація тіла у фрейдистському дискурсі), що розташований в лісі (символізація несвідомого, за Юнгом). Оцифровані краєвиди зачарованого лісу сповнені непроявленої до часу загрози, як і постійний лісовий мешканець — рудий лис, який загадково промовляє людським голосом інфернального тембру: «Хаос править світом».

Шанувальникам трієрівського невротичного таланту відомо, що скандальний режисер — любитель утверджувати ідеї духовності апофатично, тобто через заперечення. Саме тому його фільми, що розповідають нібито про диспозицію чоловічого і жіночого в культурі через зіткнення неприборканого лібідо, численні сцени злягань, зображення психічних девіацій та тілесної наготи в найінтимніших та/або найбільш відразних її проявах, залишають несподіваний післясмак — розуміння, що йдеться не «про це». Або не тільки «про це».

Провокативний опус, що підірвав пуританське ставлення до сексу, — картина фон Трієра «Німфоманка», фінальна у його «трилогії депресії». Попри повсякчасні заступання на табуйовані терени садо-мазо, міжрасового сексу, гомоеротизму й педофілії, «Німфоманка» — це насамперед територія артхаузу, хоча радикальних кінематографічних новацій тут немає. Сповідь розбита

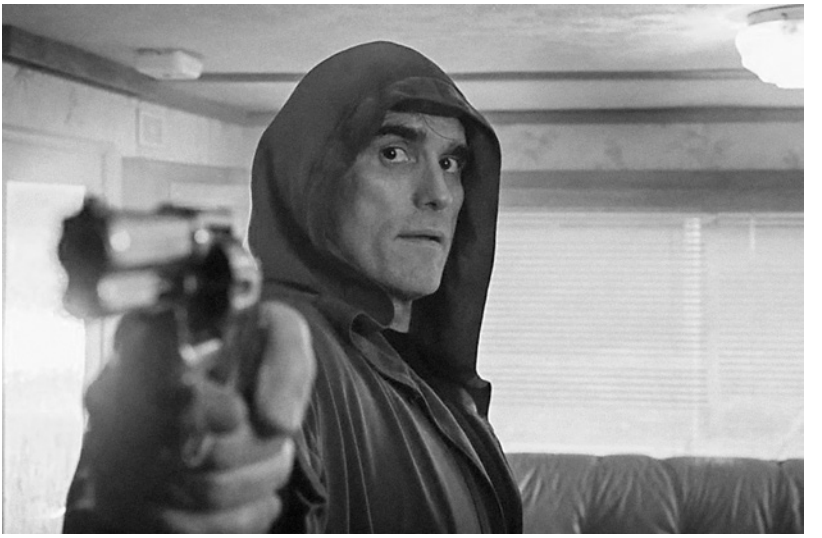
на частини, кожна з яких вирішена в особливій світлоколірній гамі та власній стилістиці (як розділи літературного «Улісса»). Змодельовані форми виразності Трієром тут не винайдені, а лише творчо осмислені. Серед задіяних режисером виражальних засобів — поліекран, нашарування зображень, численні звернення до кодів різних мистецтв і математичних формул.

Сповнений мистецьких алюзій і кіногорор «Будинок, що побудував Джек», центрований постаттю маніяка-вбивці, який перетворив душогубство на мистецький акт, а складування трупів — на архітектурний перформанс у пошуках перфекціоністського ідеалу. Психічна нестабільність не заважає Джеку бути естетом, розумітися на музиці, поезії… Надмірність жахіть неослешера свідчить, що іронія не покинула режисера. Поступово горор, центрований постаттю маніяка на ім'я Джек (очевидна алюзія до назви дитячого віршика), переходить до іншої жанрової умовності, коли у фінальній апології пекла сам Данте в ролі гіда водить Джека по колам «крові», «вбивства», «страху», наближаючись до воронки з «вічним полум'ям». Майже театральні декорації, домінування кольорів червоного спектру, драматургійно обумовлене долання перешкод на шляху до жерла геєни вогняної. Саме у вирі очищувального полум'я місце людині, яка наважилась зробити сенсом свого життя смерть інших.

На символічному рівні такий фінал може зчитуватись своєрідною метафорою прощання з мистецтвом модерну, що було і ціннісним, і смисловим, і змістовним. Натомість наявна ситуація постмодерну, з усіма after- і post-відгалуженнями, дозволяє розвивати тлумачення у будь-якому напрямі. Відбувається своєрідна ре-інтерпретація з утворенням нового ціннісно-смислового ядра, іронічними акцентуаціями відносності цінностей різного ґатунку — від містично-сакральних до звичаєвих.

Для кінематографа модерну було характерним вичленування й унаочнення вартостей (моральнісних, політичних, родинних, гендерних тощо), порушення яких в координатах прохристиянської традиції вважалось гріховним: «не забажай майна ближнього свого, його дружини», «не перелюбствуй», «не створи собі ідола», «не порушуй клятви» тощо. Чимдалі, упродовж переходу до постсучасності, екран свідчить: порушення заповітних табу набувають ознак чи не повсякденної норми. Навіть у ставленні до беззаперечної у координатах цивілізованого світу недоторканості людського життя все частіше виявляються суперечливі смисли й ціннісні градації, запаковані у знаково-семантичну структуру екранного наративу.

У координатах ринкових відносин, коли екранний твір перетворився на товар, кінотеорія все відвертіше обслуговує переважно політекономічні,



Будинок, що побудував Джек (2018, Ларс фон Трієр)

а не естетичні завдання. Отже, кіноіндустрія розвивається у повній відповідності до відомої Марксової формули «Гроші — Товар — Гроші´». Спостерігаємо наближення видовища до потреб глядацького електорату, який полюбляє захопливі ефекти, шок, епатаж, потужні емоції. Практика творення екранного продукту пішла шляхом задоволення ниць інстинктів «глядацької більшості».

Гаспар Ное — кінорежисер, чиї фільми не вирізняються надмірною «невинністю», — зауважив у своїй дискусії з Метью Барні: «Цензура — це коли щось приховують — задля того, аби захистити тебе від власної темної сторони або від чогось, що демонструє темний бік життя. Зараз майже усі ці образи, які дехто називає "злом", можна отримати на будь-якому iPhone чи комп'ютері» **[Ное 2014]**.

Сучасне мистецтво, і мистецтво екрана зокрема, нині не тільки стверджує розширену фазу побутування, а й узурпує функцію ціннісно-смислового вибору, отже оперування матрицею, котра повсякчасно піддається деструкції, розпорошується на аксіологічні парадокси й сенсомісткі уламки. Іноді — у поєднанні з повною цих ціннісно-смислових орієнтирів відсутністю.

Світ повсякчасно змінюється. Нині він прагне **нових стандартів «цноти»**. Здається, місце приписів і табу замінили пресупозиції — неписані правила корпоративних, субкультурних, інших спільнот, представники яких вирішують, що є важливим, які цінності легітимні в тому чи іншому культурному прошарку.

Обмислюючи закономірності розширення меж сучасної культури, ломки її характеру, здолання кордонів дозволеного, виявлення маркерів трансформації

«культурної норми», маємо визнати: для сучасного європейського суспільства серед табуйованих лишаються тільки окремі практики. Насамперед йдеться про замах на життя людини, ушкодження власної тілесності, гендерні упередження, приниження національної гідності, зневагу до почуттів віруючих тощо. «Саме ж поняття табу пов'язане з амбівалентними емоціями. Бажання порушити заборони зазвичай не поступається за своєю силою прагненню покарати й перетворити на ізгоя того, хто дійсно наважиться це зробити» **[Фішер-Ліхте 2015, с. 278]**.

Розмірковуючи про обшири зон, що підпадають під «юрисдикцію» табу, про виміри **когнітивних упереджень** та **неприйнятних ментальних моделей**, семіотик театру Еріка Фішер-Ліхте наводить показовий приклад втручання глядачів у перформанс «Уста Святого Фоми» Марини Абрамович, яка з очевидністю наносила собі шкоду. Глядачі, слідуючи імпульсу, припинили перформанс художниці, ліквідувавши тим самим дихотомію між естетикою та етикою, «і привели ці дві категорії в нове співвідношення… саме ці дії глядачів, мотивовані їх емоційною реакцією, надали новий характер подіям. В результаті вони змогли здолати кризу, хоча для цього їм довелось зруйнувати план художниці і покласти перформансу кінець» **[Фішер-Ліхте 2015, с. 288]**. За Ерікою Фішер-Ліхте, така поведінка аудиторії була спровокована нездатністю людей пережити запропонований їм шоковий досвід, залишаючись на позиціях стороннього споглядання.

Що ж говорити про глядача, який приречений на емоційну відповідь, сприймаючи шок та епатаж в опосередкуванні екраном! Він опиняється у своєрідній пастці. Насамперед у разі, коли побачене не вкладається у його особистісні межі прийнятного.





Молитва за гетьмана Мазепу (2002, Юрій Іллєнко)



Імаджинаріум доктора Парнаса (2009, Террі Гілліам)



Чужий, серія фільмів (1979–2017)

6.2 Атракціонізм

6.2.1 Атракціон «таїна»: горор і містика

Беззаперечно, до активно експлуатованих кінематографом атракціонів належить «таїна». Елементи таємничого, дивовижного, непроясненого знаходимо у творах різних жанрів та жанрово-стилістичних утворень. Насамперед — це фантастика, містика, детективи і фільми жахів. Притому, що існують специфічні драматургічні, технологічні особливості екранного використання, оформлення й подання атракціону в екранних конструктах/моделях різної жанрової орієнтації, таїна, несподіванка та диво напрочуд органічно правлять в координатах фантазійного світу, на перетині з лячностями горору, у містичних фільмах тощо.

Як відомо, таємниче й жахливе відлякує й приваблює одночасно. Тому популярність споглядання лячного, таємничого та відразного має доволі давню історію — від архаїки «кімнат жахів», музею мадам Тюссо до цілком сучасних екранних втілень.

Доторк до таїни через контакт з потойбічним, окультним об'єктом трансу, захоплення та остраху є затребуваною нині опцією, як і годиться для епох розпачу, непевності, буттєвої невизначеності. Свідченням тому — активізація діяльності всіляких екстрасенсів, пророків, віщунів у повсякденній реальності та масмедійному просторі, що доводить: практика екранної містики є *синхронною/симультантною* культурі сьогодення. Хоча заради справедливості слід зауважити: в усі часи певна недовизначеність містичного була присутня у людському досвіді як апріорна значимість, що не піддається пізнанню раціональним шляхом. Лише на рівні інтуїтивних передчуттів, осяянь, інсайтів, «досвіду себе» (Мішель Фуко) або на основі фантастичних припущень.

Вимір містичного має справу з явищами, паранормальний статус яких ніби забезпечує безпосередній доторк до «вищої реальності». Наявність містичного виміру цілком може слугувати маркером причетності до «сакрального», на відміну від «профанних» параметрів повсякденного існування. Моторошний досвід зазирання за сакраментальну завісу пов'язаний з духовно-ментальними й тілесними переживаннями — боязким завмиранням перед незбагненим, надприродним. Водночас він свідчить про зачарованість сферою туманного,

ірраціонального, химерного, принципово не пізнаного. Заглиблення в екранний світ таємничого, окультного — це можливість випробувати всю гаму почуттів, пов'язаних з сакральним жахом, загрозою від непроявленого. Тому екранна містика практично завжди доповнюється моторошностями екранного горору. Згадаємо класичний фільм жахів Хідео Наката «Дзвоник» (1999) та його однойменну американську версію Гора Вербінські (2002), що розрослись у американсько-японську франшизу. Або ж серію кіножахів, інспіровану горор-детективом Такаші Шиміцу «Прокляття» (2002; авторський ремейк — 2004). Ці дві популярні франшизи, центровані лихими породженнями азійської культурної матриці — зловісними примарами вбитих дівчат, отримали шлейф унаслідувань, включаючи спробу їх поєднання у містичний J-горор «Прокляті. Протистояння» (2016, Японія, Кодзі Шираїши). Як свідчить підзаголовок фільму («Дзвінок» проти «Прокляття»), глядачу запропоновано змагання двох демонічних істот з названих фільмів. Цікавий маркетинговий хід, цілком закономірний з огляду на сукупність *категорій/мови* опису та спільне архетипове підґрунтя сюжетів, мотивів і образів цих яскравих зразків J-горору.

Апелюючи до змістів несвідомого глядача як до його «особистісного архіву» дуже індивідуальних, інтимних моторошностей, фобій, марень і сакральних страхів, екранна містика і горор-фільми більш активно експлуатують особливості психологічної оснастки людини, часом залучаючи прийоми та ефекти впливу на рівні тривіальної рефлексології.

В арсеналі екранної культури існує чимало інструментів, здатних посилити атмосферу жаху, поглибити депресивний тиск, вчинити переляк. Зазвичай для цього використовується арсенал можливостей, включаючи емоційне навантаження саундтреку, організацію неочікуваних звукових, оптично-зорових, світлових ефектів, інших засобів шокового впливу. Адреналіномісткі афектації мають бути дозовані, оскільки викликають поступове звикання глядача. Отже, надмірне нагнітання страху на рівні біохімічних реакцій тіла може виявитись для горор-фільмів шляхом у глухий кут.

Сфера надзвичайного пов'язана з духовним досвідом сакралізованих екстатичних переживань, виміром почуттів, передбачень, архетипових страхів. Зазвичай люди бояться темряви, мерців, примар, аномальних явищ (полтергейст), ожилих ляльок, химерних істот, а також павуків, пацюків. Існує страх бути похованим заживо або навпаки — захопленим вампіром, живим мерцем тощо. Цей каталог базових боязней та фобій поповнюється. З іншого боку, будь-які жахи, поступово адаптуючись свідомістю, втрачають гостроту, їх сприйняття переводиться в «автоматичний режим». Тим і спровоковано

винахід прийомів/засобів впливу на глядача, покликаних зруйнувати автоматизм його перцепції. До таких відносять генератор страху *джампскейр* (раптова поява лячного, неочікуваного зображення або звуку — від англ. *jump scare*) та екранний продукт на його основі — *скример* (від англ. *scream* — «пугач», «кричалка»). Активне поширення прийому *джампскейру* пов'язане з розповсюдженням жанру «слешер» у 1980-ті. Хоча елементи джампскейру можемо відшукати навіть у німому кінематографі, починаючи з другої половини XX століття використання неочікуваних, раптових «ударів по рецепторах» зору та/або слуху перетворилось практично на обов'язковий прийом створення переляку в атмосферному просторі фільмів жахів, трилерів. Дієвими засобами залякування та ескалації страху є загрозлива музика та віртуозний монтаж при затягуванні підготовчих сцен у нагнітанні саспенсу. За приклад — класичні «Птахи» Альфреда Хічкока, «Відраза» Романа Поланскі, «Сяйво» Стенлі Кубрика та цілком сучасні твори.

Нині скример — невід'ємна частина будь-якого «ужастика»: застосування неочікуваних жахливих зображень, миттєве вихоплення з темряви химерних образів, лячний вплив несподіваних різких звуків — криків, зойків, інших аудіоефектів та візуальних несподіванок. Тим більш дієвих, чим менш очікуваних. Скример належить до базового інструментарію заподіяння шокового впливу, поглиблення лячного, нагнітання атмосфери страху в горор-фільмі. Чим глибший контраст з ситуацією попереднього «неочікування», заспокоєності, безтурботного спокою, тим більш потужним виявляється шок від несподіваних проявів страхітливого.

Скример-включення «дозовано» спостерігаються в фільмах різних жанрів, навіть у «дитячих» франшизах типу «Гаррі Поттера». Режисери граються з очікуванням pool-моменту, пролонгованим ефектом загрози тощо. Слід зауважити, що невдале застосування прийому цілком здатне зруйнувати атмосферу фільму, безпардонно вивести глядача з інсайту брутальним «ударом по нервах». Попри це, скример ніби увійшов до «обов'язкової програми» всіх видів екранної культури — чи то кіно, відео, ролик з Інтернету або комп'ютерна горор-гра.

Якщо горормейкери традиційно використовували такі актуалізовані прийоми для наведення жаху як джампскейри, вплітаючи їх та різноманітні скримери у канву фільмів, то з розвитком Інтернету ці елементи шокового впливу набули самодостатності: можуть вискакувати як спам у вигляді коротких роликів, ширяться мережею з утворенням специфічного шок-контенту.

Опановуючи нові ареали застосування, саспенс, скример, контраст залишаються «золотим стандартом» творення горор-фільму.

Підкреслено спокійні, затишні кадри початку або прологу — облудна опція, котра слугує своєрідною релакс-підготовкою глядача задля поглиблення дисонансу з наступним жахливим розвитком подій, нагнітанням таїни, містичними перетвореннями, несподіваними візуальними й шумовими акцентами. Нехай не вводить в оману позірна безтурботність життя (родини, містечка, групи попутників тощо) на початку фільму: ця ідилія поступово або раптово, але неодмінно почне руйнуватись з'явою істот, явищ або подій, незрозумілих з позицій здорового глузду. За допомогою вивіреного саспенсу часом вдається досягти вибухового ефекту.

У фантастичному горорі «Тихе місце» (2018, Джон Кразінські, США) таємнича істота, занесена на землю астероїдом, загрожує людям у постапокаліптичному світі 2020-го року. Фільм концептуально майже беззвучний. Персонажі бояться спричинити будь-який шум: ходять босоніж, не промовляють зайвого слова, бо монстр реагує на звуки. Вторгнення незбагненної сутності в мирне життя родини запроваджує додатковий елемент залякування — демонстрацію беззахисності й безпорадності персонажів у місцях, що видавались цілком безпечними та обжитими, як-от рідне містечко, квартира, власний будинок, авто, ліжко, ванна тощо. Проникнення різних модальностей демонічних сил в оселю, руйнація спокою родинного життя — серед традиційних мотивів горор-містики, що кожного глядача переводить в розряд потенційних об'єктів пароксизму незбагненного страшного, таємничого на перетині з сучасним острахом надмірного контролю й переслідування, від якого нема захисту. Фільм жахів «Паранормальне явище» (2007, Орен Пелі), маючи кілька варіантів фіналу, передбачав можливість вибору потрібного «регістру лячного», в тому числі із залученням аксіологічного спектру. Перетворившись на серіал, горор «Паранормальне явище» неодноразово «перезавантажував» патерн «демонічного». Незмінною залишалась псевдодокументальна стилістика з фільмування через камери відеоспостереження або імітацією аматорської зйомки. Це свідчить про затребуваність характерного стилю «псевдореалізму», з використанням прийому «фаунд футаж» (від англ. *found footage* — знайдена плівка) — оприявленням ніби знайдених відеозаписів, реальних щоденників з документацією подій людиною, якої вже немає: зникла без вісті, загинула тощо. Авторство «фігури відсутності» ніби викликає довіру до автентичності матеріалу, знятого ручною камерою, з поміхами, похибками зображення, вібраціями, рваним монтажем. Розмиваючи межу між фактом і фантазією, такий горор затягує глядача, змушуючи його повірити, відчути себе в колі цих «правдивих» жахіть. У сіквелі



Паранормальне явище: Примарний світ (2015, Грегорі Плоткін)

«Паранормальне явище — 5: Примарний світ» (2015, Грегорі Плоткін) родину переслідують демонічні сутності зі старих відеокасет, знайдених господарем в гаражі нового будинку. Там же знаходиться дивна відеокамера, яка «починає бачити». Фіксує всі реальні та містичні явища в будинку, щось на кшталт відеоспостереження, з щосекундним хронометруванням подій. Таймер задля більшої переконливості винесено просто на екран. Така імітація інтерфейсу сучасного ґаджета контрастує з зафільмованими на давній касеті архаїчними ритуалами, лячними знаками і символами, малюнками, що дублюються на стінах дитячої кімнати, таємничими тінями, загрозливими звуками, аномаліями полтергейсту. Записане на касеті home video 20-річної давнини ніби створює коридор між світом людей та демонів. Знайдені відеозаписи також незвичайні. Зафільмовані 20 років тому дівчата запросто оглядають та описують приміщення, де розташовано демонстраційний монітор, розмовляють з присутніми в кімнаті членами родини, що руйнує усталені конвенції часопросторової континуальності: старі фільми дивляться нас. Атмосфера загрози нависає над маленькою донькою господарів, і дуже важливу роль у демонізації примарного світу реальності відіграє знімальна техніка. Відеофіксація, що «запаковує» незбагненні містичні події у формат репортажного звіту про кожен день і про кожну страшну ніч у будинку, здавалося б, пересічної родини, перетворюється на ще один трюк у нагнітанні емоційної непевності при диференціації реального, нереального, ірреального.

Франшиза «Паранормальне явище» не була піонером привнесення у стандарти жанру незвичних понять «мок'юментарі» та «знайдена плівка». Варто згадати багатовимірну містифікацію «Забуте срібло» (інша назва — «Забуті кінострічки»; 1995, Пітер Джонс, Коста Ботес) — мок'юментарі-дослідження творчості вигаданого новозеландського кінорежисера Коліна Маккензі, кілька відзнятих плівок якого було знайдено у закинутому підвалі. Стрічки, стилізовані під раннє кіно, з вигаданим авторством Коліна Маккензі доводили, що цей піонер кінематографа випередив час, використовуючи у своїх фільмуваннях звук, колір, крупний план, навіть цілком сучасну трекінг-сегментацію — вибудову траєкторії руху окремих об'єктів — вже у першому триместрі XX століття. «Архівні плівки», споряджені коментарями відомих і нині діючих експертів — цілком реальних архівістів, кінорежисерів, істориків кіно, — створюють переконливе «алібі документальності» іронічним розвідкам пріоритетності винаходів у сфері кіно цього «призабутого» новозеландця.

Серед фільмів-першовідкривачів «псевдодокументалізму» у сфері містично-жахливого назвемо горор-детектив «Відьма з Блер: Курсова з того світу» (1999, Едуардо Санчес, Даніель Мєрік). Знятий аматорською камерою артефакт був розрекламований як цілком справжній відеодокумент, відзнятий групою студентів, які у прагненні знайти підтвердження місцевої легенди про існування злостивої відьми вторглись у її володіння і загубились у лісі. Рвучке зображення, відзняте ручною камерою «з плеча» у русі, композиційна невивіреність кадру, до якого в режимі випадковості потрапляють гілки, обличчя учасників експедиції, символічні артефакти (купки каміння навколо намету, подоби ляльок з хмизу, підвішені на деревах, покинутий будинок у хащах)... Часом зображення втрачає колірність, переходить у повну темряву, з якої промінь ліхтарика вириває незрозумілу предметність. Таємничі нічні звуки посилюють паніку членів групи. Візуальна «реалістичність» оповіді контрастувала з міфічним наративом, що базувався на вигаданих перипетіях давньої легенди. Імітована документальність відзнятих у репортажній манері загадкових подій впливала більш дієво, ніж клішований титр: «На основі реальних фактів».

У сіквелі «Відьма з Блер. Нова глава» (2016, Адам Вінгард) нова експедиція, оснащена найсучаснішою відеотехнікою, відправляється в загадкову та віддалену місцевість Блек Хіллз, керуючись знайденими жахливими давніми відеозаписами про притулок чаклунки. Попри те, що повторення апробованого прийому вже не видається таким свіжим та інноваційним, не варто вважати, що стиль «фаунд футаж» вичерпав себе. Що може порівнятися з моторошністю



Відьма з Блер. Нова глава (2016, Адам Вінгард)

загримованої під реальність містики за участі демонів, прибульців («Забутий Фенікс», 2017), сектантів, монстрів або маніяків, інших удаваностей, технічно досконалих симулякрів, що прикидаються правдою?

І все ж таки кореляція з реальністю існує. Навіть у дуже вигадливих екранних фантазіях. Згадати б, прозору метафорику тягуче-повільного постгорору «Воно» (оригінальна назва — *«It Follows»*; 2014, Девід Роберт Мітчел) про прокляття, що ніби «передається статевим шляхом». На символічному рівні це може означувати страх ініціації, входу у доросле життя, сексу та пов'язанних в ним хвороб. Саспенс у нетрадиційно вирішеному детективному горорі «Воно» нагнітається у відповідності до слогану «Слідує за тобою», що варто визнати практично універсальним для жанру. Схожа симптоматика є специфічною для неврозу нав'язливих станів, де фобія переслідування формується на тлі суцільної невизначеності «хто є хто». Такий страх можна визнати надхарактерним для людини, що приречена існувати у вкрай релятивізованих координатах сьогодення.

Зовсім в інший спосіб зв'язок з дійсністю встановлює псевдодокументальний фарс про вурдалаків «Реальні упирі» (2014, Джеймент Клемент, Тайкі Вайтіті), де все побудовано на архетипах «вампірського кіно», що укорінені в класичному «Носферату». Чорна комедія про життя трьох безсмертних вампірів, які погодились знятися у документальній стрічці про своє життя у реаліях сучасного міста, базується на штампах, пропущених крізь іронічну постмодернову оптику. Стрічка мала продовження у мок'юментарі-телесеріалі «Чим ми зайняті у тіні»

(2019, Тайка Вайтіті та ін.), де знімальна група весь час слідує за персонажами — членами нью-йоркської діаспори вампірів.

Звідки таке очевидне бажання інкорпорувати упирів, мерців та зомбі в нашу реальність? Чим пояснити затребуваність постапокаліптичного горор-серіалу «Ходячі мерці», що перекочувала на екрани з коміксів про зомбі-апокаліпсис й не втрачає популярності з 2010 року дотепер? Чому страхітливі й небезпечні зомбі, ожилі небіжчики, у своїх нонконвенційних вештаннях світом живих більше приваблюють, аніж лякають сучасного глядача?

Задля усвідомлення, як і чому змістились акценти у розумінні страхітливого за останні десятиліття, варто звернутися до інтерпретації знакового образу вампіра. Від першої екранної інтерпретації у фільмі Фридриха Мурнау «Носферату. Симфонія жаху» (1922) до сьогодення постать вампіра отримала сотні екранних транскрипцій, де образ Дракули, а також інших упирів, кровопивців та «живих мерців» осмислюється з широкою амплітудою ставлення до них. Та й самі образи варіативні — від суто демонічних істот до страдників, знедолених заручників власної пристрасті. Цікавою видається версія дослідника сучасного символічного мистецтва та літератури, езотерика Олега Телемського, який у книзі «До нового Еону. Бесіди про важливе. Окультизм, психологія, мистецтво у новій перспективі» обґрунтовує ставлення до вампіра як до портрету сучасної західної людини. На доведення тези автор характеризує середнього споживача, який, не створюючи нічого, «не відкидає тіні», у нього нема душі, співчуття, його завдання лише за будь-яку ціну отримувати нові враження, зв'язки, переживання, заповнюючи «чорну діру» внутрішньої порожнечі **[Телемский 2018]**.

Зазвичай до сфери містичного відносять магію, міфологічні й казкові мотиви, прояви міфологічно-релігійного мислення тощо. Отже, створені на таких полівалентних засновках фільми важко піддати жорсткій жанровій типології. Саме з цієї причини нами обрана орієнтація на *атракціонізм* дієвих важелів впливу та специфіку художніх засобів об'єктивації моделі світоустрою (саундтрек, освітлення, тонкощі операторської майстерності у створенні атмосферного тла появи таємничих непізнаних сил, грим, акторська гра тощо). Особливої уваги заслуговує скример.

Та окрім виразності зовнішньої форми, орієнтованої на «атракціон», трюк та/або фізіологічний шок, горор-містичні фільми традиційно передбачають відкриття езотеричного дискурсу. А нині — ще й дискурсу міждисциплінарного, що осягає обрії таємного знання у поєднанні з психологією, соціологією, елементами міжкультурних комунікацій, антропологічними та іншими актуальними *секулярними* аспектами тощо.



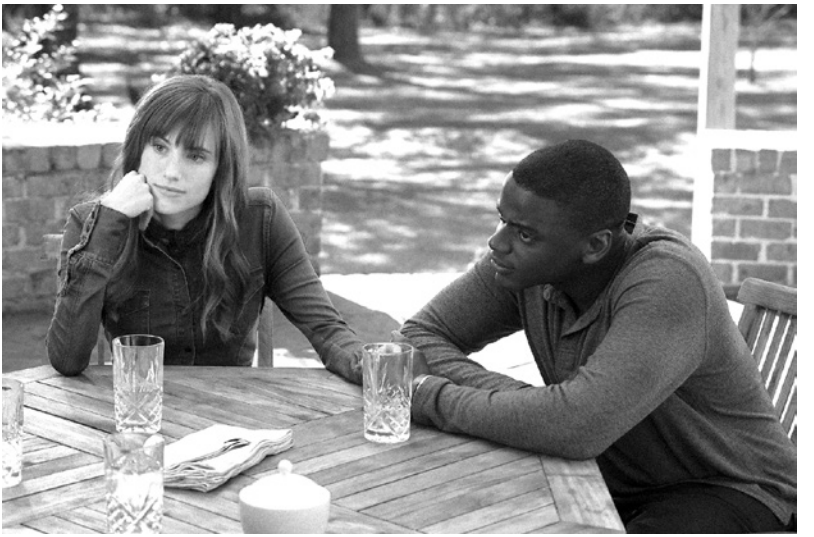
Воно (2014, Девід Роберт Мітчел)

Цілком вірогідно, що оновлення підходів до одного з найбільш масових та рентабельних жанрів спричинило сплеск горору та екранної містики. Приблизно з середини 2010-х років спостерігаємо справжній «ренесанс» фільмів жахів. Дехто пов'язує таке пожвавлення з приходом молодого покоління перспективних горормейкерів, які оновили драматургію, естетику та перевизначили припустимі етичні нормативи жанру. Зазвичай серед натхненників нової хвилі горор-містики називають імена Роберта Еггерса («Відьма», 2015; «Маяк», 2019), Джордана Піла («Геть», 2017; «Ми», 2019), Арі Астера («Реінкарнація», 2018; «Сонцестояння», 2019), Карін Кусами («Запрошення», 2015; «Сторожка», 2019).

Працюючи у жанровому кіно, що зазвичай належало до сфери entertainment, представники нової кіногенерації використовують пресупозиції (негласні правила) організації симулятивного міфосвіту як інструмент виходу за межі узвичаєної системи з метою артикульованої рефлексії. Виводять неогорор за межі «низького жанру». Створюють не пересічні «жахастики»-страшилки, що лякають виключно на рівні психофізичного впливу скримерів, а радше артпроєкти з продуманою драматургічною основою. Такі, що дають простір для роздумів, залишають люфт для інтерпретації подій глядачем аж до передбачення рівня раціоналізації продемонстрованих екранних неймовірностей. На підтвердження такої тези/гіпотези візьмемо до розгляду фільм Роберта Еггерса «Відьма» (2015), з якого, як здається, і розпочинається доба

«нового екранного горору». Готуючись знімати картину про пуритан, перших переселенців до Нової Англії (Америки XVII століття), Еггерс близько п'яти років студіював літературу XVII століття, вивчав історію пуритан, деталі їхнього побуту та стосунків. Усвідомлюючи роль деталей як доказ правдоподібності оповіді, він намагається створити достовірно переконливий візуальний ряд. При зйомці звертається до нетрадиційного формату кадру 1,63:1 (замість класичного співвідношення сторін 1,35:1), чим передає відчуття тісноти зафільмованих приміщень, обмежених об'ємів, які давлять, тиснуть, залишаючи враження задухи та задимлення свічним гаром. Використовуючи виключно природне освітлення, Еггерс обирає для зйомки тільки дні з похмурою погодою, що сприяло формуванню необхідної атмосфери. Ніякого електронного звучання саундтреку — лише інструментальна частина, іноді — за підтримки хору. У забобонній безпросвітності буття пуритан-переселенців живе дівчинка, яку оточення, навіть родина, вважають відьмою. Чи справедливі ці підозри й звинувачення і насправді героїня є чаклункою, або ж поступово просотується окультним духом до фінального ритуалу «ініціації» — вирішувати глядачеві. Фільм дає свободу тлумачення. Глядачеві вільно обрати містичну версію, суголосну старим казкам Нової Англії, асоціювати історію зі славнозвісним полюванням на салемських відьом, що завершилось гучним судовим процесом, щоправда за півстоліття після подій. А можна повірити в цілком матеріалістичні підстави антивідьомської істерії, спричиненої колективним отруєнням галюциногеном ріжків. Про такий прецедент у селищі Сельм Еггерс дізнався з архівних записів. Існує також цілком доцільна версія медичного діагнозу: хвороба Гантінгтона за симптомами схожа на «відьомські» прояви героїні. Таке полівалентне «прочитання» виносить жах в зону осмислення, тобто фактично — за дужки фільму — у післясмак від його перегляду. Водночас заселяє острах як непояснену вірогідність проникнення таємничого у координати повсякденного буття, зароджуючи тривогу, параноїдальний неспокій. У цьому характерна відмінність постгорору.

У наступній своїй роботі — містично-детективному артгорорі «Маяк» (2019) — Роберт Еггерс, зберігаючи історичний антураж, намагається сублімувати жах у чистому вигляді. Знов темрява Нової Англії, цього разу — кінця XIX століття. Лаконічна графічність чорно-білого зображення (оператор Джарін Блашке), використання практично квадратної рамки кадру, що при проєкції залишає чорні смуги по боках екрана, експресивна візуальність, мінімізація діалогів — все це відсилає до естетики німого кінематографа. Фільм оповідає про наглядача маяка та його помічника, що приречені чекати зміни вахти



Геть (2017, Джордан Піл)

на віддаленому острові, доки розбурхана морська стихія дозволить їм покинути це пекло затяжного співіснування. Досвідчений наглядач — кульгавий, брутальний і домінантний — всіляко принижуючи молодшого підопічного, експлуатує його і не дає наблизитись до заповітної лампи на верхівці маяка. Тривалий буревій та шторм, а також щоденне пияцтво провокують у напарників напади ірраціональних станів, коли всі страхи, забобони й примари минулого, чудища морські та звабливі русалки видаються ожилими у мерехтінні світла маяка в кромішній темряві загубленого серед хвиль клаптика суші. Камерна драма протистояння двох чоловіків: один — у віці розквіту сили, інший — у веригах старечої немічі. А можливо — один-єдиний схиблений від самоти й непомірного вживання алкоголю старий з розщепленням свідомості. Автор знову віддає свободу інтерпретації глядачеві, залишаючи за ним право самому регулювати глибину свого остраху та міру раціоналізації незбагненного.

Новаторські підходи режисерів до екранної жахо-містики радикально різняться.

Сатанинські ритуали, обряди, демони центрують містичний постгорор «Реінкарнація» (2018) — режисерський дебют Арі Астера, що демонструє цілеспрямовану руйнацію зсередини усталеного родинного світу, інтервенцією «зовнішнього» *Зла*. Водночас — оприявлює зацікавлення нової генерації темами переселення душ, воскресіння й переродження. Нема сенсу словами переповідати заплутані перипетії поневірянь душі старенької бабусі, що відійшла в інший

світ, спровокувавши складну комбінацію перевтілень, обезглавлень, левітації мерців у будиночок на дереві (алюзія до древа роду?), інших символічних актів. Наголосимо лише на нелінійності розвитку подій, що виявляються фатальними для персонажів, всі дії яких не залежать від їхньої волі. Члени нещасної родини в ситуації безвиході — лише фігури, що їх переставляє містичний ляльковод. Фільм, споряджений усією горор-атрибутикою, органічно вкладається у координати класики готичного жаху. І одночасно постає гіркою сімейною драмою, що десакралізує/препарує інститут сім'ї як сферу неврозів, ревнощів, насилля. У винесенні на авансцену духовно-душевних станів персонажів, емоційних станів — переосмислення жанру. Саундтрек Коліна Стетсона, нарочито приглушена кольорова палітра, характерний для фільмів жанру уповільнений рух, що передається «затяжним поглядом» оператора Павла Погоржельського, темні кадри, інші засоби впливу створюють атмосферу, що сама собою провокує депресивний стан. Цікаво простежити, як режисерові вдається у наступній картині радикально змінити антураж атмосферотворення при збереженні сенсомісткого набору «атракціонів». Йдеться про візуальне рішення екофолькгорору Арі Астера «Сонцестояння» (оригінальна назва — *«Midsommar»*, 2019): ніяких темних кадрів — практично постійно палить сонце.

Осердя жаху в цьому артгоррорі — ритуали вигаданої автором жорсткої секти сонцепоклонників. Намагаючись симулювати фабульну правдоподібність, Астер територіально розміщує секту у Швеції, а у назву виносить реальну астрономічну подію — сонцеворот: раз на рік спостерігається найдовший день та найкоротша ніч. У такий період на широтах Скандинавії кілька днів триває «сутінкова зона» — так звані білі ночі. Четверо американських студентів-антропологів відправляються у віддалене шведське селище, аби бути присутніми на давньому обряді Midsommar, що відбувається лише раз на 90 років. Їх приваблює запрошення приязного бороданя Пеле взяти участь у 9-денному святкуванні літнього сонцестояння, оскільки спостереження автентичних язичницьких ритуалів «скандинавської архаїки» може надати приятелям матеріал для дисертаційних дослідів. За товариством ув'язується подружка одного з членів компанії, Кріса, — студентка-психолог Дані, яка знаходиться у неадекватному стані після втрати батьків і сестри (доволі симптоматичною є загибель родини — очевидна нестача, яку дівчині конче необхідно компенсувати). В селищі мандрівники стають свідками прилюдного суїциду двох літніх членів секти. Втім, шоковані гості не покинули табору сектантів, ніби вступивши у згоду з усталеними там моральними девіаціями. Неадекватність стану гостей місцеві жерці підкріплюють напоями з галюциногенних грибів



Маяк (2019, Роберт Еггерс)

та дією дурман-порошків. Неабиякий вплив чинить утаємниченість системи табу, за порушення яких карають смертю, та якась «первісна» манера поводження членів спільноти — комунікативні ритуали, нарочита уповільненість рухів (оператор Павло Погоржельський — майстер повільної зйомки). Періодично камера просто завмирає: що далі? Жахливі прояви колективної поведінки приховуються під машкарою приязного, товариського ставлення. Всі посміхаються. Разом сідають за трапезу, неквапливо-урочисто займаються трудовими процесами. У фільмі багаторазово маніфестується статус секти як родини, єдиної сім'ї. Всі аборигени вдягнені у біле вбрання. Імітовано автентику рунічних обрядів, ритуальних співів специфічного голосового тембру, нестримних дивних хороводів. Втім урочистість — лише яскрава упаковка зла, що носить окультний характер, і це містичне підґрунтя реальності справляє лячний ефект в картині, зафільмованій у цілком реалістичній манері. Хоча й не без того, щоб план із зображенням шосейної дороги перевертався шкереберть — що відсилає до символіки топосу шосе (як шляху в нікуди) у фільмах Девіда Лінча. В кодовій системі Арі Астера поворот об'єктива на 180 градусів, коли дорога і небо міняються місцями, маркує вхід в іншу вимірність буття. Британський ембієнт-музикант Боббі Крлік створив адекватний ритуальному простору саунтрек у вигляді нелінеарної композиції електронних звукових ефектів. Зовнішня атмосфера свята парадоксально просякнута постійним нагнітанням саспенсу, з періодичними кульмінаційними загостреннями. Серед

найбільш шокуючих — сцена жорстокого добивання кувалдою не померлого одразу учасника прилюдного суїциду — літнього добровольця, який скинувся/зістрибнув зі скелі на очах одноплемінників. Американців лякає піднесено радісне ставлення місцевих до такого способу завершення життя. Зрештою, ритуали, магія, окультне спілкування з священними духами потойбіччя обертаються фатальністю для кожного з членів компанії, окрім Дані. Вона виявляється тією «останньою дівчиною», яка зазвичай у фільмах жахів отримує порятунок після загибелі всіх членів компанії «жертв». Дані отримує статус королеви травня. Саме їй, уквітчаній і наляканій, надано право вирішувати, кого приректи до фінального жертвопринесення духам предків. Піддавши очищенню вогнем свого зрадливого коханця Кріса, Дані вперше за цілий фільм посміхається. Її щаслива і безтурботна посмішка провокує неочікуваний злам, розрив, шов сприйняття. Такий режисерський хід дав підстави деяким критикам говорити про феміністичне спрямування картини й понад це — пророкувати встановлення жорсткого матріархату, жупел якого ширяє у світі, відкидаючи тінь не тільки на містичні, а й на цілком реалістичні явища.

Не менш симптоматичне оновлення традицій жанру запроваджене у сатиричному горорі — режисерському дебюті 38-річного сценариста, коміка та актора афроамериканського походження Джордана Піла. Йдеться про фільм «Геть» (*«Get Aut»*, 2017), що став збудником запеклої дискусії навколо гострих тем американського расизму, нещирості багатіїв, політкоректності, параметрів нормативності, універсальних фобій, комплексів сучасного американського суспільства. Відвертий прибічник «лівих» поглядів, Джордан Піл пропонує симетричне віддзеркалення звичної драматургічної колізії, що пов'язана з випадковим потраплянням беззахисного білого персонажа у нетрі небезпечного району «чорного гетто». Натомість у фільмі «Геть» ситуація розгортається від зворотного: чорношкірий хлопець їде на запрошення своєї білої подружки знайомитись з її родичами, що проживають у респектабельному та цілком безпечному районі. Ідилія, що панує у стосунках господаря-хірурга, його дружини-гіпнотерапевта, їхнього білого оточення з чорношкірою челяддю видається несправжньою, удаваною, неприродною. І не тільки з огляду на рудиментарно-атавістичні залишки расизму у цілком сучасній спільноті американського Півдня, а й внаслідок нагнітання саспенсу навколо систематичних повідомлень ЗМІ про зникнення афроамериканців у цьому «дружньому» містечку. Отже, йдеться не про окрему випадкову подію, а систему — певне узагальнення щодо ієрархічної нерівності у соціумі, відносності поняття норми, насамперед, коли йдеться про домінування, маніпуляції, владний тиск тощо.



Сонцестояння (2019, Арі Астер)

За визнанням Піла, на ідею створити фільм про таємничі зникнення темношкірих мешканців округу, перепрограмування їх представниками заможної білої спільноти його надихнув сюжет комедії Френка Оза «Степфордські дружини» (2004), де група заможних мешканців престижного передмістя замінила дружин на андроїдів. Доволі симптоматичною є «дискримінація» людини у світі кіборгізації.

Як зазначив Антон Долін на сторінках професійного видання «Медуза»: «"Геть" ухиляється в бік фундаментальних законів людської психіки, що заперечують саму ідею рівноправ'я. Маніпуляція, експлуатація, егоїзм, пряме насилля — все, що бере початок від печерних часів, керує нами й досі, не втрачаючи своєї сили, а лише зміцнюючись» **[Долин 2017]**.

Додатковим підтвердженням такої тези став наступний сатиричний горор Джордана Піла «Ми» (2019), пов'язаний з нашестям двійників-реплікантів. Це ще один відвертий підступ до основ пізнання міри людяного в людині.

На початку картини маленька темношкіра дівчинка Аделаїда, заблукавши в парку атракціонів, в павільйоні під назвою «Знайди себе» зустрічає біля дзеркала свою копію. Що саме відбиває дзеркало? Форму? Сутність? Або ж породжує двійника, часом злостивого, як у «Празькому студенті» Пауля Вегенера?

Повернувшись вже дорослою, з чоловіком і дітьми, до сімейного літнього будиночку на пляжі, героїня почувається незатишно. Хоча всі інші члени цієї



Ми (2019, Джордан Піл)

добропорядної афроамериканської родини фермерів цілком спокійні. Та одного вечора на подвір'я Вілсонів приходять незвані гості. Вони вдягнені в усе червоне. В руках у велетня-бороданя, як дві краплі схожого на голову родини Гейбла, величезні ножиці. Роздивившись уважно, Вілсони шоковані: «Це ж ми». При опорі злостивим двійникам у хід йдуть важкі предмети, ключка для гольфу, бейсбольна біта, ракетниця. Білих сусідів Вілсонів також атакували — їхні власні двійники-вбивці. Це схоже на масовий психоз, «коли телефон поліції не відповідає, а навколо забагато двійників», як констатує героїня.

Фільм вибудовано з крутого замісу цитат, тобто свідомих «дублів» кінокласики та алюзій до кінематографічних штампів зі «смітникового простору» (термін Рема Колхаса) масової культури: в якості праатракціону — маска Кінг-Конга, якої практично не полишає молодший Вілсон; інші безкінечні повтори знаків, цитат культури, що є також «двійниками». В фільмі, у повній відповідності до законів жанру, чимало звичних для горору елементів атракційного характеру — скримерів несподіваних поворотів сюжету, крові, вогнеспалень, жорстоких сцен протистояння персонажів власним «альтер-его», які ідентичні зовні, проте радикально відмінні за сутнісними ознаками — людяності, толерантності… Радикальна відмінність характерів персонажів та їхніх «візуальних реплік» у виконанні тих самих акторів неабияк лякає усвідомленням, що найстрашніший монстр — сама людина, її внутрішня сутність, той «двійник», що приховався у кошлатенькому «Воно» кожного з персонажів.





Ми (2019, Джордан Піл)



Культ Чакі (2017, Дон Манчіні)



Чакі (телесеріал)
(2021, Дон Манчіні)



Потомство Чакі
(2017, Дон Манчіні)



Маріонетка (2020, Елберт ван Стрієн)

Виворотом Аделаїди (значення імені — «шляхетна на вигляд») виявляється Ред (у перекладі — «червона»). Втім, смисли й значення радикально змінюються, коли стає зрозумілим: в дзеркальній кімнаті саме Ред вийшла на поверхню, залишивши Аделаїду в лячному підземеллі невдалого експерименту.

Піл демонструє, що на тлі сучасної зміни етико-естетичних норм прагнення будь-якої нормативності за ступенем марності нагадує спробу втечі від загрозливих двійників, від небезпечності власної тіні.

Фільм сприймається як соціальна сатира на американське суспільство, його расово-класову диспозицію і водночас — як філософське осмислення амбівалентності людини, розщепленості її *«Я»*, яке прагне цілісності та самовизначеності. Попри фундаментальність надзавдання, у фільмі активно використовуються шокові, екстраординарні засоби впливу, такі як саспенс та скример.

Чи існує взагалі сучасний патерн екранної містики поза скример-ефектами?

Зазвичай екранна містика передбачає проникнення за межу — чи то межа між світами живих і мертвих або ж сенсорне бачення іншої реальності тощо. Надприродними здібностями можуть бути наділені окремі персонажі. Таким у фільмі «Маріонетка» (2020, Нідерланди, Елберт ван Стрієн) є аутичний хлопчик. Він полюбляє малювати картини з жахливим сюжетом і стверджує,



Маріонетка (2020, Елберт ван Стрієн)



Чакі (телесеріал) (2021, Дон Манчіні)

що може передбачати майбутнє. Дитячі фантазії? Маячня? Але пророцтва дитини починають здійснюватися. Лячною є таємнича дієвість духовних практик, емоційна сугестія містичних переживань…

Не просто передбачати майбуття — ще складніше цілеспрямовано змінювати його силою уяви. Такою здатністю володіє герой фільму «Уявна реальність» (2019, Польща, Люксембург, США, Лех Маєвскі). Ідея фільму відсилає до езотеричного вчення трансерфінгу Вадима Зеланда, згідно до якого людині доступно за допомогою концентрації думок, на метафізичному рівні, реалізовувати керування дійсністю. Аксіоматика такого світоуявлення про «пластичну реальність» випливає з теорії квантової фізики про множинність світів, багатоваріантність реальності. Згідно з концепцією Зеланда, адекватно моделювати дійсність дозволяє реальність сновидінь. З огляду на це набувають нового смислу події фільму «Передчуття» (2007, США, Меннан Япо), де ірраціоналізація дійсності відбувається через хаотизацію перетікання часу. В житті героїні з якоїсь причини всі дні тижня переплутані хаотично, замість того, аби слідувати поспіль один за одним. Тому жінка, прокидаючись щоранку, не може збагнути, чому в один день вона дізнається про смерть чоловіка, а в інший — він знову виявляється живим. Така взаємопроникність реальностей снів і яві, органічно лягаючи на можливості кіно оприявлювати уявне, стає у пригоді при розкритті таїни: чи не спровоковано ірраціональний хід подій здібностями самої героїні, сферою її прихованих бажань?

Отже, жанрова палітра горор-містики отримує все більше барв, тонів, нюансів (соціальна сатира, етноартгорор, комедії тощо). Титульні персонажі

класичних горор-фільмів іноді змінюються, синхронізуючись з орієнтаціями часу. Показовою є еволюція центрального персонажу знакового фільму жахів «Чакі» (1988), створеного у типовому жанрі слешеру. В оригінальній версії стрічки Чакі — лячна лялька, до якої за допомогою магічних ритуалів вуду заселено дух маніака-вбивці. З часу першої появи у 1988-му, до 2020-го Чакі є постійним антагоністом горор-франшизи «Дитячі ігри», з усіма наступними «перезавантаженнями» цього популярного сюжету. За цей час образ Чакі перетерпів кілька переосмислень — від жахливих до самоіронічних, — у сповнених чорного гумору сіквелах: «Наречена Чакі» (1998), «Потомство Чакі» (2004) (де автор оригінального сюжету Дон Манчіні завершує історію про двох лялькок, яким вдалось завести дитину, гендерно невизначену й геть позбавлену жаги крові), «Прокляття Чакі» (2013), «Культ Чакі» (2017). Трансформації екранних тлумачень Чакі, з одного боку, підтверджують думку про непродуктивність стратегії надмірного перевантаження страхами, а з другого — демонструють, як корелює фантазійний горор-світ з процесами дійсності. Після епізодичної появи Чакі у фільмі «Першому гравцеві підготуватися» (2018) у вигляді «самоцитати», уламку культурного міфу, при перезапуску оригінальної версії стрічки у 2019-му Чакі вже постає роботизованою лялькою. Його недобрий дух — результат зловмисного перепрограмування (ніяких вже ритуалів вуду!). Просто у робота, що створений конвеєрним способом, відключено всі



Чужий: Заповіт (2017, Рідлі Скотт)

протоколи безпеки. Іншу вдачу має Чакі-2020 — це містична лялька, куплена на блошиному ринку, злостивий організатор хаосу та страхіть.

Збільшилась кількість і цілком традиційної екранної горор-містики, у тому числі — наслідувань та сіквелів популярних стрічок, які давно стали класикою жанру. На відміну від постгорор-проєктів, які прагнуть фабульної завершеності і не передбачають продовження, орієнтація на комерційний фактор сприяє створенню франшиз. Серед таких — науково-фантастичний горор Рідлі Скотта «Чужий» (оригінальна назва — *«Alien»*, 1979). В авторській версії 2017 року (що є сіквелом пріквела) «Чужий: Заповіт» (2017) Рідлі Скотт активно задіяв андроїдів. Один з них — Девід, антропоморфне і безсмертне створіння рук людини, — таїть небезпеку для членів екіпажу, пасажирів колоніального корабля «Заповіт» та вантажу заморожених людських яйцеклітин. Мета експедиції космольоту — заселення інших планет. Вийшовши з-під контролю людини (такий собі Голем XXI століття), андроїд Девід вирішив, що людство недостатньо



Кладовище домашніх тварин (2019, Кевін Колш, Денніс Уідмайер)



Реінкарнація: пришестя диявола (2020, Джастін Дайк)

досконале для колонізації інших планет. У намаганнях створити більш вправну істоту (практично пряме втілення ідей трансгуманістів) він проводить генетичні досліди, виводить «покращені» зразки людино-монстрів — неоморфів, ксеноморфів, гібридних чудовиськ, що несуть загрозу і смерть людству, кораблю, планеті. Серія пріквелів і сіквелів «Чужого» наочно демонструє зміну акцентувань лячного. На зміну ксенофобському несприйняттю чужинця/іншого/інакшого, що передається символічним виштовхуванням його з капсули космольоту до холоду космічної порожнечі, прийшло відчуття «приборкання» жаху перед монструозною сутністю, котра за три десятиліття екранного існування стала для глядача вже звичною, практично «одомашненою», моторошністю. Нині значно більше лякає надрозумний робот Девід — машина, зовні ідентична людині.

Горормейкери, намагаючись добитися ефекту «страшно по-справжньому», удосконалюючи майстерність трюкового, психологічного впливу, розвиваючи технологічну досконалість, розробляють «золоті жили» найбільш успішних фільмоконструктів попередніх років. Навіть фанати вже плутаються у кількості та послідовності сіквелів, пріквелів, ремейків. Окрім безпосередньої «кінематографічної спадковості», все частіше наголошується метафізичний зв'язок між фільмами: наприклад, стрічку «Реінкарнація: пришестя диявола» (Джастін Дайк, 2020) нерідко називають «Екзорцистом» XXI століття, вочевидь натякаючи на корпус кінотворів про вигнання диявола, що набули популярності наприкінці 1970-х.

Не втрачають популярності такі літературоцентричні напрями, як «кінгоманія». «Кладовище домашніх тварин» (2019, Кевін Колш та Денніс Уідмайер) — ремейк однойменної стрічки, що була зафільмована Мері Ламберт

у 1989-му за романом Стівена Кінга, — вправно продовжує лякати глядачів можливістю зловісних трансформацій тих, кого любимо, під слоганом «Вони не повернуться такими, якими були».

Поступово утворюється самодостатній дискурс, що дає уявлення про те, як мистецтво екрана взаємодіє з рештою світу через містичну символіку та явища.

6.2.2 Атракціон «диво»: фентезі

За умови нових технічних можливостей дигітографа, саме жанр фентезі, великою мірою потіснивши наукову фантастику, що спиралась на раціональне осягнення світу, реактуалізував на екрані міфологічні і казкові мотиви та образи. Масовий інтерес до екранних фентезі виник наприкінці XX століття і був пов'язаний з вибуховим розвитком можливостей цифрового відео. Розширення перспектив візуалізації фантазійного, уявного сприяло активізації творення концептів вигаданих кіносвітів. Насамперед — під впливом популярних літературних творів, таких як фантазійні романи Джона Рональда Руела Толкіна. Успіх кінотрилогії «Володар перснів» (2001–2003), створеної Пітером Джексоном, підтвердив глобальну затребуваність жанру. Як відомо, на відміну від літературного твору, що сприяє фантазуванню, розвиненню уяви, екран подає сформований образ.



Володар перснів (2001–2003, Пітер Джексон)



Володар перснів: Братерство кільця (2001, Пітер Джексон)

Втім, розкішна, яскрава і водночас візуально переконлива віртуальність тільки збагачувала виднокола вимислу при спогляданні екранного світу фентезі. Це — окремий міфопростір, із власними, зазвичай чарівними, законами світоустрою, де діють міфічні істоти: ельфи, гноми, хобіти, орки, тролі, халфлінги, дракони, русалки, химери, далекосхідні дівчини-кішки «не́ко» — різноманітні фантастичні сутності, запозичені з грецької, слов'янської, скандинавської, інших міфологій світу. Піксельне відео надало можливість візуалізувати найвигадливіші утворення уяви, в основі яких — архетипові сюжети і образи. Поза необхідністю обґрунтувань правдивості подій, конкретизації їх прив'язки до місця і часу, утворюється така собі «паралельна реальність» — інша форма існування як за організаційними принципами світовлаштування, так і за субстратом його створення.

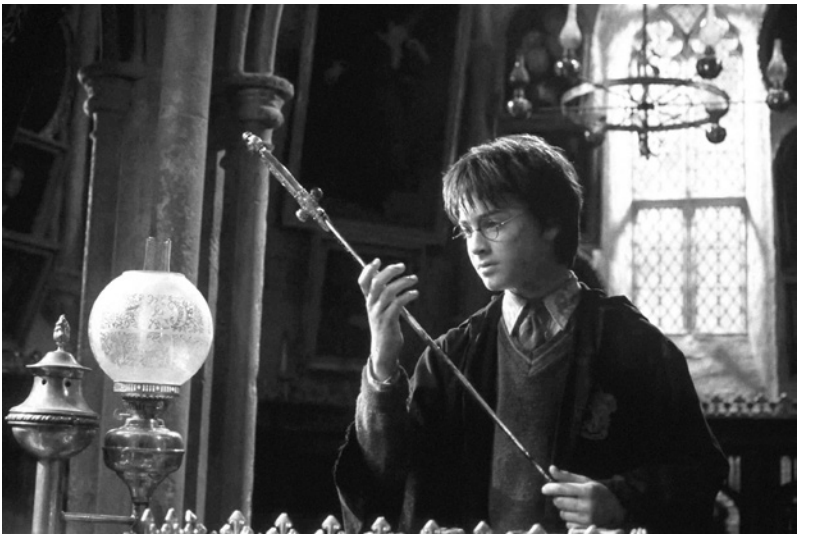
Зазвичай базовий каркас фентезі-твору — сакральний міф або казковий сюжет, фундований архетиповим протистоянням *Добра* і *Зла*. Відверто міфоцентрична структура фентезі корелює з такою базовою характеристикою постмодерну, як тенденція до архаїзації та нової міфологізації свідомості. Пояснення означеній закономірності надає дослідниця фентезі Анастасія Деміна: «Ризомне спрямування розвитку культури в епоху постмодерну викликає внутрішню потребу людини відчувати себе співпричетним до загального буття людства. Такого роду співпричетність може бути досягнена при зверненні до родової культурної пам'яті, що закладена в архетипах» **[Демина 2015, с. 98–99]**. Адже, за Карлом Юнгом, саме «архетип трансмутує нашу особисту долю в долю

людства й пробуджує в нас благодатні сили, котрі завжди допомагали людству врятуватись від будь-якої небезпеки і пережити найдовшу ніч» **[Юнг, Нойман 1996, с. 28]**. Таким чином, фентезі в добу постмодерну слугує своєрідним орієнтиром в особистісних пошуках людини, насамперед у намаганнях молодого глядача зрозуміти власні пріоритети й призначення в координатах сучасного світу, під впливом образів колективного несвідомого. Теорія Юнга дуже переконливо демонструє, як «колективне несвідоме» — носій загальнолюдського досвіду — «продукує» міфологічні утворення, сприяє формуванню понять «належного» та «гріховного», ще неясних, тьмяних передчуттів майбутніх світоглядних систем. Міфологія як зведення текстів, без сумніву, є більш пізнім сюжетним оформленням цих вихідних комплексів «колективного несвідомого». Спираючись на міф як своєрідну теоретичну модель світу, фентезі-твір навколо цієї стійкої каркасної основи вибудовує цілком фантазійний всесвіт.

Відпочаткова «вторинність» природи чарівного дивосвіту фентезі, основу якого створює різноманіття міфологічних, казкових сюжетів і традиційних для кожної культури архетипів, символів, фабульних кліше, дає підстави для висновку, що «фентезі — це символічний конструкт, симулякр. Це — трактовка трактовки» **[Хренов 2002, с. 162]**. Тобто «симулякр третього порядку», якщо скористатись класифікацією симулякрів Жана Бодріяра **[Бодріяр 2004]**.

Цілісний, самодостатній фантазійний світ, сконструйований з установкою на «реалістичну» переконливість існування/функціонування, насправді є відбитком не дійсності, а фантастики, тобто «симулякром симулякра» — виміром, у якому комбінація міфологічних сюжетів і образів виступає як своєрідна «матрична» структура. Створювач цього гіперреального простору насправді є конструктором інтертексту, але з повноваженнями «деміурга» віртуального міфокосму. Де «розуміння віртуального… збігається з поняттям гіперреальності, тобто реальності віртуальної, реальності, що, будучи… “цифровою”, “операціональною”, в силу своєї довершеності, своєї підконтрольності й своєї несуперечливості заміняє все інше» **[Грицанов 2008, с. 20]**.

У такій суцільній придатності піксельних зображень до перетворень і трансформацій приховано парадокс, що спостерігається при створенні фентезі-універсуму: послідовне наслідування принципам «реалістичної стилістики» у будові специфічного, цілком нереалістичного світу. Орієнтація на «достовірність» фантасмагорій фентезі-фільму передбачає скрупульозне відтворення пейзажів та інтер’єрних рішень з деталізацією, дотриманням пропорцій, характеру освітлення; ретельно продумані голосові характеристики персонажів та їхні позавербальні комунікативні особливості. Психофізичні характеристики навіть цілком



Гаррі Поттер (2001–2011)

фантастичних казкових істот максимально наближені до «реалістичності». Все покликано підсилити відчуття «справжності» у сприйнятті міфопростору, що є суцільною вигадкою. Додати б, що практично обов'язковим атрибутом фентезі є магія у різних її типологічних проявах — містичне, символічне, концептуальне чаклунство тощо. А ще — чарівні предмети. Принагідно згадаємо серію екранних пригод Гаррі Поттера (2001–2011) та породжені «кінопоттеріаною» побічні сюжети-спінофи (від англ. spin-off), що інспірували цикли надпопулярних пригодницьких фентезі. За приклад: «Зоряний пил» (2007, Метью Вон; Великобританія, США) — історія про перетин кордону надприродного магічного всесвіту сільським парубком у пошуках зірки заради кохання до місцевої красуні; фільм-казка про місію маленької дівчинки з порятунку Місячної долини за допомогою чарівного перлинного намиста й міфологічного білого єдинорога «Таємниця Мунакра» (2008, Габор Чупо; Угорщина, Франція, Великобританія); бойовик «Варкафт», створений за мотивами класичних відеоігор про війну людей з орками — зеленими людиноподібними кликастими монстрами (2016, Данкан Джонс; США, Китай, Канада, Японія). Дивні істоти діють й у відомій, вже згадуваній, трилогії «Володар перснів» та пріквелі до неї «Хоббіт. Неочікувана мандрівка» (2012, Пітер Джексон), інших фентезі-фільмах, де особливої важливості набувають магічні артефакти. Розшукування таких специфічних предметів кіногероями відсилає до квесту як організаційного принципу комп'ютерної гри. Втім, і поза таким наявним підтвердженням беззаперечним є факт перетинання множин фентезі-фільмів і комп'ютерних ігор.

Переконливо симулюючи існування-функціонування псевдовсесвіту, фентезі надає людині можливість релаксації, психологічного розвантаження. При цьому, як зазначає письменник Олег Гуцуляк, «Здавалося б, нереальні, світи "фентезі" всотуються у реальність та видозмінюють її. Відбувається своєрідна "експансія ірреального"» **[Гуцуляк 2015, с. 218]**. Він наголошує запровадження в оповідальних практиках жанру фентезі «нюансованої деміургії» — методу, що «...повертає упослідженні постмодернізмом функтори, як-от: великий герой, великі небезпеки і мандри, велика мета тощо» **[Гуцуляк 2001]**. Ніби підхоплюючи цю думку, колега О. Гуцуляка по проєкту «Мала українська енциклопедія актуальної літератури» Володимир Єшкілєв діагностує в деміургійному текстотворенні, що охоплює суцільно персоналізовані світи фентезі, «реставрацію міфобуття — комплексу казкової свободи. <...> Фентезі реставрує також і ніцшеанське amor fati, "посмішку долі" — буттєву обіцянку чуда "як нагороди за надзусилля"; а через цю реставрацію — відроджує етос подвигу, похований постмодерністською добою під цвинтарними плитами всепоглинаючої іроніки» **[Єшкілєв 1998]**. Отже, на противагу «двом толеранціям», що їх пропонує постмодернізм, а саме формально-мовній та світоглядно-аксіологічній, О. Гуцуляк маніфестує характерну для «нових правих» вірність «великій традиції з її великими героями, пригодами й перемогами». Він вбачає в цьому метамодерністський метод виходу із затяжної ситуації постмодерну, ніби шукаючи порятунку у «вічному поверненні» на циклічних обертах неоміфологічного мислення.



Таємниця Мунакра (2008, Габор Чупо)



Зоряний пил (2007, Метью Вон)

Дозволимо собі ще раз звернутися до дослідів Анастасії Деміної, яка вбачає серед основних переваг фентезі реалізацію феноменів чудесного, «дива», оприявлення «дитячої мрії» людства, відродження етосу подвигу, інших девальвованих епохою постмодерну понять. Дослідниця вважає: «Апріорна перемога добра і світлого боку фентезі, виконання завдання порятунку світу несе в собі помітний моральнісний посил: віру і надію в позитивний розвиток людства. Окрім того, широке розповсюдження фентезійних продуктів у сучасному світі дозволяє говорити про своєрідний культурний обмін через репрезентації міфологічних сюжетів різних народів, що видається нам важливим фактором в умовах глобалізаційних процесів» **[Демина 2015, с. 127–128]**.

Виходячи з такої позиції, фентезі є комунікативним посланням — символічно закодованим текстом, «шифр» якого загальнозрозумілий внаслідок його вкоріненості в архетипному базисі. При цьому «текст» передбачає множину варіантів тлумачення, рівнів сприйняття й розуміння, адже вся реальність в філософії постмодернізму розглядається як нескінчений текст: «Ніщо не існує поза текстом», — стверджує Жак Деррида **[Деррида 1992, с. 74]**.

Повний розрив симулятивного екранного світу фентезі з референційністю ніби оприявлює ідею Ж. Деррида про зникнення означуваного із заміною його правилами «мовних ігор». Означник також зникає, його місце заступає гіперреальний віртуальний дубль, ризоматична природа якого є підставою для створення множинності нескінчених повторів, уточнень та інтерпретацій.



Хоббіт. Неочікувана мандрівка (2012, Пітер Джексон)

Свідченням чому — популярність у сфері мейнстрімовської, масової екранної культури франшиз, серій, сіквелів та пріквелів, комп'ютерних ігор тощо.

Все ж таки основний «споживач» фентезі — категорія глядачів віку «12+». Можливо, саме внаслідок орієнтації на молодіжну цільову аудиторію серед найбільш затребуваних архетипів слід назвати архетипи *Героя*, якому належить вийти на порятунок світу, та *Шляху* цього персонажу до відновлення світопорядку.

За центральним архетипом, навколо якого розвиваються події, можливо вибудувати умовну типологію фентезі-фільмів. Архетип *Героя* зазвичай центрує «епічне фентезі», космогонія якого передбачає характерну поляризацію *Добра* і *Зла*, що часто символізується як боротьба *Світла* і *Темряви*, фактично за казковим принципом. До таких можна віднести американський телесеріал у жанрі фентезі «Гра престолів» — сучасну багатогранну, глибоко психологічну казку-міф, вісім сезонів якої вийшли упродовж 2011–2019 років.

Також вирізняють «темне фентезі», що включає елементи готичних жахіть в антуражі традиційного фентезі-світу, де панує *Зло*. Фантастичний *Герой* виходить на бій зі вселенським втіленням *Зла* у фентезі-бойовику «Хеллбой: Герой з пекла» (2004). Маркером «містичного фентезі» є наявність елементів магії та міфологічних істот, що доволі характерно для жанру.

За приклад: у псевдоісторичному абсурдному фентезі «Страшні казки» (2015, Великобританія, Франція, Італія) королеві, аби зачати спадкоємця, необхідно з'їсти серце дракона; король Диких Гір віддає свою доньку гірському орку, а сам любить понад усіх рідних свою ручну блоху. Додамо романтичну love story, запаковану у формат винахідливих візуальних рішень, «Паралельні світи» (2011, Хуан Дієго Соланас); ще одну історію всепереможного кохання на перетині з параноїдальним трилером — «Реальність, що змінюється» (2011, Джордж Нолфі). Доповнюють варіативність фентезі-сюжетів такі стрічки, як сповнена прихованих містичних символів фентезі-драма «Хижина» (2016, Стюарт Хезелдайн, США), спортивна фентезі-мелодрама «Дівчина-невидимка» (2019, Клаудіа Маєрс, США) тощо.

Різноманітність піджанрових структур фентезі-фільмів свідчить про їх здатність різнобічно задовольнити інфантильне, по суті, тяжіння глядачів до занурення у світ міфів та казок. Екранні фентезі, спираючись на архетипи як «архаїку» людства, прагнуть оприявити його мрії, приховані бажання. Активно використовуючи гай-тек, ці витвори цифрового відео, з їх яскраво переконливою візуальністю та оздобленням звукового простору, практично є репрезентацією повсякчасного вдосконалення технологій опрацювання звуко-пластичного ряду. Втім, демонстрація технологічної довершеності не є самодостатньою. Симулятивний вимір фентезі створює рекреаційну нішу, де можна розслабитись, зняти напругу



Хеллбой: Герой з пекла (2004, Гільєрмо дель Торо)



Страшні казки (2015, Маттео Гарроне)

і стрес. Інтерпретуючи такий ескапізм (з англ. *escape* — втікати, здійснювати втечу, вислизати та ін.) як «схильність уникати й відволікатися від неприємних реалій насамперед у пошуках розваг або фантазій», Оксфордський словник підказує додаткове роз'яснення: «віртуальна реальність пропонує форму втечі від дійсності» **[Oxford]**. Така здатність фентезі-фільмів відволікати дивовижним, в усіх смислах «чарівним» способом від ситуацій кризи, розпачу, відчуження, уводити у вимір ілюзій виглядає майже психотерапевтичною «процедурою» з огляду на стресомісткість постсучасного буття, життєперебування людини XXI століття. А в тлумаченні авторитетного представника постмодерністської філософії культури Жиля Делеза, «втеча від світу» і взагалі постає «вищим предметом мистецтва» та ознакою «активної особистості» **[Делёз 2004, с. 280]**.

Водночас фентезі-фільми сприяють неоміфологізації та архетипізації свідомості глядача, утворюючи в координатах намисленого симулятивного всесвіту важливу ціннісно-смислову матрицю, що зберігає символічні конструкти та уламки міфологій зі скарбниці культури людства.

6.2.3 Феноменологія екранної смерті

Серед «атракціонів» типології Ліпкова — Євіна чи не найбільш експлуатована екранною культурою (та й культурою взагалі) атракція/праатракціон «смерть» — різноманітні екранні репрезентації смерті й вмирання.

Нові підходи до оцінювання феномену життя як цінності великою мірою пов'язані з особливим сприйняттям смерті. Саме через переживання, осмислення смерті (*Іншого*, близького, небайдужого) набуває повноти цінність життя. Девальвація/знецінення людського життя спричинена такими факторами, як розрив значимих контактів, дистанціювання, «призвичаєння» до повсякденного насилля у нав'язуванні новими медіями, культ смерті в мистецтві, запровадження ірраціонального досвіду екранних смертей як каталізатора зацікавлення у комп'ютерній грі тощо.

Культурами різних народів століттями відпрацьовувались автентичні мови символів, якими племена, етноси, поспільства говорили про сакральний акт виходу з життя. Мова екрана розробила власне знакове оформлення для символізації цього переходу — через особливості роботи зі світлом, кольором, простором і часом, а у сучасному мистецтві — через концептуалізацію в перформативному акті, акції або гепенінгу (з ризиком емансипації смислу від артефакту).

Проблемне поле танатології та іммортології завжди актуальне й затребуване як у культурологічному, так і в екранологічному дискурсі. Не тільки тому, що лише мистецтво екрана спроможне зафіксувати момент умирання — переходу від життя до смерті — у повній відповідності до відомого вислову



Паралельні світи (2011, Хуан Дієго Соланас)

Ж. Кокто: «кіно знімає смерть за роботою», а й тому, що «…кінематограф відрізняється від інших мистецтв незбагненним тиражуванням смерті», як зазначає М. Ямпольський, звертаючи увагу на іммортологічну ілюзію, що створюється цією акумуляцією симулятивних смертей **[Ямпольский 2004, с. 179]**.

Кінематограф опанував здатністю транслювати образ смерті, створюючи в глядача оману залученості до подій екранної реальності, провокуючи активний емпатичний відгук глядача, що суттєво підсилює дієвість маніпуляторного впливу. Навіть у порівнянні з демонстрацією феноменів смерті й вмирання в мережі, ЗМІ тощо.

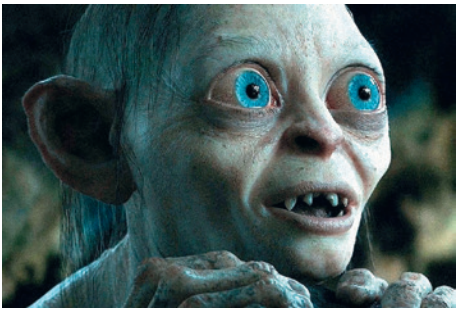
Зосередившись на вимірі екранного прочитання такого фундаментального засновку культури, як смерть, з необхідністю слід назвати класичних дослідників танатологічної проблематики. Серед таких, окрім представників класичної філософської думки (Платон, Августин, К'єркегор, Шопенгауер, Ніцше, Шпенглер, Фрейд, Гайдеґґер та ін.), сучасні зарубіжні теоретики (Ф. Ар'єс, Ж. Батай, В. Беньямін, М. Бланшо, Ж. Бодріяр, Б. Гройс, Ж. Делез, Ж. Деррида, Ж.-Ф. Ліотар, М. Фуко та ін.).

У числі дослідників кіно, які рефлектують на тему кінематографічних ликів смерті, висвітлюючи філософські аспекти проблеми, насамперед слід назвати М. Хренова, С. Добротворського, О. Секацького, О. Кириллову, К. Ісупова, а також М. Ямпольського, котрий давно й послідовно працює в контексті означеного дискурсу, вивчаючи, зокрема, особливості репрезентації смерті в кіно як роботу з пам'яттю і часом.

У працях цих та інших авторів проблеми «танатології кіно» розглядались неодноразово та в різних контекстах. Від персоніфікації Смерті у фільмах німецького експресіонізму до постмодерністської десакралізації феномену смерті й вмирання у сучасному артпроцесі. Кожне покоління вирішує у свій спосіб філософські проблеми сенсу буття. Аналізуючи відмінності розуміння смерті й культури виходу з життя у представників різних народів, етносів і конфесій, дослідник цього епіфеномену Мухамед Шенкао доходить висновку, що знання особливостей форм/культури смерті та вмирання сприяє розвитку толерантного ставлення до традицій, звичаїв народів та народностей мультикультурного світу, кращому розумінню *Інших, Інакших* **[Шенкао 2003]**. Дійовим посередником у цьому пізнанні є екран (телевізійні передачі, кінотвори, блогерські матеріали), продуктивно доповнюючи теоретико-методологічні аспекти міждисциплінарного вивчення цього феномену.

З віддаленням від епохи совєтізму стала очевидною фальшивість смислових матриць тоталітарного кінематографа, фундованих міфом необхідності людських жертв задля соціалістичної перебудови світу. «Розпад радянської імперії







Володар перснів
(2001–2003,
Пітер Джексон)



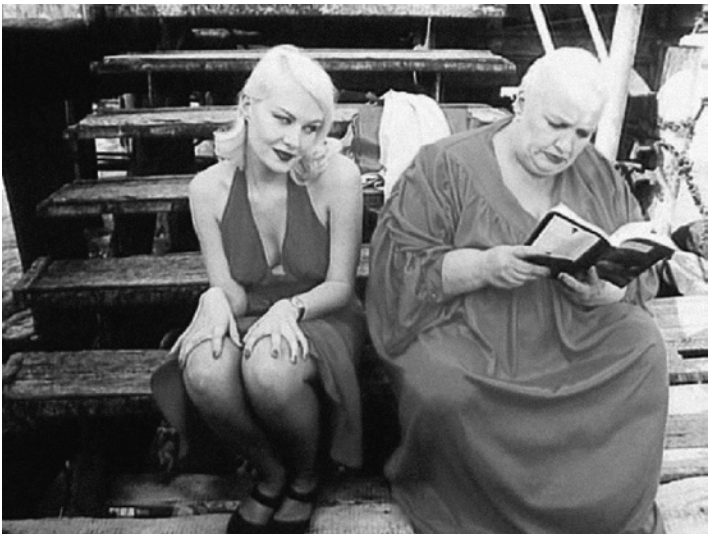
Варкрафт (2016, Данкан Джонс)



Таємниця Мунакра
(2008, Габор Чупо)



Хоббіт.
Неочікувана мандрівка
(2012, Пітер Джексон)



Три історії (1997, Кіра Муратова)

з її міфом безсмертя знов повертає людину до особистого життя. Образ смерті звільнюється від колективного смислу», — пише дослідник танатології кіно М. Хренов **[Хренов 2013, с. 76]**].

Нове ставлення до особистості, отже й до смерті, сформувалося в епоху домінування екзистенції, відколи смерть вже не навантажується суспільно-державними смислами, а пов'язується лише з особистісним буттям. Відповідно змінюються і символічні форми її виразу. Втративши архаїчні інтонації та свій ритуальний зміст як основу гармонізації світу, смерть у своїй секулярній «приватності» стала ще більш лячною.

Залежно від мотивацій звернення автора до кінематографічних репрезентацій смерті (екзистенційні, соціальні, містичні, психологічні тощо) відбувається зазвичай відповідна трансляція нових смислів.

Смерть — один з центральних наративів у фільмах Кіри Муратової. Цей феномен є смисловим центром картини «Три історії», що замислювалась як п'ять оповідей про вбивство без покарання. Героїня Лілія у виконанні Ренати Літвінової персоніфікує смерть у фільмі «Захоплення», а у фільмі «Настроювач» персонаж актриси з символічним атрибутом — косою — з'являється перед дверима милої літньої інтелігентки. Дія «чорної» комедії «Другорядні люди» фактично розгортається навколо переміщень мертвого тіла, яке зрештою виявляється живим. Сумна іронія прозирає у танатологічно забарвленому «атракціонізмі» муратівських картин.



Ті, що пішли (2008, Йодзіро Такіта)

Розмірковуючи над імперативом демонстрації екранної смерті та своєрідного приховування трупів (відведенням уваги від мертвого тіла) як над проявом магічно-символічного характеру смерті-на-екрані, Михайло Ямпольський зазначає амбівалентні тенденції. З одного боку, культуролог-кінознавець констатує очевидне прагнення «схоронити» смерть, видалити її з поля нашого зору. «З іншого боку, стійка тенденція виставити смерть на позір, зробити її неодмінним мотивом сучасних видовищ… Річ у тім, що людина не може безпосередньо випробувати смерть, вона може лише осягнути її як *споглядач* смерті іншого.

Участь же у видовищі смерті в якості глядача і дозволяє *пережити* смерть, перетворити її на фікцію. Ось чому приховання смерті відбувається у сучасній культурі саме у формах видовища смерті. Споглядання трупа не входить у цей ритуал фіктивного забезпечення власного безсмертя, радше навпаки, воно руйнує уявлення про ілюзорність смерті. …Ось чому сьогоднішні видовища залюбки експонують момент випадкової смерті і приховують небіжчиків» **[Ямпольский 2004, с. 180–181]**.

Спираючись на відому думку Освальда Шпенглера, який вважав, що кожна культура народжується з власним поглядом на смерть, культуролог М. Хренов наголошує: «Ставлення до таїни смерті, таким чином, може навіть слугувати свого роду ключем до розуміння культури і до створення класифікації її типів» **[Хренов 2013, с. 81]**. Це яскраво унаочнюють системи ритуальних дій традиційних спільнот.



Ті, що пішли (2008, Йодзіро Такіта)

У східній культурі відношення до «смертєтворчості» пов'язане з культом предків і культом розставання. Радикальну відмінність від розуміння і ставлення європейця демонструє оскароносна японська драма «Ті, що пішли» (2008) від режисера Йодзіро Такіта. Фільм про музику і смерть споряджено слоганом «Піти, аби повернутись». Центральний персонаж — віолончеліст Дайго, залишившись без роботи, змушений повернутися з дружиною з мегаполісу в рідне містечко, де він знаходить вакансію у туристичній фірмі. Щоправда, з'ясовується, що подорож, у яку відправляються клієнти, — остання. Тобто Дайго став працівником похоронного бюро. Йому належить готувати мерців до мандрів у потойбіччя, із дотриманням всіх ритуалів. Дайго доводить своє мистецтво до досконалості. Одним з ключових моментів є знаковий похорон героєм фільму власного батька, якого він не знав при житті. Більшу частину екранного часу Дайго без зайвих слів творить своє мистецтво ритуального споряджання небіжчиків в інше життя. Він чаклує над особливостями обрядження у полотнища ритуального одягу, іншими нюансами знакового оформлення символічного акту поховання. Робить це делікатно, з шанобливим ставленням до небіжчика та його близьких. Фільм не тільки про японські традиції повсякденного буття й спілкування, а й про ввічливе ставлення до тих, хто пішов, до смерті.

Водночас у такому «діловому» аранжуванні проводів/виряджання в інший світ проглядає спроба нівелювати страх смерті зосередженістю

на дотриманні вимог обрядового етикету, доводячи їх виконання до рівня мистецтва. Символічний ряд маніпуляцій майстра ритуальних послуг впливає гіпнотично, ніби заколисуючи шок від екстраординарності подій.

Серед витівок, що за їх допомогою екран намагається закамуфлювати трагічний облік смерті, — різноманітні екранні осмислення ідеї життя після смерті, переходу у інший вимір паралельного існування: «Привид» (1990, Джеррі Цукер); магічне перетворення тілесності, як у комедії «Смерть їй лічить» (1992, Роберт Земекіс); фільм «Народжений після смерті» (2019, Роуен Ейтел) з майже «терапевтичним» ефектом закручує колізію навколо родини, що не приймає вагітну дівчину сина, після загибелі якого минулось кілька років; чорна комедія «Життя після смерті» (2019, Рікі Джервей).

З розвитком цифрових технологій актуалізувалась доктрина цифровізації особистості як перспектива безсмертя у віртуальності. Так, у фантастиці Стівена Спілберга «Першому гравцеві підготуватися» «великий гіг», мільярдер, дивак-самітник Джеймс Холлідей, пішовши з життя, продовжує діяти в ролі доброго чаклуна під власним аватаром у комп'ютерній грі OASIS, де він виступає як посмертний дубль себе у багатошаровому всесвіті, де програмно нівельовано концепцію повної оригінальності. Тому в лабіринтах гри можна зустріти Фредді Крюгера, РобоКопа, Кінг-Конга, Чакі, інші знакові репрезентації екранної культури під саундрек з записом «золотих хітів» 1980-х. І це не викликає здивування в контекстах посткультури, де всі сюжети опрацьовані, фільми зафільмовані.

Багаторазове емпатичне переживання досвіду екранної смерті інспірує у сучасного глядача своєрідний «драйв смерті». Як наголошує дослідник танатології П. Алексєєв: «Замість традиційного фрейдиського дуалізму тяжіння до смерті і тяжіння до насолоди Ж. Лакан пропонує нову опозицію — протистояння символічного порядку бажанню повторювати власну смерть, що притаманне людині. ...Для того, аби суб'єкт відтермінував свою "*другу*", або "*реальну*" смерть, вона має існувати для нього лише в якості "*першої*", як "оповідь" Іншого про смерть іншого», — маючи на увазі розповідь про чиюсь смерть **[Алексеев 2010, с. 6–7]**. Таким чином, задля реалізації фантазму неодноразового переживання досвіду смерті Ж. Лакан обґрунтовує необхідність наявності *Іншого*. Саме його дискурсом, а не внутрішнім досвідом суб'єкта, визначається, за Ж. Лаканом, порядок символізації смерті. Лише фігура *Іншого*, на думку філософа, допоможе суб'єкту зняти «симптом», заповнивши «білу пляму» як непідвладний символізації надтравматичний/уявний елемент його особистісної історії.

Відштовхуючись від фрейдистського розуміння тяжіння до смерті як іншоформи «принципу задоволення», Ж. Лакан ґрунтовно доводить, що здійснення



Першому гравцеві підготуватися (2018, Стівен Спілберг)

танатофілічного тяжіння можливе лише на рівні символічного порядку: «смерть ніколи не може бути випробувана як така, вона ніколи не є реальною» **[Лакан 1998, с. 295]**. Щось на розвиток відомого вислову Епікура: «коли я є, смерті нема, коли ж смерть прийшла — мене нема». В процесі усвідомлення, символічного «приборкання» страху смерті таким *Іншим*, посередником, стає екран.

Звернімося до величезного корпусу різномодальних «навичок» смерті і вмирання, що пропонує сучасний екран, спричиняючи в глядача несамовитий «драйв сконання». В такий спосіб екранна поверхня як чарівне люстерко в руках *Іншого* чинить цілком психотерапевтичний вплив, пропонуючи конструкції, котрі поступово заповнюють розрив і дозволяють суб'єкту примиритися з лячним осердям *Реального*.

Таким чином, смерть постає як дереалізація події, що її в постмодерній парадигмі часорозуміння просто не існує у координатах «тут-часу», що притаманний *Хроносу*. Отже, і смерті ніби не існує. Вона «провалюється», западає в розлом «еонічного» часоперетікання: між минулим, де подія існує як можливість, потенційність, яка ось-ось має відбутися, і фактом її здійснення у найближчому майбутньому, де подія щойно відбулась. Обидва еонічні виміри беруть подію «під покров».

Глядач-вуаєрист, слідуючи/проковзаючи фабульно-семантичною поверхнею, випадає у монтажний стик як розлом між потенційністю події і тим, що вже відбулось, щойно, ось-ось. Втім, самої смерті як події переходу,

вмирання ніби не існує на екрані як такої. Глядачеві дозволено побачити раптову смерть персонажа як факт, акт минулого (як вже змонтований і вмонтований у фабульний ряд).

Кіно, випускаючи саму загибель, передає смерть у символічній формі, скрито, відкладаючись від неї, допускаючи лише як припущення. Наприклад, у радикальній естетиці фільму Бела Тарра «Туринський кінь» (2011) це передано через завмирання життя, поступове відключення «функцій» і без того аскетичного чорно-білого світу (зникнення води, сонячного світла, вогню, тепла). Шість стадій творіння світу, прокручені у зворотному порядку, знаменують загибель, яка, попри передбачуваність прорікання, залишається поза кадром, поза фільмом.

З розвитком технологічного і філософічного підґрунтя все більш розширюється/розгалужується метафорика екранних образів *Смерті*. Дуже промовиста метафора — стирання. Блякле зображення розмивається і поступово зникає — так спогади про героя починають стиратися, зникати з пам'яті його найближчого оточення, так тьмяніє/чорніє відбиток при задовгому проявленні фотознімку. Це — ніби іншоформа небуття, як показано у фільмі Жиля Деру та Маріанн Пістон «Мутон» (2013).

Жиль Делез у праці «Логіка смислу» доходить висновку, що в такі різноманітні способи кінематограф дозволяє «звернутися до неможливого досвіду, долаючи сам факт "безособової смерті" — події, невіддільної від минулого і майбутнього, на які вона розділяється, ніколи не перебуваючи в теперішньому, на відміну від "особистої смерті", що відбувається в грубому тепер» **[Делез 2011, с. 204]**. У цій же праці Делез дає визначення події: «Подія — це провал теперішнього, час без теперішнього, з яким у мене немає зв'язку і у напряму якого я не можу скеруватись, бо в ньому я не вмираю, я втратив здатність померти. В цьому проваллі дехто [*він*] вмирає — не припиняє вмирати, але ніколи не помре» **[Делез 2011, с. 199]**.

Завдяки монтажній природі кіно, в екранному творі не обов'язково демонструвати різанину. Фігура, подія, втрачена у проваллі монтажного стику, наділяється смислом за рахунок кадрів, що передують та наслідують зараз-момент події. Так монтажна фраза, розпочата сценою наближення маніяка до жертви, що змонтована в стик зі сценою, де злочинець ховає закривавлений ніж, формує розуміння, що відбулось вбивство, — як «третій смисл» (у термінології С. Ейзенштейна), логічно сублімований з побаченого, попри приховані кадри кривавого вбивства. Отже, відбувається дереалізація події, яку «повертає на місце» сам глядач, просто зчитуючи знаки, без «пред'явлення кривавих ран».

Експериментальну спробу проявити на екрані «слід» смерті вчинив французький режисер Гаспар Ное у абстрактному психоделічному наркотичному трилері «Вхід в порожнечу» (2009). Принципово відмовившись «приховувати» процес вмирання, Ное вчинив замах на хронотопізацію цього акту просто у «тут-часі» героя. Він прагне фіксувати, наслідуючи «принцип документа, де всім дані мають бути очевидними: бачити ззовні і бачити зсередини, бачити живим і бачити мертвим» **[Грибова 2017, с. 198]**. Персонажі — осиротілі з малолітства сестра й брат — доволі схематичні. Сконцентрованість на переживаннях персонажів насамперед передається шляхом трансформації форми, доступність якої забезпечена технологічно. За приклад — демонстрація відтвореної/симульованої комп'ютером сцени, де показано процес/акт зачаття зсередини — ніби побачений всепроникним оком «суб'єктивної» камери. Інцестуальне тяжіння Оскара до сестри додає такому «внутрішньому спостереженню» неоднозначних обертонів. Заглиблення у тіло, так би мовити, «несанкціоноване проникнення» — улюблений трюк, ударний «атракціон» Гаспара Ное. Можливо, найбільш неочікуваним у цьому фільмі є агресивний характер художніх прийомів: шок від невротично рваного монтажу, постійних повторів одних і тих самих флешбеків, оптичні експерименти з моделюванням точки зору персонажа, розфокусовані зображення, надуповільнений ритм, стробоскопічні ефекти, використання контрастної палітри. Момент виходу «в порожнечу» душі наркомана-експериментатора Оскара з його худого, напівоголеного тіла, враженого смертельним пострілом, передається символічним поглинанням кадру суцільною темрявою. Перехід кадру в затемнення символізує затьмарення розсуду, сплутаність думок, нокаут екзистенції. Чорний екран тримається доволі довго, наступний довгий план наповнений лише пульсацією світла. За кадром — голос Оскара, який не може збагнути факту власної смерті, знаходячись у «тут-часі» особистісного переходу. Поступово проявляється зображення. Тип його змінився — це сублімація відстороненого погляду з-під стелі на тіло, скрючене у неприродній позі у брудній кабінці ресторанного туалету. Після смерті наркомана-експериментатора його стражденна душа продовжує свій шлях, покинувши прострелене тіло, набувши у безтілесному форматі надзвичайної легкості та всепроникності. Якщо перші пів години суб'єктивований погляд камери солідаризувався з поглядом Оскара, то після смертельного поранення й «переходу» його голос відсторонено від тілесної оболонки і він висловлює судження, вже ніби позираючи з верхньої точки, десь з кута стелі, на власне тіло, на вулиці міста, його злачні місця… Емансипована душа, звільнено пересуваючись, потрапляє без перешкод у закритий заклад під промовистою назвою «Секс. Гроші. Влада». Світлові

ефекти з перебивками через миттєві затемнення, що імітують блимання повік, безсистемна зміна ракурсів при невпинних перекиданнях на нові об'єкти спостереження — метушливе ширяння спантеличеної безтілесної субстанції серед неонового блиску у вічно присмерковій зоні токійського гетто. Якщо в трилері Гаспара Ное «Незворотність» (2002) назва констатувала композиційний прийом — поепізодне розгортання дії у зворотному порядку, від фіналу до початку, то суть і зміст «Входу у порожнечу» попросту винесено у назву. А три години екранного часу — відтворення блукань «вічної» душі, яка звільнилась від тлінного тіла наркомана-експериментатора, — перетворились на демонстрацію агресивних атак звуко-пластичної ноннаративності. Сюрреалістичний фрагментарно-рваний, агресивний зоровий ряд з повсякчасним створенням ілюзії психоделічного «приходу» — наркотичного тріпу, інші знахідки пошукової аудіовізуальності покликані створити атмосферу депресивного остраху перед розчахнутою порожнечею непродуктивного «тут-часу».

Маємо визнати: смерть перетворилась на звичну екранну сутність (і присутність) сьогодення: Інтернет розширив культурний вуаєризм до нових меж, а розтиражовані на телеекрані натуралістичні репрезентації смерті перетворили її на медіаподію. Та якщо десакралізація смерті на телеекрані подається як відчуження (через погляд стороннього спостерігача на смерть «інших»), то мистецький кінотвір, навпаки, передбачає емпатичне ототожнення глядача з помираючим героєм. Таке багаторазове «переживання» досвіду смерті є технікою її своєрідного «приручення» (термін Ар'єса), хоча глядач цілком усвідомлює, що на екрані — лише актор і смерть його умовна. У цьому і полягає специфіка «кінематографічної смерті»: загибель екранного персонажа не означає виходу з життя виконавця — актора, який створює цей образ. Означений парадокс пов'язаний, зокрема, з такими характеристиками «кінематографічного тіла», як симулятивність, двоєдність його природи. Водночас маємо визнати: тіло на екрані, артикульована маніфестація тілесності, характерна для постмодерну, по суті, є поверненням на новому рівні до найбільш архаїчних форм транслювання через природне людське тіло емоцій як оціночних параметрів та смислових підвалин, «запакованих» у грубі вимоги ритуалу.

У тіла є своя танатологія: мертве тіло належить суто предметовому, речовому виміру, адже це — лише «предметна форма людини, якщо можна так висловитися, його матеріальна імітація — симулякр» **[Ямпольський 2004, с. 186]**.

У знебоженому світі сьогодення, де експертом у справах смерті є не містик, не священник, а прозектор або патологоанатом, бездиханне тіло є лише зна́ком людини, зна́ком, який не може стати засобом комунікації. Він наче виведений



Туринський кінь (2011, Бела Тарр)

за межі соціуму. Тут європейські стандарти демонстрації насилля наближаються до американських, які передбачають відмову від наочного показу атрибутів смерті, натуралізму понівечених тіл в кадрі (щоправда, правила передбачають винятки, серед яких не тільки страшилки піджанру слешер, а й цілком серйозне кіно, як-от епічна воєнна драма Стівена Спілберга «Врятувати рядового Раяна» (1998) тощо.

Поширеною ілюстрацією використання факту смерті як *претексту* можуть стати кіно- і теледетективи, де труп, жертва злодіяння є своєрідним вихідним посилом для розкриття злочину криміналістами. Таким чином, розрив, розведення моменту смерті та її наслідків (тіла небіжчика як знака незворотності фіналу) — ще одна «витівка» культури при виконанні функції втамування страху смерті.

З не меншим завзяттям кінематограф візуалізує різноманітні моделі унебезпечення від смерті через адаптацію за́сновків культури різного рівня — релігійних (невмирущість душі), містичних (переселення душ, життя після смерті), соціальних (увічнення себе через трудові, творчі здобутки), гендерно-родових (продовження у дітях), медико-біологічних (донорство, трансплантація органів), технологічних підстав «вічного життя», омріяних апологетами трансгуманізму. Це й покращення «комплектації» ушкодженої тілесності за допомогою відкриттів у сфері кібертехніки, генетики, біотехнологій, і можливість оцифрування особистості зі збереженням цифрового ідентифіката й перспективою сублімування в нову тілесну форму.

Якщо поширення у постсучасному світі стратегій «приборкання смерті» ніби піддає сумніву саму фатальну незворотність кінця, то залучення ігрових принципів практично виключає «поразку» для вправного «геймера», оскільки помилку можна виправити у наступному геймі. Саме на перетині з ігровим принципом організовано світоустрій у фільмі К. Тарантіно «Кримінальне чтиво» (1994): персонажі, вбиті в одному з епізодів, цілком можуть з'являтися у наступних внаслідок ігнорування факту смерті як наративної події. Цей «ігровий» принцип «невмирущості» отримав творчий розвиток, зокрема в екранізації графічного роману Ф. Міллера «Місто гріхів», що був зафільмований 2005 року (режисери Р. Родрігес та Ф. Міллер; К. Тарантіно — спеціально запрошений режисер). Девід Лінч вибудовує версії заперечення смерті у картинах «Шосе в нікуди» (1997), «Малголланд-драйв» (2001), «Внутрішня імперія» (2006), використовуючи розщеплення сюжетної структури, принцип взаємозамінності персонажів та паралельних реальностей. У фільмах кіберпанку смерть зазвичай лише маркірує перехід в «інший формат» існування. Розглядаються такі можливості: нова комплектація ушкоджених фрагментів тіла («Робокоп»); симбіотичне поєднання з комп'ютером («Джонні-мнемонік»); створення емансипованої оцифрованої сутності («Першому гравцеві приготуватися»; «Зінакшений вуглець»).

Є певна закономірність у тому, що нелінійність процесу вільного розвитку сучасних мистецтв (за відсутності конструктивних філософських виправдань), неможливість уникнення фактору хаотичності тощо, сформували своєрідний, характерний для постмодерну стрій свідомості, забарвлений іронічним і дещо підкресленим ставленням до класичних філософських проблем, зокрема до смерті. Сказати б, у різноаспектності підходів до екранного осягнення *Смерті* міститься культурометрична симптоматика доби — на епічному тлі кінця Великих ідеологій, Абсолюту, Історії, Автора.

6.3 Мистецтво: ґендерний вимір

Системне вивчення сучасного мистецтва є неможливим без урахування критеріїв ґендера, усвідомлення наявних тенденцій фемінізації посткласичної культури в цілому.

В контексті світових глобальних змін постала необхідність створення нових концептуальних моделей мінливої соціокультурної реальності і структури творчого суб'єкта. Нині спостерігаємо черговий сплеск популярності різноманітних проєктів, присвячених жіночій або, дещо ширше, — ґендерній проблематиці, де ґендер розуміємо як соціальну стать.

Актуальні аспекти художньої творчості пов'язані з новою філософською конструкцією ґендерно означеної суб'єктивності, радикально відмінної від так званої класичної моделі, що приховувала ґендерну асиметрію і нерівність. Йдеться про сформовану філософською традицією орієнтацію на поняття раціонального, цілісного і самототожного суб'єкта з його провідною бінарною опозицією розуму і тіла, де розум асоціюється з низкою позитивних характеристик (раціональність, свідомість, духовність, активність, зовнішнє), носієм яких виступає чоловіче начало, а тіло — з серією негативних характеристик, репрезентованих насамперед жіночим началом (чуттєве, несвідоме, інтуїтивне, нераціональне, пасивне, внутрішнє). Відповідно, жінці приписують і призначення у тяжінні до приватної сфери (церква, кухня, діти — славнозвісне німецьке «три К»: Kinder, Küche, Kirche).

Роль фільмічної форми у такому структуруванні суспільної свідомості, де жінці нав'язуються правила «чужої» гри, артикулювала в середині 1970-х теоретик феміністської критики Лаура Малві. Вона підняла питання примусової ідентифікації жінки-глядача, суб'єктивність якої знаходиться під постійною загрозою владного впливу «чоловічого» погляду, що його втілює ідеологічна позиція камери. Принагідно варто зауважити: на межі 1990-х Кіра Муратова у фільмі «Астенічний синдром» (1989) радикально змінила цю узвичаєну диспозицію. Вона надала змогу глядачеві ідентифікуватися/солідаризуватися з героїнею, яка змусила оголитися чоловіка, постати в усій мізерності/нікчемності/беззахисності, яким він є у природній своїй асексуальності «слухняного» тіла, перед оком камери, синхронізованої з жіночим поглядом.

Аналізуючи ефект задоволення при роздивлянні жіночих образів на екрані, Лаура Малві виділяє два джерела — скопофілію (нарцистичне бажання милуватися собою) і вуаєризм (бажання таємного підглядання за іншими): «...фетишистська скопофілія... конструює фізичну красу об'єкта-жінки, перетворюючи її в дещо, що задовольняє само по собі... вуаєризм, навпаки, має асоціації з садизмом...» **[Mulvey 1975]**. Розуміючи екранність як вуаєристський акт сексизму, насилля з боку владного фалоцентризму, Лаура Малві певним чином розкрила власні упередження. У компенсації фемінного комплексу другорядності, як помітив відомий етолог і критик постмодернізму Р. Докінз, ще далі зайшла феміністка Люс Ірігарей, стверджуючи, що фізичне рівняння $E=mc^2$ «наділене статевими ознаками», оскільки «швидкість світла у привілейованому становищі». Вона навіть ввела поняття «чоловічої фізики», що розглядає жорсткі, тверді речі у пріоритеті по відношенню, приміром, до рідини (виходячи з властивостей текучості) **[Докинз 2013]**.

Попри те, що Лаура Малві згодом переглянула деякі свої позиції, її радикальні провокативні тексти, позначені граничним загостренням питань ґендерної стратифікації, і досі складають сектор феміністської психоаналітичної кінотеорії, вражаючи відвертістю висловлювань та формулювань. Насамперед, заподіяна у праці «Візуальне задоволення і наративний кінематограф» смілива спроба оголити засоби, «якими несвідоме патріархатного суспільства структурувало фільмічну форму», акцентує значимість екранної репрезентації *жіночого*. Авторка дуже радикально висловлюється щодо страждань, бажань, тілесних форм: «Жіноче бажання підвладне образу жінки як володарки кровоточивої рани, її існування визначено її відношенням до кастрації, і вона не може здолати цього. Жінка перетворює своє дитя на означник її власного бажання володіти пенісом (це — як вона собі "уявляє" — входження в порядок Символічного)» **[Малви 2000, с. 282]**. Лячні образні обороти теоретичних студій Малві отримали інтерпретацію, і не на символічному рівні, а практично буквальну візуалізацію у драмі жахів «Антихрист» Ларса фон Трієра (2009). В скандальній картині дістали ґендерно визначених уособлень раціональне мислення і безумство. Чоловічу розсудливість протиставлено хаотичності бажань, пов'язаних з жіночим началом, — у повній відповідності парадигмі модерну, випадіння до якої пов'язане, очевидно, з посвятою Трієром картини своєму духовному навчителю і гуру Андрієві Тарковському. Отже, Він і Вона, знеособлені відсутністю імен, узагальнюють втілення Чоловічого та Жіночого. Він — психоаналітик, промовляє голосом розуму, Вона — жінка, яка знаходиться на дні депресії, звинувачуючи себе у загибелі їх спільної дитини. Практично збожеволівши, впадаючи в хаос

неусвідомлених бажань, в пароксизмі безумства героїня відсікає собі клітор ножицями, а чоловікові розбиває мошонку важким предметом. Очевидна апеляція Трієра до солярного і амбівалентного архетипу матері, до її загрозливої еманації — жахливої темної безодні. Або до поширеного в індійській філософії Санкхья триіпостасного материнського архетипу, атрибутами якого є божество, пристрасть й темрява.

Так теорія примхливо проростає практикою, являючи на екрані фантасмагоричні моделі взаємин чоловічого і жіночого.

Сучасний досвід ґендерно орієнтованої екранності переважно свідчить про зняття бінарної опозиції чоловічого і жіночого в культурі як відношень домінації і підкорення — одного з базових стереотипів традиційної патріархатної моделі суб'єктивності.

6.3.1 *Маскулінне* і *фемінне*: взаємодія протилежностей

На шляху до ґендерної конвергенції — процесу зближення маскулінності і фемінності — у візуальній репрезентації, шаблонах соціальної поведінки активізувались спроби екранного осмислення архетипічного бінару *Аніма — Анімус*, що функціонує за законами взаємного доповнення. Його суттю є парний потенціал — запас фемінності, притаманний чоловікові, та маскулінне начало, властиве жінці. Втім, вияви чоловічого та жіночого начала у представників протилежної статі є лише однією зі складових сутнісного наповнення архетипної форми. Іншою складовою можна вважати несвідоме уявлення про ідеал партнера протилежної статі, сформований колективним досвідом попередніх поколінь.

Нині видається наївно-сумним передбаченням/осмисленням ґендерного протистояння, характерного для 80-х років XX століття, містико-фантастична драма «Моє друге Я» (1984, Карл Райнер). Це оповідь про божевільну капризну мільйонершу, яка, не бажаючи покидати цей світ, за допомогою чудотворця з Тибету мріє переселити свою душу у тіло молоденької покоївки, але внаслідок прикрої помилки підселяється у тіло доволі амбітного немолодого адвоката. *Чоловіче* і *жіноче* вступають у непримиренну боротьбу за володіння матеріальною оболонкою і ситуацією.

На тлі піднесення технологій фантазія «переселення» радикалізувалась. У фільмі «Чорний музей» (2017, Колм МакКарті, 6 серія, 4-й сезон фантастичної антології «Чорне дзеркало») повідано історію молодої жінки, яка внаслідок аварії впала в кому. Після цифрового перенесення свідомості безнадійно

хворої до мозку реципієнта — її чоловіка — жінка нарешті може обіймати їхнього сина, отримуючи тактильне задоволення, спілкуватися з чоловіком «зсередини», фактично ставши його другим «Я». Постійна «інспекційна» інстанція в голові, сприйняття «на двох», примхи коханої поступово починають дратувати мужчину. Отримавши контроль над нейронним імплантом, чоловік скористався ним сповна: спочатку ставить свідомість дружини «на паузу», а закохавшись в іншу жінку, обмислює можливість взагалі стерти «другого водія» у своїй голові. Отже, радо погоджується на пропозицію перенести «шматок коду» в сенсорний рецептор свідомості, вміщений в іграшку, облаштовану примітивним комунікатором. Зрештою, свідомість жінки переселяють у іграшкову мавпочку, яка здатна говорити лише два речення: «Мавпочка любить тебе» і «Мавпочка хоче тебе обійняти». Таке собі іронічне осмислення чоловічого погляду на функціонально обумовлений «жіночий» словник. Щоправда, автори сповіщають: невдовзі закон заборонив переміщати свідомість в обмежені об'єми з можливостями виразу менш як п'яти емоцій. Здавалося б, фільм торкається насамперед проблем вивчення свідомості, способів переносу «Я» людини на небіологічний субстрат — штучне тіло. Втім, по суті — осмислення характерних поведінкових реакцій жінки і чоловіка в екстраординарних обставинах.

Початок XXI століття загострив усвідомлення ґендерної конвергенції, що, приміром, іронічно артикульовано у комедійній драмі Девіда Френкела «Диявол носить "Prada"» (2006). Меріл Стріп створила образ власної та вимогливої жінки-редакторки відомого модного журналу. «Демонічність» цієї дами вкорінена у її суто «чоловічій» діловій хватці, що сприймається оточенням як «стервозність». Це — новий погляд на конституйовані суспільством відмінності між *чоловічим* і *жіночим* у поведінкових реакціях, типах соціальної реалізації, ментальних та емоційних характеристиках, що сприяє зняттю бінарної опозиції маскулінного та фемінного в культурі як відношень домінації і підкорення, як одного з базових стереотипів традиційної «патріархатної» моделі суб'єктивності. Поступово формується тенденція до нівеляції чіткої статевої самоідентифікації та ґендерно визначеної орієнтації (що у 2010-х позначилось пануванням на екранах персонажів «унісекс») з подальшим формуванням у ґендерній асиметрії протилежного «крену» — аж до ствердження «матріархатної» суспільної домінанти.

Це неминуче знаходить прояв у стратегіях мистецтва, що завжди є ґендерно закодованим. Хоча й досі поле статевих упереджень містить атавістичні залишки широкого віяла ідей залежності жінки від чоловіка. Насамперед

наголошуються такі види залежності, як розумова, психологічна, залежність від запліднюючого начала, джерела безпеки тощо. Не менш популярна концепція жіночої «вторинності» (міф походження Єви з Адамового ребра, психоаналітичні уявлення про жінку як про «неповноцінного чоловіка» та реалії розподілу ролевих функцій в родині й соціумі). Похідною вторинності та залежності виявляється обмеженість вибору, що має жінка. Навіть жіноча самотність як свідомий вибір життєвої стратегії викликає суспільну підозру, у той час як самотність чоловіка асоціюється з аскезою, дає підстави сприймати самітника як відданого розуму й раціональному світоупорядкуванню. Саме таку патріархатну гносеологію в усій гостроті параноїдальної форми намагається нав'язати парадигма буття, успадкована від модерну. Натомість для постмодерну характерною є шизоїдна варіативність ґендерниого базису, з іронічним переосмисленням рядів стереотипізації. Місце екранних втілень чоловічого начала у ресурсній позиції самореалізації публічної людини все частіше заступають асоціальні елементи, невдахи, суб'єкти з невизначеною ґендерною самоідентифікацією. Усталені кліше екранних образів *жіночого* («мати», «повія-спокусниця», «незайманка-німфетка») оновлюються новими ґендерними типами: «бізнес-леді» (залізна дама, наближена до чоловічого типу ґендерної реалізації — умовна «Маргарет Тетчер»); «стерва» (аморальна егоцентрична дієвиця — на кшталт героїні фільму «Диявол носить "Prada"»); «утриманка» (самиця, котра ставиться до стосунків з чоловіками як до бізнес-проєкту); «агресивна озброєна воїтелька» — від героїні Уми Турман у постмодерно-іронічному «Вбити Білла» (2003–2004, Квентін Тарантіно) до жорстких і брутальних персонажів Рубі Роуз, зовні дуже схожих на Надію Савченко. Тип жінки-воїтельки нині дуже популяризується екраном. У бойовику-трилері «Мала з характером» (оригінальна назва — *«The Doorman»*, тобто «швейцар» або «портьє»; 2020, Рюхей Кітамура, США) героїня Рубі Роуз — колишній офіцер морських піхотинців — після контузії влаштовується швейцаром в престижний будинок у Нью-Йорку, де проживає її родина. Коли будинок захоплює група найманців, тендітна дівчина демонструє вправність справжнього бійця — така собі феміністична відповідь ґендерному сексизму. Наступним актом компенсації тривалого засилля екранного простору дужими чоловіками став екшен-трилер «Спецслужба: Сигнал тривоги» (2021, Магнус Мартенс, Великобританія), де той самий «екранний клон» Рубі Роуз є войовничою подругою спецагента. Обидва образи Роуз — суть жіночі еманації «Міцного горішка». Отже, ґендерна типологія у своїх рухливих параметрах завжди корелює з соціокультурними параметрами середовища функціонування.

Доволі радикальне заперечення усталеної абсолютизації жіночих побутових й репродуктивних функцій спостерігаємо насамперед у «незалежному»/артхаузному кіно. У стрічці румунського режисера Крістіана Мунджіу «4 місяці, 3 тижні, 2 дні» (2007) події відбуваються у комуністичній Румунії, коли аборт вважався карним злочином. Юна героїня, наважившись на нелегальне позбавлення вагітності, стверджує своє право на особистий вибір у складні часи.

З жіночим поглядом на репродуктивні права жінок знайомить режисерка Еліза Хіттман у американсько-британській драмі «Ніколи, рідко, іноді, завжди» (2020). 17-річна героїня-підліток намагається позбутися небажаної вагітності, зробивши аборт. Маючи лише 48 годин на «вирішення» проблеми, дівчина у супроводі кузини відправляється з сільської Пенсільванії до Нью-Йорку, де можна зробити операцію без дозволу батьків. Ключовою для фільму стає сцена, яка, гадаймо, увійде до хрестоматійних: героїня відповідає на стандартні запитання анкети в абортарії. Насамперед — щодо використання засобів безпеки статевих стосунків й планування вагітності. Відповіді юної жінки звучать на кшталт вироку: «ніколи», «рідко», «іноді», «завжди». Саме ці односкладні відповіді й винесено у назву фільму.



Вбити Білла (2003–2004, Квентін Тарантіно)



Мала з характером (2020, Рюхей Кітамура)



Вбити Білла (2003–2004, Квентін Тарантіно)



Той, що біжить по лезу (1982, Рідлі Скотт)



Одного разу в Голлівуді (2020, Квентін Тарантіно)



Мала з характером (2020, Рюхей Кітамура)

Все далі розсуває межі дозволеного в обговоренні інтимних вимірів жіночого буття провокаційна стрічка «Невдалий трах, або Божевільне порно» (2021) румунського режисера-експериментатора Раду Жуде. Героїня фільму, учителька елітної бухарестської гімназії, потрапляє у надделікатну ситуацію. Її чоловік з якогось дива злив в Інтернет їх спільне home video інтимного характеру. Порно-епізод на початку стрічки стає заспівом для обговорення широкого кола проблем сучасного суспільства, тригером для усвідомлення ступеню його ханжесько-сексистського розшарування. Автор не робить однозначних висновків, пропонуючи варіативний фінал. Отже, фільм передбачає альтернативні коди: у цілком патріархальному ключі, у ґендерно-прогресивному та з позицій жінки-«супергероя», отже «супер-жінки», — несамовите повстання доведеної до межі вчительки проти подвійної моралі та оскаженілої міфології чоловічого та жіночого. Проти стандартів консервативного суспільства у визначенні меж дозволеного та прийнятного.

Релятивізація цих кордонів всередині однієї культури радикально загострюється при транспонуванні в поле іншої культурної традиції. Варто наголосити: міфи «фемінності» та «маскулінності» дуже різняться в інтерпретаціях Сходу і Заходу. Справа не тільки у розподілі рольових функцій та стратегій поведінки, не тільки в етико-естетичному імперативі (як переліку вимог суспільства до індивіда відповідної статі) — насамперед йдеться про «комплекси» суспільної свідомості, які потрапляють на екран тим же шляхом, що й особисті упередження автора.

В кінематографіях країн з пануванням монотеїстичних релігій, де чоловіча стать сакралізована як символічна цінність, бунтівне відкидання стереотипів сублімується у повстання жінок проти апартеїду, заборон спільної з чоловіками молитви у синагозі або мечеті тощо. Фактично це є виступом проти визнання другорядності жіночої статі: запереченням асоціювання жінки з недосконалим, інакшим, ущербним, дефектним — альтернативним homo-базису як чоловічому втіленню повноти *людського*.

Відкидання приписів ортодоксії, що передбачають цензурування бажань жінки, її вигнання та ізоляцію (під паранджею, на кухні, у «жіночій» частині будинку тощо), заперечення патріархатного родинного статуту з узаконеним покаранням чоловіком дружини подибуємо і в переосмисленні європейських режисерів. За приклад — драма Марії Шрадер «Неортодоксальна» (2020, Німеччина). 19-річна Есті тікає з бруклінської ультраортодоксальної громади до Берліну, де мріє вчитися в консерваторії. Тут ґендерна проблематика підкріплюється повстанням проти регламентації релігійних обмежувальних приписів, особливо жорстких для жінок. Відмова героїні від покори нав'язаному архаїчною традицією чоловіку свідчить про міцність її волі до життя за власними правилами, обрання свого омріяного шляху, ведення діалогу лише з позиції рівного.



Спецслужба: Сигнал тривоги (2021, Магнус Мартенс)



Ніколи, рідко, іноді, завжди (2020, Еліза Хіттман)

Не все так очевидно в іранській стрічці «Надер і Симін розлучаються» (Асгара Фархаді, 2011). Хоча стрічка й розпочинається з події, скандальної для мусульманського світорозуміння: жінка висуває позив на роздільне з чоловіком проживання. Жодних причин розлучення не надається, окрім бажання жінки жити «по-європейському».

Спільні для кіно Сходу і Заходу аспекти зацікавленості міфологією статі знаходять прояв, в першу чергу, через спроби її (цієї міфології) руйнації. Для авторів зі Сходу «революційність» у поглядах переважно обмежується визнанням більш широкого кола життєвого вибору для жінки, без ревізії її традиційних функцій в соціумі. Натомість західне кіно дедалі частіше торкається проблем радикальної зміни стратегії статевої поведінки. Зокрема, таких рольових «рокіровок», як травестія: коли «дівчата як хлопці» — у американській кримінальній драмі «Хлопці не плачуть» (1999, Кімберлі Пірс), або ж у дзеркально симетричній версії — драмі «Фантастична жінка» (2017) чілійського режисера Себастьяна Леліо, де ґендерний наголос помітно зміщується у площину соціальних проблем.

Лесбійська мелодрама «Еліза і Марсела» (2019) іспанської режисерки Ізабель Койшет цілком вписується в актуальну нині проблематику одностатевих шлюбів. Події стрічки відбуваються у патріархальній Іспанії початку 1900-х, коли кохання двох шкільних вчительок видається блюзнірством. Всупереч несприятливим обставинам молоді жінки не хочуть розлучатися.



Невдалий трах, або Божевільне порно (2021, Раду Жуде)

Їм навіть пощастило укласти шлюб, після того як Марсела прикинулась чоловіком — Маріо (ось і прецедент у перегонах — хто був першим?). Незважаючи на переслідування та загрозу тюремного ув'язнення, цей одностатевий шлюб не був розірваний. Для більшої переконливості фільм позначений титром: «засновано на реальних подіях» — ще одна «фішка» сучасного екранного процесу.

Завжди постає питання щодо мотивацій радикального жесту. Чи є таке руйнування символічного принципу, орієнтованого на «традиційну» ієрархію орієнтацій, бунтом проти «побутової гомофобії» або елементарною спробою шокуючого висловлення?

Оприявлення оновлень у ґендерному дискурсі продуктивно позначились у жорстких лабораторних експериментах, якими є практично всі фільми Ларса фон Трієра. З особливою переконливістю — починаючи від трієрівської трилогії кінця XX ст. про дівчинку — «золоте серце» («Розтинаючи хвилі», «Ідіоти», «Та, що танцює в темряві») й до «Трилогії депресії», розпочатої «Антихристом» (2009) і продовженої «Меланхолією» (2011) з фінальним психофілософським вивченням зародження і прояву «основного інстинкту» у фільмі «Німфоманка». Задумане Трієром багатопланове дослідження сексуальності у всіх її проявах є низкою еротичних новел, відвертих сцен з формальними ознаками жорсткого порно, приправлених їдкою іронією, аби пом'якшити їх жорстку натуралістичність.

Старіючий холостяк Селігман (Стеллан Скарсгард) знаходить у темному провулку жорстоко побиту не дуже молоду жінку Джо (Шарлотта Генсбур), приводить до своєї аскетичної кімнати-келії та вислуховує розлогу сповідь, час від часу доповнюючи розповідь власними коментарями.

У своїх уточненнях він звертається до історії мистецтва й літератури, теорії музики, природознавства і навіть математики, апелює до цінностей культури та християнства, що несподівано співвідноситься з однобічним досвідом Джо.

Фільм вирішено у дусі платонівських діалогів, що їх ведуть «блудниця» (а саме так ідентифікує себе героїня) і благочестивий старець — літній інтелектуал, що живе в певному відриві від повсякденної реальності. Організація матеріалу викликає асоціації з «Декамероном» Бокаччо, новелами маркіза де Сада й водночас — із невигадливими порнороманами.

Важко закидати розвиток жіноненависницьких переконань режисерові, який вбачає своє альтер-его саме у реалізації жіночих образів, попри помітне поглиблення таких ідей в «Антихристі». Втім, у фільмі «Будинок, який побудував Джек» Трієр вивертає шкереберть також уявні «переваги» чоловічого начала. Вивівши маніяка і естета, танатологічного архітектора на театралізовані підмурки пекельних кіл у супроводі самого Данте, Трієр відверто змінює силу драматичного прийому потужністю вібрацій скандальної містифікації та епатажу.



Неортодоксальна (2020, Марія Шрадер)

6.3.2 Чоловіче/Жіноче/Інше

Окремо слід зупинитися на постмодерній версії історії України Юрія Іллєнка — «Молитва за гетьмана Мазепу» (2001). Від географічного центру Європи можна було б очікувати поміркованої позиції, навіть з урахуванням характерної для українців ментальної настанови на примат жіночого начала. Втім, картина радикально постає проти логосу патріархальної культури. В містерії про бунтаря Мазепу відбулася очевидна переакцентація історичних подій і персонажів. Всупереч свідченням історичних джерел, одним з головних персонажів цієї фантасмагорії постає жінка — Люба Кочубей. Вона стає наочним втіленням образу «оргіазмічної матері», «матері насолоди» (так визначає відомий теоретик постмодернізму Юлія Крістева жіночий тип, що поєднує ознаки матері і самиці з традиційної типології жіночого начала). Жінка, яка стверджує власну сексуальність. Героїня вирізняється розкутістю бажань та поведінки не тільки від східних жінок (ну немає в неї приреченої покори долі та чоловікові!), а й кардинально різниться своєю світонастановою від героїнь західних стрічок, яким, до речі, теж часом доводилось «самовиражатись» в актах суто фізіологічного ґатунку.

Оргіастична сцена, в якій удовиця Кочубея отримує патологічне задоволення надмірної хтивості з відрубаною головою свого чоловіка, не мала аналогів і стала притчею во язицех… Тут, очевидно, за задумом автора мала б відбуватися заміна самого смислу «непристойне». Подібні перверсії є своєрідною парадоксальною медитацією і мають демонструвати «непомірність» любовної туги. Якщо скористатись ідеями вже згадуваної дослідниці «танатографії ероса» Юлії Крістевої, такий присмерковий стан збентеженої від бажання свідомості перед найвищим полюсом кохання, «еротичний фантазм», в якому сплавляються піднесене й огидне, може сприйматись як виплеск з лімбічних глибин жіночого єства.

Безперечно, картина стала відвертим повстанням Еросу проти Танатосу, Хаосу проти Космосу, жіночого начала проти чоловічого. Саме «Молитва за гетьмана Мазепу» являє найрадикальнішу версію міфу *войовничої «жіночності» в українському кіно,* всупереч історичним, релігійним традиціям та соціальним, психоаналітичним, іншим упередженням.

Упродовж «нульових» років стає помітним, як поступово в ситуації постмодернової нівеляції визначеності статевого статусу саме́ розуміння сексу як міжстатевого акту розмивається концептом «безстатевої сексуальності». Чи то світ представниць трансґендерної індустрії краси, як у філіппінському фільмі «Швидкий обмін» (2014, Едуардо Роу), або постмодерновий світ кіберпанка, де напруга міжстатевого тяжіння поступається «машинній сексуальності»



Той, що біжить по лезу (1982, Рідлі Скотт)

андроїдів, як у культовому «Той, що біжить по лезу» (оригінальна назва — *«Blade Runner»*; 1982, Рідлі Скотт). Третій шлях — деміфологізація статі, сексу, фізіологічних особливостей. Цим курсом пішли німецькі документалістки Ульріка Зіммерман та Клаудія Річарз у пізнавальному фільмі під скандальною назвою «Vulva 3.0».

Звільнена сексуальність постає дозволом на оголеність тіла у жорсткому порно, як латентний знак наготи проступає у витворах бодіарту. Це театралізована, відсторонена сексуальність. Дистанціювання, мембранна перепона екрана або інші умовні перешкоди фізичному тілесному контакту переводять бажання у сферу аутоеротики, оскільки гіпотетичний партнер — ілюзорна сутність, мисленнєвий феномен, отже статевий контакт постає чистою нейрореакцією.

Дискурс ґендерно закодованого мистецтва є біполярним: з одного боку, він пов'язаний з репрезентаціями *чоловічого/жіночого/іншого* у творах екранної культури, з другого — апелює до ґендерної ідентифікації *творця/виконавця/автора*.

У сучасному артсвіті жінки не поступаються чоловікам. Художниці, фотографи, кіномитці, композитори, поети, куратори виставок, колекціонери тощо — вони входять у соціокультурний простір насамперед не за ознаками біологічної статі, а як представники професії. Архітектор Заха Хадід, кінорежисер Кіра Муратова... Чи має значення для сприйняття їхніх творів статева приналежність автора?

Якщо звернутися до сухих даних формальної статистики, доволі показовим є ґендерний аналіз, що його з 2020 року запровадив як обов'язкову інформаційну опцію Берлінський міжнародний кінофестиваль — один з трьох найавторитетніших кінофестивалів світу. Кінофорум, що традиційно вирізняється ґендерно орієнтованою програмою, запровадив опитування, у якому самовизначення ґендерної приналежності учасників не обмежувалось дихотомією біологічної статі.

Посилаючись на офіційні джерела прессслужби кінофестивалю, наведемо дані щодо 18 фільмів основного конкурсного змагання Берлінале-2020: «Загалом у продукуванні було задіяно 31 людину. З них дев'ять — жінки, що складає 29 %, 17 чоловіків (54,9 %), один (3,2 %) з опитуваних на основі вільного самовизначення обрав позицію "нічого з перерахованого вище" і чотири (12,9 %), які взагалі не надали інформації про свою ґендерну належність».

Симптоматичний парадокс: при зменшенні кількості фільмів основного змагання — 18 проти 23 учасників конкурсу 2019 року (тобто зменшення на 1,8 %) — частка режисерів-жінок серед учасників перегонів збільшилася на один відсоток у порівнянні з попереднім роком. При цьому показово: чи не найбільш свіжі, новітньо-провокаційні фільми змагання були зафільмовані саме жінками-режисерами. Наважимось стверджувати, що «жіночий погляд» бере очевидний реванш, коли йдеться про альтернативність судження, більш універсальну «оптику» та відмову від усталеного жанрового «канону».

І все ж — що таке «жіноче мистецтво»? Чи має воно характерні ознаки? Чи варто виділяти його із загального культурного контексту? У чому полягають особливості «жіночої творчості»?

Дефініція «жіноче мистецтво» на рівні стереотипів викликає очікування підвищеної емоційності, сюжетних зв'язків з жіночою проблематикою та/або з протестом феміністичного штибу різного ступеню радикальності. Наразі це сприймається як своєрідна кон'юнктура, орієнтована на суспільний резонанс, під «жіночі» проєкти можна отримати гранти, якесь фінансування. Втім, заради справедливості слід погодитись, що сучасне зацікавлення жіночою творчістю є спробою компенсації доволі тривалих обмежень участі жінок у соціокультурному житті суспільства.

Панування авторитетної чоловічої влади, експлуатація жінок породжували в останніх реактивні стратегії, спрямовані на здолання свого маргінального становища та досягнення символічної влади в публічному просторі. Насамперед таку можливість надає мистецько-творче висловлювання (картина, фільм, акція, перформанс тощо).

Чимдалі активніше опановуючи традиційно «чоловічі» професії, жінки запроваджують нові моделі творчої поведінки, руйнують міфічні уявлення про «нежіночі» шляхи реалізації, знешкоджують проєкції в суспільне життя, науку та мистецтво мачистського уявлення про жінку як пасивну та мовчазну «функціональність».

За кілька десятиліть, що минулися після феміністської революції на Заході, статус жінки-в-мистецтві зазнав відчутних змін. Насамперед це помітно у сферах, де відбулась радикальна фемінізація (мистецтвознавство, арткритика, артбізнес). З'явилися провідні художниці, архітекторки, дизайнерки, кінорежисерки.

Втім, боротьба за новий ґендерний порядок продовжується, що переконливо довів славнозвісний скандал на Канському кінофестивалі 2012 року, де прозвучали звинувачення щодо небажання селекційних комісій залучати до конкурсного змагання фільми жінок-режисерів. Хвиля феміністських протестів мала й віддалені наслідки: нині як дискримінаційні розцінюються судження про мистецтво жінок як таке, що поступається за професійними якостями творам чоловіків. Це — відвертий виклик правилам та традиціям «чоловічого клубу», адже «головною статтю» в мистецтві, архітектурі та дизайні й досі залишаються чоловіки.

«Жіночий погляд» бере очевидний реванш, коли йдеться про відмову від усталеного жанрового «канону», альтернативність судження, більш універсальну «оптику». У вимірі Ukrainian Contemporary Women's Art серед інших згадаємо проєкти Оксани Чепелик (від лендарту «Левіафан» до історико-урбаністичного «Колайдера»), артпрактики художниці Зінаїди Ліхачової (етноцентричний перформанс «Буду» з відтворенням давнього українського ритуалу клятви на землі), електроакустичні перформанси Алли Загайкевич тощо.

У той чи інший спосіб жінки (художниці, кінематографістки, галеристки, акціоністки, представниці більш новаторських практик — перформансу, бодіарту, лендарту, відеоарту тощо) являють свою відмінність у проявах чуттєвості, через опертя на «альтернативну» тілесність, особливості фізіологічного функціонування. Часом їхні художні висловлювання сформульовані у вигляді цілком революційних маніфестів як опір патріархальній культурі, «фалоцентричному» мистецтву.

Серед таких — одна з найбільш радикальних європейських феміністок швейцарка Мілі Муаре («Живопис яйцями, що падають»), австралійська акціоністка Кейсі Дженкінс з її «вагінальним плетінням» в межах перформанса «Залишаючи моє лоно», британська художниця Інгрід Бертон-Муан, яка створила календар з 12 портретами жінок без макіяжу, губи яких замість помади були намащені

менструальною кров'ю. Активне використання цієї табуйованої субстанції насамперед — зухвало радикальний жест. Фізіологізми на межі шоку — одна з ознак сучасних жіночих «тілесних практик», як-от «сконцентрований навколо жіночого тіла» відеоперформанс викладачки Лондонського університету Лоран Баррі-Хольштейн — уривок зі скандальної вистави «Шльоп!» у власному виконанні, порногламур американської художниці-фотографа Мерілін Монтер, політичні протести у формі епатажних акцій жіночої організації FEMEN, провокативні перформанси Марини Абрамович, численні твори артфемінізму, де ню-шаблони застосовуються до чоловіків як об'єктів еротичної насолоди. У сфері артменеджменту показовим є приклад незалежної кураторки Кларисси Далримпл, яка запустила у мистецький обіг імена таких художників, як Метью Барні, Ненсі Рубенс.

Здатність до акту творення виводить жінку-митця з кола стереотипів, що замикає її у кругообігу проблем роду і родини, де у фалоцентричній ієрархії їй було відведено другорядне місце.

Втім, і нині у постфеміністичному дискурсі продовжується боротьба за смисли, за мову, що формуватиме нове мислення як ціннісно-смислову конфігурацію. Доволі симптоматичною видається сучасна практика вкорінення в мові фемінітивів, що утворюються шляхом додавання певних суфіксів до усталених назв професій: режисер — режисерка, виконавець — виконавиця, митець — мисткиня, критик — критикеса тощо. Втім, використання корелятів не завжди видається доречним. Соціальна реалізація у сферах, що усталено вважались «чоловічими», часом навіть не має придатних для впровадження фемінізованих адекватів: «психоаналітик», «геній», «дипломат» тощо. Навіть професія «актор», яка у ґендерному дискурсі вважається «жіночою», внаслідок свого залежного положення (від режисерського вибору, від результатів кастингу тощо), зазнає часом антифемінних випадів. Згадати б, відмову юної героїні фільму «Одного разу в Голлівуді» (2020, Квентін Тарантіно) називатись «порожнім» словом «актриса» — натомість дівчинка бажає йменуватись «актор».

Навіть якщо фемінізовані назви професій відповідають лінгвістичній/словарній нормі: «вчителька», «сценаристка», «доцентка», «директорка» — звучання очоловічених аналогів пойменувань вважається більшістю й досі більш прийнятним, переконливим і престижним.

6.4 Катастрофічне світовідчуття: цифровий формат

Кожна доба в історії людства позначена своїми характерними страхами. Навіть коли все відносно добре, існує острах, що це ось-ось скінчиться. Загостренням катастрофічної свідомості позначився злам XX–XXI століть. Наразі екран свідчить про подальше поглиблення «катастрофізму». Цьому сприяють такі фактори, як інформація про збільшення числа екологічних катастроф, пандемічні процеси, психологічне почуття самоти та ізольованості, обмеження свободи пересувань, інспіроване карантинними вимогами. Чутлива артіндустрія породжує низку есхатологічних передбачень. Можливо, буде перебільшенням говорити про формування нового жанру. Хіба що про оновлення параметрів вже усталеного «екранного катастрофізму», зародження якого зазвичай датують 1970-ми. З того часу масовою свідомістю дедалі послідовніше заволодівають страхи в очікуванні екологічних, технологічних, гуманітарних зсувів. Поступово масштаби трагедій зростають до соціально значущих негативних подій, що оцінюються членами соціуму як катастрофа. Цілком закономірно зацікавленість есхатологічними мотивами та наративами, з відповідним сюжетобудуванням, реактуалізується у часи політичних, економічних, воєнних ускладнень. Хоча зміст апокаліптичної психічної реальності радикально відмінні в різні історичні періоди, категоріальний статус апокаліпсису залишається незмінним, оскільки *ідеологема кінця* притаманна людині на культурно-антропологічному рівні.

Серед іншого, на екрани XXI століття випліскуються загрозливі прогнози й пророцтва. Політика залякування, руйнуючи почуття базової безпеки, позитивні налаштування психіки «споживачів», поступово перетворює «торгівлю загрозами» на специфічний вид екранного бізнесу. Найбільш активно експлуатуються такі мотиви небезпек, як-от: від вірусів — у постапокаліптичній американській фантастиці «Я — легенда» (2007, Френсіс Лоуренс) та «Вірус» (2013, Кім Сон Су, Південна Корея); від осередків смертоносних хвороб — «Лихоманка. Нульовий пацієнт» (оригінальна назва — *«Cabin Fever: Patient Zero»*, 2013, Кааре Ендрюс); геологічних та екологічних катастроф — фільм «2012», що був зафільмований 2009 Роландом Еммеріхом, вірогідно



Я — легенда (2007, Френсіс Лоуренс)

під впливом макабричних пророцтв календаря майя, розглядає наслідки розігріву ядра Землі, спричиненого нейтрино; від землетрусів та інших природних катаклізмів, як у стрічці «Розлом Сан-Андреас» (2015, Бред Пейтон) тощо. Ще один напрям невтішних апокаліптичних прогнозів міститься на перетині з науковою фантастикою. Назвемо лише кілька прикладів: загроза від хижості модифікованих рослин у мінісеріалі «День Трифідів» (2009, Нік Копус);



Атака титанів (2015, Юсуке Ісіда)



Війна світів (2019, Крейг Вівейрос)

небезпека від титанів-людожерів у стрічці «Атака титанів» (2015, Юсуке Ісіда, Японія); ризик інопланетного вторгнення, наприклад у екранізаціях роману Герберта Веллса «Війна світів» (у версіях 2005 та 2019 років) тощо.

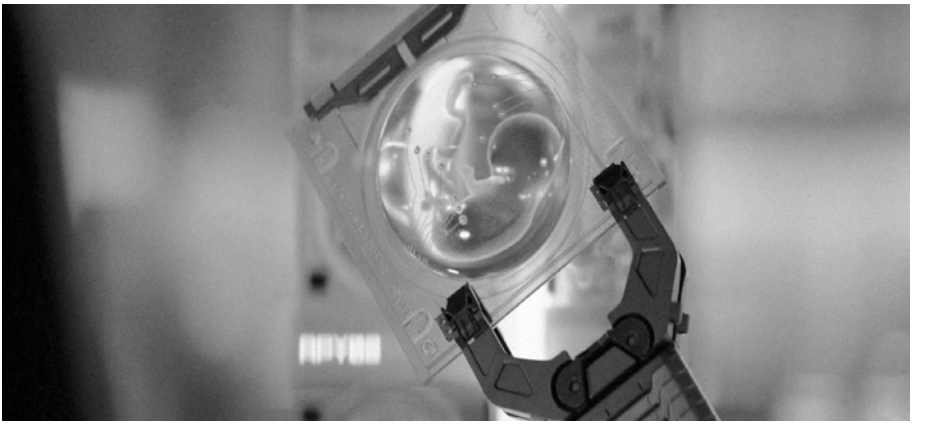
«Війна світів» (2005, Стівен Спілберг) стала черговою екранізацією фантастичного роману Герберта Веллса: Землю захопили колонізатори з Марсу — слимакоподібні істоти, що ховаються у механізованих циклопічних триножниках. Попри високу технологічну оснастку прибульців-загарбників, в них виявилась примітивна імунна система, що не змогла впоратись з незвичними для прибульців земними бактеріями. Фактично землян врятувала не зброя та дії військових, а мікроорганізми. Отже, у екранізації Спілберга за не надто переконливими спецефектами ніби зник основний нерв літературної першооснови — космічної фантастики Веллса, написаної наприкінці XIX століття, у передчутті наближення світових політичних катаклізмів. Натомість у «Війні світів» (2019, Крейг Вівейрос, Британія) макабрична реальність, атмосфера жаху й непевності створюються великою мірою колористичним вирішенням кадру, що варіюється від монохромного до колірного, залежно від емоційного наповнення сцен. Земні пейзажі стають схожими на червону планету прибульців: чорні дими закривають небо й сонце, роблять червоною поверхню ґрунту, що заполоняється бур'янами. Земля зберігає плідність лише в місцях людських захоронень. Після висадки марсіан за кілька днів винищено майже все людство, окрім поодиноких груп. Прибульці — комахоподібні істоти, схильні до канібалізму. Страхітливі величезні хижі павуки о трьох лапах, пожираючи людську плоть, підхопили якусь хворобу, що виявилась для них смертоносною: прибульців вбили земні бактерії. Залишки людства змушені в надстислий термін, у неможливих умовах

вирощувати/культивувати вбивчі для прибульців бактерії тифу з людської плоті. У відтворенні атмосфери похмурого світу виражальні засоби зведено до мінімуму: демонстративне обмеження гами кольорів сприймається іншоформою редукції почуттів — до страху, приреченості, безсилля. Артикульований монохроматизм контрастує з кольоровістю спогадів персонажів. Малюк з недитячою серйозністю просить у матері розповісти йому «про сутність світу», бо дитя не бачило нічого, крім хвороб, руйнацій та смертей. І мати розповідає: «Небо було блакитним, було багато тварин, людей... багато дітей». В якості оптимістичної коди — підростає зелений паросток, культивований на могильному ґрунті, що дає людству надію на майбутнє.

Рівночасною науковим дослідженням сьогодення видається ідея перепрограмування генома людини «розумними одиницями» вірусного походження, запроваджена у фантастичному трилері «Вторгнення» (2007, Олівер Хіршбігель), що фільм є вже четвертою адаптацією науково-фантастичного роману Джека Фіннея «Крадії тіл» (1955). Інтегруючись в оболонку людського тіла, підступні віруси перетворюють людей на беземоційних зомбі. Вражені єднаються між собою, винищують «неінфікованих», щеплять їм примусово чужинний ген, керуючись «благою» метою створення кращого світу — суспільства без хвороб і воєнних конфліктів. Порівнюючи екранізацію 2007 року з попередньою кіноверсією роману, фантастичним гороором «Викрадачі тіл» (1993, Абель Феррара),



Явище (2008, М. Найт Шьямалан)



Дитя робота (2018, Грант Спьютор)

легко помітити, як симптоматично «осучаснився» наратив, наголосивши «вірусні аспекти», проблеми втрати ідентичності.

Слід згадати актуалізовані екраном попередження про помсту природи за екологічні лиха, як у фільмі «Явище» (2008, М. Найт Шьямалан), де рослини починають виділяти невідомі токсини, що провокують в людей масову хвилю суїцидів; канадський фантастичний трилер «Скажена» (2019, Джен Соска, Сильвія Соска) залякує побічними наслідками втручання у закони природного



#вижити (2020, Чо Іль-хьон)

добору при лікуванні стовбуровими клітинами; «Дитя робота» (2018, Грант Спьютор) виглядає постапокаліптичною притчею, в якій діють Дівчина, Мати і Жінка. При цьому Дівчина — «ідеальний» екземпляр, вирощений з людського ембріону матричним роботом, пойменованим «Мати». Третя дійова особа — Жінка — представниця залишків «неідеального» людства, винищеного матрицею задля культивування з ембріонального запасу покращеної версії людей. Техногенно-фантастичний антураж стрічки слугує тлом для філософсько-етичного осмислення перспектив вдосконалення людського світу, якщо творцем нового світопорядку стане машинний інтелект. Моральне повчання цієї «кінопритчі» здебільшого суперечить трансгуманістичному оптимізму.

Серед фільмів апокаліпсису з цілком життєстверджувальним фіналом згадаємо південнокорейський «#вижити» (2020, Чо Іль-хьон). У назву винесено хештег як позначку актуальної теми: два юних персонажі мають виживати у густо заселеному районі великого міста, мешканці якого під дією невідомого вірусу перетворилися на кровожерливих зомбі. У інфікованих канібалізм супроводжується атрофією всіх людських почуттів, окрім агресії та голоду.

Попри те, що демонстровані екраном лиха відверто залякують глядача, водночас розхитуючи й трансформуючи його відчуття реальності, художньо осмислені кінематографом версії катастроф не вчиняють гранично руйнівного впливу на свідомість реципієнта. Внаслідок можливостей множинного повторення фільмопоказу зникає відчуття фатальності кінця. Фінал сеансу не збігається з «кінцем віку». Тотальність краху передекранної реальності ніби відтерміновується. Понад це — можна замовити наступний «гейм», у повній відповідності до актуальної нині «ігрової стратегії» буття. По завершенні сеансу поступово розсіюється й потрясіння незворотністю подій. Отже, попередження, провіщування обертаються елементом адреналінової гри, де людина може випробувати межі свого буття, міру свободи/дозволеності, загроз і ризиків у світі, що втрачає ознаки сталості. Водночас, переконливі візуалізації катастроф здатні спричиняти фрустрації свідомості (негативний психологічний стан, пригніченість/депресію, спровоковану руйнуванням віри у власні можливості), надавати видиму форму уявному травматичному досвіду, додаючи його рубці до колективного несвідомого.

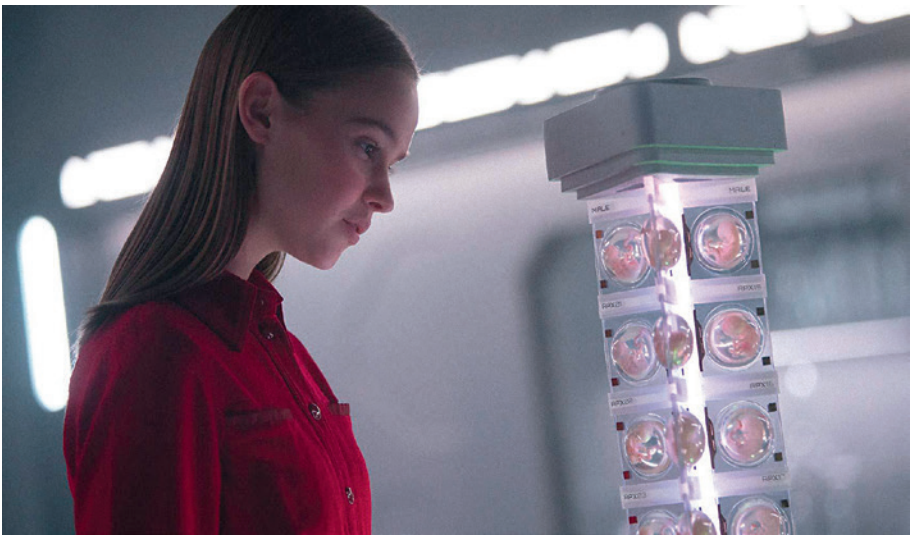
6.4.1 Наративна стратегія есхатологізму в сучасній екранній культурі

Тема кінця світу, що співвідноситься з есхатологічною складовою християнського віросповідання, насамперед з одкровенням Іоанна Богослова про останні часи людства, в площині сучасної культури сприймається як метафора. Ідея





#вижити
(2020, Чо Іль-хьон)



Дитя робота (2018, Грант Спьютор)







Лобстер (2015, Йоргос Лантімос)

апокаліпсису, якщо й не містить «останнього знання», є додатковим приводом замислитись про глобальні проблеми буття соціуму, світу й Всесвіту. Каталізатором процесу осмислення, таким собі інтелектуальним копняком/поштовхом можна вважати метанарації екрана — варіативні сценарії майбуття, що їх активно моделюють телебачення, кінематограф, імерсивне мистецтво тощо.

Водночас варто висвітлити альтернативний погляд на мотив «кінця світу» у зв'язку з настанням/становленням цифрової епохи, про що пише фахівець з філософсько-культурологічної антропології Михайло Степанов у статті «Цифрова есхатологія». Мотив кінця часів медіатеоретик пов'язує «з феноменом, який можна назвати "цифровою есхатологією", оскільки йдеться не стільки про… розпад, загибель світу, але про перетворення світу руками людини при опосередкуванні технологій… про перехід до постантропологічного існування, що базується на цифровому коді» **[Степанов 2018, с. 361]**. Означені перспективи видаються дослідникові доволі катастрофічними: «Цифра дезавуює ідею органічного, оскільки стверджує можливість повного відтворення всього через себе», що означає для дослідника «втрату матеріального світу — фактичного "минулого" людини, що знайшло відгук у фантастичних репрезентаціях світу марень в попкультурі, в таких явищах, як глітчарт і постінтернет-мистецтво, що отримали розповсюдження у 2000–2010-х роках» **[Степанов 2018, с. 334]**. Варто для визначеності наголосити, що «постінтернет-мистецтвом» називають не мистецтво доби «після інтернету», а творчість молодого покоління художників, що, народившись в епоху net-павутиння, намагаються використати інформацію з мережі як ресурс для творчості поза net-межами — фактично займаються «опредметненням» породжень віртуального контенту. В такий спосіб вони ніби ре-легітимізують «неекранну» реальність. У певному розумінні це своєрідний шлях «порятунку», відновлення у правах світу матеріального, органічного, фізичного існування.

Отже, у сучасній культурній ситуації спостерігається принаймні два есхатологічних вектори. Один — суто технологічний, що експлуатує можливості нових медійних, екранних, цифрових технологій. Інший — наративно-філософічний, орієнтований на осмислення концептів майбутнього існування людини у світі, що прямує до сингулярності.

Уявлення про кінцеву долю людства і Всесвіту містяться фактично в усіх релігіях та віруваннях. Тому цілком закономірно, що твори екранної культури, значною мірою перебравши на себе функції культу й ритуалу, виявляють інтенцію до оприявлення есхатологічної міфології *кінця* людства, світу, часу, історії тощо. Застосовуючи всі наявні в арсеналі засоби виразності,

технічні можливості, адаптуючи актуальні концепти природничого знання й виграшні драматургічні конструкти, екранні моделі допомагають глядачеві осмислити й пережити «кінець» багаторазово, у різноманітних його версіях. Висування гіпотез, що можуть справдитись з певною вірогідністю, дослідник екстремальної психології Г. Д. Бабушкін пойменував «ймовірнісним прогнозуванням» **[Бабушкин 2009]**.

Та чи є проявом цієї ймовірнісної випадковості збіг подій у мистецьких вигадках художніх творів та в реальності? Питання проблематизується, якщо пригадати літературні, екранні твори, що у своїх прогностичних «художніх фантазіях» випередили реальні катастрофи. Таке «перетікання» реальностей, вживляння символічного коду мистецького передбачення у цілком реальні трагедії виглядає «інсайтом» колективного несвідомого. Згадати б, фатальне зіткнення з айсбергом океанічного лайнера «Титанік», ніби передбачене за 14 років до того в романі Моргана Робертсона, де йшлося про аналогічну катастрофу гігантського судна «Титан». Увагу привертають і такі катастрофічні події недавнього минулого, як падіння веж-близнюків, вибух на Чорнобильській АЕС, пандемії COVID-19, інші масштабні трагедії, що постфактум виглядають відтворенням фантазмічних фабул, до того вже реалізованих у мистецтві. Можливо, саме з цієї причини після трагедії 11 вересня 2001-го Пентагон зібрав нараду не політологів, а кіносценаристів. Прогностичні екранні твори вражають конкретикою на відміну від туманних/неоднозначних пророцтв Нострадамуса, інтерпретація яких передбачає насичення різноманітними змістами.

Постмодерн, декларативно постулюючи, що все-вже-відбулось, виходить з позиції, мовляв, всі сюжети написані, екранізовані, архівовані. Завжди в глобальній «бібліотеці», радше у фільмотеці, можна знайти сюжет, відповідний тій чи іншій ситуації. Так, на випадок міжзоряних конфліктів створена ціла галерея екранних «прогнозів». Щодо вірусної експансії, було б дивно, якби кінематограф не відгукнувся на періодичні вірусні ексцеси фільмами на кшталт відзнятого в документальній манері фільму-катастрофи Стівена Содеберга «Зараження» (2011), події якого напрочуд точно римуються з фактами сьогодення. Вірусна проблематика центрує іспанський фантастичний фільм Алекса і Девіда Пасторов «Епідемія» (2013) про колективне ураження вірусом, який викликає симптоми агорафобії; південнокорейський горор «Потяг в Пусан» (2016, Йон Сан-хо), що демонструє перетворення вражених невідомим вірусом людей на безжальних зомбі; аналогічно діє невідомий «штам сказу», порятунок від якого розробляє команда вірусологів у драмі апокаліпсису «Пацієнт Зеро» (2018, Штефан Рузовіцкі) тощо.



Вірус (2013, Кім Сон Су)

Солідаризуючись з думкою Жака Деррида, можемо сприймати таке надмірне захоплення гіпотетичними екранними моделями як «ключове герменевтичне починання, покликане відкласти апокаліптичний горизонт» через переосмислення давніх традицій змалювання стихійних лих та всіляких катастроф. Або ж як психотерапевтичну практику зняття надмірного стресу шляхом найповнішого осмислення наслідків лиха. Такий собі воркшоп/майстер-клас з моделювання, переживання, збування страху перед невідомим через візуалізацію остраху в екранній версії. Йдеться не про спосіб уникнути катастрофи, а про те, як її пережити на глобальному і на суто особистісному рівні. Есхатологічні орієнтації людської історії проглядають у філософських концепціях багатьох сучасних мислителів, які наголошують ознаки векторного спрямування західної цивілізації до занепаду, що може завершитись або загибеллю людства, або повним «перезавантаженням», точніше — «обнулінням», з наступним переродженням у більш життєздатні форми. Саме так, практично вслід за екранними «ймовірнісними передбаченнями», автори книги «COVID-19: Велике обнуління» (оригінальна назва — *«COVID-19: The Great Reset»*, 2020) Клаус Мартін Шваб та Тьєррі Маллере, беручи за точку відліку «нового» часу короновірусну пандемію, пророкують «скидання» епохи модерну та всіх «бенефіціарів» доби, зміну порядків глобального світу (насамперед після карантинного закриття кордонів між країнами) зі встановленням «нового трансгуманістичного ладу». Перелічуючи засади «макроперезавантаження», німецькі економісти називають основні загрози

людству, серед яких ядерна війна, зміни клімату, погіршення екологічної ситуації, дефіцит ресурсів, зростання соціальної нерівності. В числі індивідуальних небезпек «обнуління» (reset) зі «скиданням» параметрів «доковідного» світу, а по суті — доцифрової епохи, автори передбачають наближення масової імплантації гарнітур віртуальної реальності, різноманітних гаджетів в тіла людей. З підвищенням можливості централізованого керування та інформаційного терору **[Schwab, Malleret 2020]**.

Сучасне мистецтво захоплене реконструкціями всіляких катастроф: «Катастрофічність стала метафорою нового образу життя», — пише Аліна Вєнкова, вважаючи, що різномасштабні катастрофи, маркіруючи «місця диференціації», допомагають у «відновленні кордонів смислу... реабілітації вирізняльних/відмінних критеріїв», що були нівельовані технологіями постмодерну **[Венкова 2005, с. 41]**.

Людина розпачу, розгублена людина, потрапивши у шов, зшивку «ущелину/прірву/розпадину/щілину» парадигмального переходу модерн — постмодерн, одночасно опиняється в пастці між двома світами — реальністю та віртуальністю. З одного боку — звична віра людини модерну й довіра до «твердого» світу фізичної реальності, що «дана нам у відчуттях», підтверджена переконливістю викладок наукового знання доби модерну. З іншого боку — релятивізм



Дитя людське (2008, Альфонсо Куарон)



Останній день на Землі (2011, Абель Феррара)

всього й уся на підступах до «цифрової цивілізації», в обширах якої світ раннього і пізнього постмодерну остаточно втрачає визначеність своїх субстанційних параметрів.

Відповідно, змінюється людина. Прояви катастрофічної свідомості позначаються у деградації її навичок вербалізації, зниженні порогу емоційності. Можна говорити про формування нової чуттєвості, орієнтованої на граничну ущільненість подієвого ряду, що дуже помітно в усіх проявах екранності. Отже, в світопорядку, де сходяться моделі буття модерну (сформовані антропологічним поворотом), панування візуальності та віртуальності раннього та пізнього постмодерну та етичні виміри неомодерну, єдине, що зберігає відносну стабільність, — це апокаліптичне, катастрофічне світовідчуття, що, підживлюючись фактами минулого, явищами сьогодення, намагається прозирати прийдешність. Дослідник психології катастроф Павло Сидоров визначає цей феномен як «інтегровану свідомість, вибудовану на основі колишнього негативного досвіду в контексті тіньових переживань сьогодення й негативного прогнозування майбутнього» **[Сидоров 2015, с. 42–43]**. Схильність до прогнозування визначається науковцем як важливий елемент катастрофізму, свідченням чому — досвід літератури, образотворчого мистецтва. Втім, саме в екранній культурі проєкції колективного несвідомого з творенням різноманітних моделей кінця світу та історії, невтішних футуристичних прогнозів набувають найбільш зримо переконливого вигляду. Драматургійна основа переважної кількості блокбастерів відсилає

до християнської матриці апокаліпсису, де вузол конфлікту складає тотальна загроза, під якою опиняється місто, світ, планета. Автори розробляють, окрім згадуваних вище, такі сюжети: людство потерпає від екологічних катаклізмів, від голоду, поширення вірусів, іншої зарази — «Носії» (оригинальна назва — *«Carriers»*, 2009; Alex Pastor, David Pastor), «Вірус страху» (оригинальна назва — *«Bifore the Fire»*; 2020, Чарльз Бюхлер); буття в страху ядерної небезпеки, руйнації озонового шару «Останній день на Землі» (2011, Абель Феррара) тощо.

Окремим напрямом осмислення сучасних авторів є острах демографічної кризи, що може обернутися як реалізацією ідеї «золотого мільярду», так і цілком ймовірним критичним дефіцитом народжуваності. Фантастична філософська антиутопія «Дитя людське» (2008, Альфонсо Куарон) починається випуском новин: щойно вбито наймолодшого жителя планети, якому було 18, а діти вже давно припинили народжуватись. Події віднесено до недалекого майбутнього — 2027 рік. Елемент стилізації під репортажну зйомку частково позбавив фільм видовищності, натомість надав рис додаткової документальної переконливості. На тлі масової істерії, в очікуванні остаточного вимирання людства, спасіння єдиного немовляти перетворюється на справжню місію титульного персонажу. Світ майбутнього у фільмі виглядає дуже реалістично, оскільки надто схожий на сьогодення: нелегальні емігранти, гетто для біженців, завалені сміттям міста. Якщо фарби й згущені, то несуттєво, враховуючи екологічну кризу та соціальні настрої child-free.

Нетривіальний підхід до жанрових умовностей спостерігаємо у фільмі Ларса фон Трієра «Меланхолія» (2011). Оповідаючи про наближення до Землі астероїда, зіткнення з яким є згубним для планети, режисер не намагається відтворити правдоподібно страхіття апокаліпсису, а береться показати психологічний стан людини напередодні фатального кінця. Для фільмів Трієра характерним є вияв специфічних травматичних відчуттів через надскладні образи, навіяні внутрішнім «апокаліпсисом» режисера. Втім, не можна відкидати факт кореляції індивідуальної катастрофічної свідомості з масовим трагізмом світовідчуття, що його генерує навколишня дійсність.

Симптоматично, що коло загрозливих факторів дедалі розширюється. Нині до каталізаторів занепокоєння людства, окрім глобальної загрози екологічного колапсу та кліматичних змін планетарного масштабу, актуалізованих жахіть вірусної пандемії, додалися міжнародний тероризм, гібридні війні, геноцид тощо. Також артикулюється загострення питань соціокультурної практики: небезпека втрати національної/ґендерної ідентичності, міжетнічні конфлікти, проблеми біженців, гастарбайтерів, дефіцит робочих місць… Екран шукає і, на жаль, знаходить нові провокативні чинники, серед яких цифровізація,



Меланхолія (2011, Ларс фон Трієр)

біороботи, штучний інтелект, тотальний контроль, модифікація генома, євгеніка… Експерименти навколо цих та інших «досягнень» цивілізації спричиняють масові фобії та панічні атаки.

Колективна тривожність від смутних «передбачень кінця» всіляко підігрівається ЗМІ, що цілеспрямовано маніпулюють масовою аудиторією через звуко-візуальні ефекти, відверті фейкові підтасовки матеріалів, нагнітання туману невизначеності, максимально розширюючи каталог страхів. З 2011 року почався медіапресинг з приводу наближення «кінця світу» у 2012-му: «Зворотній лік часу розпочався», — сповіщали просто з телеекрана у випуску новин.

Згортки, «бацили» катастрофічної свідомості, запаковані у мову символів, поширюючись через численні екранні проєкції, безпосередньо впливають на суспільну свідомість, породжуючи страх, невпевненість, емоційний дисбаланс. Негативні реакції, перетворюючись на стабільну характеристику, провокують нову хвилю катастрофізму. Нагнітання градусу тривожності спричиняє трансформацію цінностей, визнання неминучості наближення краху звичного світу обумовлює домінування таких людських почуттів, як гнів, агресивність, депресивні стани. Стаючи ферментом творення/формування наступних буттєвих сценаріїв, цей емоційно-когнітивний дисонанс запускає процес підвищення катастрофізму, аж до виходу в «дурну нескінченність».

Досліджуючи причини «ментальних епідемій», Павло Сидоров виділяє кілька механізмів, що сприяють формуванню масової катастрофічної свідомості. Серед іншого, вчений називає фактори, які безпосередньо пов'язані з «внеском»

екранної культури, насамперед — телебачення та мереж: через міміку, жести, наполегливі повтори загрозливих прогнозів. Аудіовізуальні образи, символи створюють в пам'яті, свідомості аналоги «психічних мікробів» (навіювання й взаємонавіювання, за В. М. Бехтерєвим), що, передаючись від людини до людини, руйнують параметри внутрішнього світу кожного «ментально зараженого».

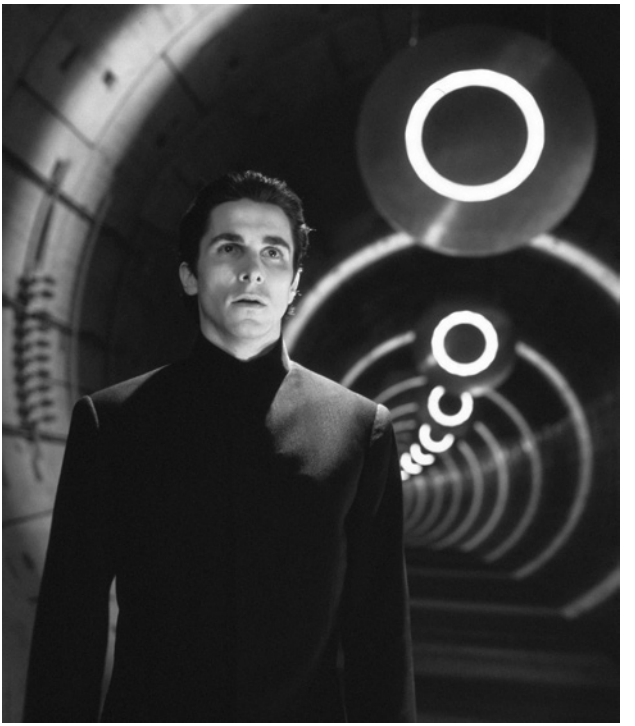
Нині, в ситуації вимушеного соціального дистанціювання, на тлі «розущільнення», розпаду людства на «атомарне», походи в театр, кінотеатр, перельоти літаком, інші контакти обмежені. Таким роз'єднаним людством легше керувати, маніпулювати, залякувати його **[Сидоров 2015, с. 42–43]**.

Суспільна ізоляція спричинила стрибкоподібне збільшення випадків депресії, що можна порівняти зі своєрідною «психосоматичною епідемією». До зараження найбільш схильні люди невротичного складу, які не впевнені у своєму майбутньому, бояться невідомого. Бажання довідатись про своє «завтра» спонукає звертатись до варіативних сценаріїв майбуття, що екран-оракул пропонує на вибір.

Апокаліптичні настрої, пророкування кінця світу і кінця віку дещо згасають у відносно спокійні часи й активізуються при зміні епох, коли руйнується звичний світоустрій. Така закономірність цілком слушно обґрунтовується з психологічних, екзистенційно-антропологічних, теологічних засад. Екранна культура, тонко реагуючи на зміни суспільних настроїв, намагається прогнозувати постапокаліптичну реальність, часто запаковуючи бачення світу «після катастрофи» у формати фільмів-антиутопій.

6.4.2 Антиутопії

На початку XXI століття, на тлі згасання протестних настроїв та запалу «інакшого мислення» 1990-х, в кінематографі спостерігається сплеск політичних антиутопій. Екранне творення світів з тоталітарним устроєм, часто підкріплене андеграундним потенціалом деконструкції, породжує ідею «демонтажу» вертикально впорядкованих ієрархій (соціальних інституцій держави, церкви, родини), що узгоджується з характерним для парадигми постмодерну запереченням ієрархічності структур. Симптоматична для початку 2000-х антиутопія «Еквілібріум» (2002) Курта Віммера — наступна історія порятунку світу, а точніше — залишків цивілізації у ситуації після-третьої-світової-війни. Позначена естетикою похмурого міського нуару чорна візія майбутнього — поєднання фантастичного бойовика з фантастичним трилером — пов'язана з особливостями тоталітарного устрою держави «Тетраграматор» (у кабалістичній традиції так



Еквілібріум (2002, Курт Віммер)

звучить ім'я Бога). Атрибуція символікою у дусі Третього рейху занадто прозоро натякає на тоталітарні профашистські режими: від особливостей суспільного устрою з характерним перетворенням людини на «гвинтик» або «частку орнаменту» до варіацій зображень свастики на прапорах «поганих хлопців» у чорному, які схожі один на одного і водночас скидаються на вояків з підрозділів SS. Еквілібріум — модель суспільства, де масіум переміг індивідуальність. Замість особистостей — багатолика фаланга, наглядачами над якою є елітна каста «клериків», здатних передчувати і «знешкоджувати» людську емоцію вже на стадії зародження. У цьому похмуро-сірому світі — під забороною почуття, поезія, відчуття прекрасного. Державний механізм штучно підтримує прозаїчні настрої громадян регулярними ін'єкціями «прозіуму» — квазінаркотичного засобу, що цементує беземоційність мас.

Профанацію ролі держави і релігії спостерігаємо у фільмі творчого тандему Вачовські «V означає Вендетта» (2005), де відтворюється символіка Третього рейху в атрибутивних знаках влади, яка отримує звинувачення у злочинах проти свого народу.



Голодні ігри (2012, Гері Росс)

Пафос антиутопій 2010-х років спрямовано вже на осмислення ідей «уніфікованого капіталізму», перспективи формування нових «кастових» утворень у суспільстві недалекого майбутнього — чи то «дистрикти» епічної кінофантастики «Голодні ігри» (2012, Гері Росс) або ж «фракції» антиутопії «Дивергент»



V означає Вендетта (2005, Лана і Лілі Вачовські)



Дивергент (2014, Ніл Бьоргер)

(2014, Ніл Бьоргер). Віддавши данину аналізу техносоціоетичних страхів, антиутопія поступово дрейфує у сферу постапокаліптики, демонструючи життя після «кінця світу»: глобальної техногенної, екологічної, іншої катастрофи, вторгнення інопланетян, тотальних воєнних подій (ядерна зима після вибуху), епідемій тощо. Яскравий приклад — постапокаліптична антиутопія «Погана партія» (2016, Ана Лілі Амірпур). Героїня — дівчина, яка у жахливому світі-після-апокаліпсису потрапляє до угрупування канібалів, втрачає руку і ногу, але не силу духа. Фатальна ситуація між тим вирішується доволі оптимістично: красень з художніми здібностями та маленькою донькою стають новою родиною героїні.

Жанр антиутопії набуває незвичних форм з проникненням у соціобудову екранного світу елементів абсурду. Абсурдистський світ фільму грецького режисера Йоргоса Лантімоса «Лобстер» (2015) у гротесковій формі оприявлює фатальність змагання будь-яких тоталітарних систем. Режисер відверто іронізує над канонами жанру утопії. Саркастично демонструє світ, позбавлений кохання, регламентований жорсткими соціальними приписами. Кожна людина у вигаданому Лантимосом соціумі має жити в міцних парних стосунках (будь-якої орієнтації). У разі, якщо партнер помер або пішов, людина має за півтора місяці відновити свою «парність», добираючи супутника життя за механістичними ознаками подібності: кульгавому — кульгавий, садисту — такий саме психологічний збоченець. Люди вдаються до імітації ознак подібності (один з мешканців готелю самітників з відчаю імітує носові кровотечі, аби його обрала жінка з такою ж вадою

судин). Порушникам «режиму парування» загрожує кара — перетворення на тварину. Герой вирішує стати лобстером. Втім, проявивши активність у протистоянні фатуму (або соціуму), тікає в дикий ліс. Там, в угрупуванні опозиціонерів, панує інша крайність — жодних стосунків, сексу абощо. Формалізовані закони явленого «Лобстером» світу зводяться до опозиції владних вертикалей, що однаково знищують людину попри радикальну відмінність вихідних обмежувальних принципів.

Алексеев 2010. — Алексеев П. Ю. Функция смерти в бессознательном: Ж. Лакан о теории З. Фрейда // Известия Саратовского университета. Сер.: Философия. Психология. Педагогика. 2010. Вып. 1. С. 3–7.

Бабушкин 2009. — Бабушкин Г. Д. Вероятностное прогнозирование в экстремальных ситуациях // Психопедагогика в правоохранительных органах. 2009. № 4 (39). С. 49–52.

Баева 2004. — Баева Л. В. Ценности изменяющегося мира: Экзистенциальная аксиология истории: монография. Астрахань: Изд-во АГУ, 2004. 278 с.

Бодріяр 2004. — Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.

Босенко 2020. — Босенко А. Свободная атональность / Институт проблем современного искусства Национальной академии искусств Украины. К.: Феникс, 2020. 320 с.

Венкова 2005. — Венкова А. В. «Катастрофическое сознание» в культурном опыте современности (к характеристике межпарадигмальной ситуации культуры «после постмодерна») // Диалог культур 2005: горизонты гуманитарного знания. Материалы научно-практической конференции. 21 апреля 2005 г. СПб: Астерион, 2005. С. 39–42.

Выжлецов 2016. — Выжлецов Г. Аксиология культуры на рубежах веков // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 2 (23). С. 15–26.

Грибова 2017. — Грибова М. Вот-смерть и упущенное событие // Неприкосновенный запас. 2017. № 1. С. 194–211.

Грицанов 2008. — Грицанов А. А., Кацук Н. Л. Жан Бодрийяр. Минск: Книжный дом, 2008. 256 с.

Гуцуляк 2001. — Гуцуляк О. Б. Європейські «нові праві»: «метаполітика» через «деміургію» // Людина і політика. 2001. № 6. С. 64–74.

Гуцуляк 2015. — Гуцуляк О. Б. Україна як Ultima Frontiera — Останній рубіж: соціокультурні епістеми національного буття: монографія / Прикарпат. нац. ун-т ім. В. Стефаника, Наук. б-ка [та ін.]. Івано-Франківськ: Вогонь Прометея, 2015. С. 218.

Делёз 2004. — Делёз Ж. Кино / пер с фр. Б. Скуратова. М.: Ad Marginem, 2004. 624 с.

Делёз 2011. — Делёз Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2011. 472 с.

Демина 2015. — Демина А. В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ: Дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01 — «Теория и история культуры». Астрахань, АГУ, 2015. 156 с.

Деррида 1992. — Интервью с Жаком Деррида // Arbor Mundi. Мировое древо. № 1. М.: РГГУ, 1992. С. 73–80.

Докинз 2018. — Докинз Р. Разоблачение постмодернизма // Капеллан дьявола. Размышления о надежде, лжи, науке и любви / пер. с англ. П. Петров. Москва: АСТ: Corpus, 2018. 416 с.

Долин 2017. — Долин А. «Прочь»: сатирический хоррор, ставший в США сенсацией // Meduza: интернет-издание. URL: https://meduza.io/feature/2017/05/05/proch-satiricheskiy-horror-stavshiy-v-ssha-sensatsiey

Єшкілєв 1998. — Єшкілев В. Повернення деміургів: передмова // Плерома. Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 1998. № 3. Проект «Повернення деміургів». Мала українська енциклопедія актуальної літератури (МУЕАЛ). 287 с.

Лакан 1998. — Лакан Ж. Семинары. Кн. 1. Работы Фрейда по технике психоанализа (1953/54). Пер. с фр. / Перевод М. Титовой, А. Черноглазова (Приложения). М.: Гнозис; Логос, 1998. 432 с.

Малви 2000. — Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. Минск: Пропилеи, 2000. С. 280–297.

Ное 2014. — Matthew Barney and Gaspar Noé // Bomb. Apr 1, 2014. URL: https://bombmagazine.org/articles/matthew-barney-and-gaspar-no%C3%A9-1/

Подорога 1995. — Подорога В. Выражение и смысл. Ландшафтные миры философии. М.: Ad Marginem, 1995. 426 с.

Сидоров 2015. — Сидоров П. И. Экология ментальних эпидемий // Ментальная екология. Экология человека. 2015. № 6. С. 33–49.

Соува 2008. — Соува Дон Б. 125 запрещенных фильмов: цензурная история мирового кинематографа / пер. с англ. И. Тарановой. Екатеринабург: Ультра. Культура, 2008. 383 с.

Степанов 2018. — Степанов М. А. Цифровая эсхатология // Новое литературное обозрение. 2018. № 1 (149). С. 333–367.

Тарнас 1995. — Тарнас Р. История западного мышления [Страсти западного ума] / пер. с англ. Т. А. Азаркович. М.: КРОН-ПРЕСС, 1995. 448 с.

Телемский 2018. — Телемский О. К новому Эону. Беседы о важном. Оккультизм, психология, искусство в новой перспективе. М.: Касталия, 2018. 244 с.

Фішер-Ліхте 2015. — Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности / пер. с нем. Н. Кандинской, под общ. ред. Д. В. Трубочкина. Москва: Международное театральное агентство «Play&Play» — Издательство «Канон+», 2015. 376 с.

Хренов 2002. — Хренов Н. А. Культура в эпоху социального хаоса. М.: Эдиториал URSS. 2002. 448 с.

Хренов 2013. — Хренов Н. А. Кинематографическая танатология // Отечественные записки. 2013. № 5 (56). С. 70–95.

Шелер 1994. — Шелер М. Избранные произведения / пер. с нем. Денежкина А. В., Малинкина А. Н., Филлипова А. Ф.; Под ред. Денежкина А. В. М.: Гнозис, 1994. С. 299–302.

Шенкао 2003. — Шенкао М. А. Смерть как социокультурный феномен. К.: Ника-Центр, Эльга; М.: Старклайт, 2003. 259 с. (Серия «Проблема Человека». Вып. 4).

Юнг, Нойманн 1996. — Юнг К. Г., Нойманн Э. Психоанализ и искусство. М.: REFL-book; К.: Ваклер, 1996. 304 с.

Ямпольский 2004. — Ямпольский М. Смерть в кино // М. Ямпольский. Язык — тело — случай: Кинематограф и поиски смысла. М.: Новое литературное обозрение, 2004. 376 с.

Mulvey 1975. — Laura Mulvey. Visual Pleasure and Narrative Cinema // Screen. Autumn 1975. Vol. 16 (3). P. 6–18.

Oxford. — Oxford English Dictionary. URL: ttps://www.lexico.com/definition/escapism

Schwab, Malleret 2020. — Schwab K., Malleret T. COVID-19: The Great Reset. Geneva: Forum Publishing, 2020. 280 p.

Зшиток VII

Постлюдина на постекрані



Злам у свідомості, характерний для перехідного періоду, закономірно позначився зміною «місця людини на екрані» та її символічного статусу.

В той час, як естетика тоталітарних режимів базувалась на класичних принципах з їх апеляцією до образу людини фізично і морально досконалої, динаміка зсуву у пострадянський (посттоталітарний) період передбачала вивільнення місця для «абсурдного» персонажа, маргінала, людини «нестандартної» зовнішності та вдачі. І все ж таки наприкінці 80-х методологічна основа творення образу героя (хай навіть негероїчного) передбачала ще переважно соціокультурний підхід — на перетині специфіки середовища, характеру культури і типу соціальності. Приділення уваги маргінальним персонажам привносило в кінооповідь екзотичне нюансування субкультури. Панки, готи, емо (від англійського emotional — емоційний), послідовники ідей New Age, екологісти, представники ЛГБТ-спільноти сексуально-ґендерної ідентичності, інші формальні та неформальні утворення й рухи, співіснуючи на демократичних засадах у соціокультурному просторі, впливали на утворення «строкатої» карти суб'єктності в екранному вимірі.

Прихід постмодерну вщент руйнує форми класичного мистецтва — доказ небувалої світоглядної парадигмальної зміни, що знаменувала перехід від одномірного, лінійного мислення, характерного для класичної епохи, до мислення поліфонічного, нелінійного. «Війна цілому», заміна колективістичної моделі свідомості індивідуалістичною мали закономірні наслідки. Серед таких — протиставлення догматичному класичному мисленню так званого «багатовимірного» способу фільмування, що спирається на ігрові, деконструктивістські і плюралістичні принципи. Це позбавило сенсу протиставлення «високого» та «низького», домінантного і мінорного, центрального й периферійного, відкритого й латентного, того, що декларується, й того, що реалізується. Емблематичною фігурою усвідомлення буття, культури та мислення стає *гра*. В ігрових координатах екранний текст сприймається як своєрідний *означник* феномену реальності/вигадки і водночас виступає *означуваним* для поля версій прочитання/



Думаю, як все закінчити (2020, Чарлі Кауфман)

сприйняття — інтерпретацій. Такий підхід обумовив новий статус глядача-реципієнта як повноправного співучасника творчого процесу. З іншого боку, неоднозначність тексту, його ускладнена структура спровокувала оновлення ролі кінокритика як фахівця, здатного не тільки проаналізувати твір, а й окреслити множинність можливих його інтерпретацій, зв'язок з відомими феноменами культури та мистецтва, ступінь новацій.

На відміну від класичного мистецтва, яке прагнуло досконалості форми, тіла, маніпуляцій з ним, мистецтво постмодернізму зосереджує увагу насамперед на тілесності в усіх її модусах і вимірах існування, на оголенні патологічних симптомів несвідомого, на психічних феноменах людини, на її фрагментарному світосприйнятті. Суб'єкт при цьому постає як колаж — внаслідок суперечливості, мінливості, непостійності людського *«Я»*. Яскраві приклади зустрічаємо у фільмах К. Тарантіно, Д. Лінча. У сучасному втіленні розуміння неоднозначності *«Я»* гранично артикульоване і поглиблене в експериментальному абсурдистському трилері американського сценариста і режисера Чарлі Кауфмана «Думаю, як все закінчити» (2020). Стрічка може здивувати навіть тих, хто погоджується з формулою «все є не таким, як виглядає», що вже неодноразово адаптована кінематографом в різноманітних її модальностях. Персонаж

цієї заплутаної екранізації однойменного роману Ієна Рейка (2018) розмовляє зі своєю супутницею цитатами, що, як здається на перший погляд, витискують з фільму ноту живого спілкування. Іронія міститься в тому, що, серед іншого, він цитує американського письменника Девіда Фостера Воллеса — відомого ідеями відродження щирості, надії та романтизму, першого американського літератора, який об'явив війну цинізму та іронії. Зокрема, титульний персонаж фільму Джейк цитує есе «З єдиного плюраму», в якому Девід Фостер Воллес доводить, що постмодернізм давно вичерпав себе **[Wallace 1993]**. Втім, всі інвективи, висунуті Воллесом до постмодерну: відсутність глибини, пародійність, рваний монтаж, цитування, — всі ці ознаки знаходимо в самому фільмі. При цьому кінорежисер, ніби синхронізуючись з позицією Воллеса, постійно підштовхує глядача до пошуку/сприйняття правди, яка зрештою є лише уявністю. Можливо, у цьому й є вирішення «квесту Чарльза Кауфмана» — пошук рятунку з хащ постмодерної «вторинності» тотальної «інтертекстуальності», невизначеності смислу й мови шляхом метамодерністичних фантазій про нову культурну парадигму. «Метамодернізм» (Тімотеус Вермюлен, Робін ван ден Аккер) [Vermeulen & Akker 2010], пропонуючи балансування на межі модернізму й постмодернізму, втілює культурну логіку інтернет-доби, намагається «скорочувати дистанцію» (вираз іншого метамодерніста — письменника Сета Абрамсона) між вигадкою та реальністю, конструкцією та реконструкцією, відстороненістю та щирістю.

Прагнучи поєднати, здавалося б, не поєднувані речі, метамодернізм, навіть обстоюючи помилковість передчасного проголошення «кінця» усього, не виходить за межі культурної ситуації постмодерну, не відмовляється від його еклектичної мозаїки.

Не тільки екранний персонаж є вмістом різноманітних кліше, штампів, фрагментів, уривків, культурних алюзій. Автор, в рефлексії постмодерну втрачаючи авторитетний статус Деміурга, також постає як порожня форма, напхана кліше, помирає, розпорошуючись в цитатах. Цілком закономірно, адже парадигмально кожен текст — це інтертекст, а кожне висловлювання є цитатою мовленнєвого коду, що неодноразово вживалась до того. Саме обертання у цій дурній нескінченності ставить сакраментальне питання, що його винесено у назву стрічки Чарлі Кауфмана: «Думаю, як все закінчити».

Отже, вихід намічається один: **змінити саму мову**.

7.1 Мовні практики

Повноцінний діалог з мистецтвом, з екранною культурою зокрема, неможливий без розуміння особливостей екранної мови, знання її символів та засобів виразності, які є основою художнього мовлення.

Німецький філософ Ганс-Георг Гадамер, пов'язуючи будь-яку мову, мовлення зі світобаченням, вважав: «мова мистецтва передбачає приростання смислу, що відбувається у самому творі, на чому покоїться його невичерпність, яка й відрізняє твір від будь-якого переказу його змісту... розуміння в принципі не рівнозначне повторній актуалізації в нас думок іншого» **[Gadamer 2006, с. 1–4]**. Додамо: навіть, якщо тим «іншим» є сам автор. Неможливо адекватно немовленнєві смисли, що залишились у пам'яті, «перевести» у мовленнєві. Поза вербальним супроводом глядачеві часом легше підключити/задіяти асоціації, спогади, інші функції пам'яті, не обмежуючи їх свободу конкретикою словесної «упаковки». «Як з будь-яким мовленням. Воно не просто щось говорить, у ньому хтось говорить комусь дещо. Розуміння мовлення не є розумінням слів шляхом їх інтеграції крок за кроком. Воно є слідуванням за цілісним смислом промови, що завжди розташований за межами промовленого... всяким зусиллям розуміння від початку править своєрідне очікування смислу» **[Гадамер 1988, с. 366]**. Отже, заявивши/обґрунтувавши трансцендентність смислу по відношенню до вербального ряду, філософ практично переосмислив місце слова в структурі цілісного екранного образу, переклавши сенсоутворювальні функції на автентичну мову знаків, символів екранного висловлювання. Симптоматичним видається, що періоди активного оновлення екранної мови збігалися у часі з періодами розчарування у слові вербальному, з втратою довіри до Слова на тлі радикальної трансформації аксіологічно-смислових критеріїв доби.

Відмова від вербальної мови як радикальний крок, або програмний виклик, неодноразово позначалась на екранних практиках. З причин естетичного, ідеологічного плану тощо. Оскільки природа логоцентричної влади лінгвістична, мовна, боротьба зі словесними репрезентаціями думки є формою «іншомислення», дисидентства. Дозволимо собі послатися на думку Сергія Аверінцева, який

вважав, що не може бути генія без зміни мови. Зміна мови — це зміна звичного способу мислення. В свою чергу пертурбація культурної ситуації передбачає оновлення лінгвістичного дискурсу.

В новітній історії екранних медій та мистецьких практик також спостерігались неодноразові спроби трансформації «лінгвістичних форматів» з різних міркувань (у битві за смисли, як опір владному дискурсу, що має логоцентричну природу, на естетичних засадах, з метою пошуку нових, позавербальних, засобів виразності тощо). Приміром, у спробах трансформації мови (аж до повної відмови від слова, що звучить з екрана) — у відеоарті, трансгресивних екранних практиках contemporary art, в кінематографі. Доречно згадати екранні експерименти американського кіноавангарду 1950–1960-х, зокрема багатогодинні спостереження камери Енді Воргола за сплячою людиною («Спи», 1963) або за хмарочосом («Empire State Building», 1964), інші його безсловесні дослідницькі кіноопуси («Поцілунки», «Blow Job», кілька короткометражних версій про Мері, яка еротично облизує банан, тощо).

Цікаво, що практика «німоти» несподівано реактуалізовалась у кінематографі кінця XX — початку XXI століть. Уникнення вербальної взаємодії цілком можемо сприймати як спробу втечі з виміру маніпулятивних стратегій владних ієрархій, як ухилення від лінгвомедійних технологій впливу на індивідуальну та масову свідомість. Така зміна підходів до тлумачень передбачає здолання кордонів, встановлених мовою. Як наголошував Г.-Г. Гадамер, проблема розуміння «постає кожного разу, коли потерпають крах спроби встановити взаєморозуміння між регіонами, націями, блоками і поколіннями, коли виявляється відсутність спільної мови і узвичаєні ключові поняття починають діяти як подразники, що лише зміцнюють і підсилюють протилежності і напругу, на здолання яких спрямовувались спільні зусилля» **[Гадамер 1991, с. 43]**.

Вважаємо, що повернення «Великого німого» у добу піднесення технологічних можливостей, у тому числі цифрових потенцій звукоспорядження пластичного ряду, має вагомі підстави. І справа не обмежується даними новітніх методів системної обробки нейрологічних схем абстрактного мислення, що засвідчили насамперед концептуальний, а не лінгвістичний характер метафор. Отже, кіно як суцільна метафора цілком може безпосередньо візуалізувати змісти Уявного, оминаючи кордони, встановлені вербальною мовою.

7.2 Відступ-ретроспекція на тему: Чому німе/безсловесне кіно стало трендом

Визначальна роль пластичного ряду, візуальних образів, промовистої «мови тіла» не потребувала додаткових обґрунтувань у період, коли кінематограф отримав статус мистецтва й практично водночас шанобливий титул «Великого німого». Твори німого кіно досі постачають цікавий матеріал для фахівців з невербальної семіотики й кінéсіки (науки про мову тіла та його частин).

Початок звукової доби зародив побоювання тотальної експансії слова у мистецтві, що відпочатково позиціонувало себе насамперед як пластичне. Хоча й з розвитком «діалогової» екранності не останню роль при висловлюванні персонажу, в донесенні явного та/або прихованого смислу репліки «відіграють позавербальні засоби виразності — жести, міміка, інші елементи сенсорно-моторної поведінки, артикульовані або несвідомі маніфестації людського тіла як системи, що структурує вираз концептуального змісту промовленого чи не проголошеного тексту, його абстрактного смислу», — пише Марк Джонсон у праці «Значення тіла: естетика людського розуміння» **[Johnson 2007, p. 209]**.

Втім, всупереч наступу Слова, у різні історичні періоди спостерігається випадіння кінематографа в «архаїчні» конфігурації художнього формотворення суто візуальними виражальними засобами. Підсилення уваги до описових модусів візуальності (пейзажі, портретика, інтер'єр) у фільмах неореалізму, нової хвилі, а вслід за тим у авторському кіно 1960-х позначає своєрідні стадії на поступовому шляху мистецтва екрана від наративності та «літературності» у бік домінування пластичної образності.

Починаючи з 70–80-х років XX ст., векторна орієнтація кіномистецтва від *вербального* до *візуального* знаходить все нові підтвердження: наративно-ціннісні стратегії, що спираються на слово, все більше поступаються формам композиційно-пластичним.

Означені тенденції до проявів «візуального мислення» та ауторефлексії помітно зміцнюються в кінематографі XXI ст. Надзвичайно показовими, з огляду на обрану нами тему, виявилися результати присудження нагород Американської кіноакадемії 2011 року, коли десять престижних «Оскарів»

розділили між собою в паритетному співвідношенні 5:5 два фільми: «Хранитель часу» Мартіна Скорсезе та «Артист» Мішеля Хазанавічуса. Тоді одному з лідерів, а саме фільму Мартіна Скорсезе «Хранитель часу», що претендував на перемогу в 11 номінаціях, дісталися статуетки за організацію художнього простору фільму як певного візуального і звукового середовища (за роботу оператора, художника-постановника, за кращі візуальні ефекти, за кращий звук і краще зведення звуку). Іншому тріумфатору оскарівської гонки, стрічці «Артист», в якій витончено обігрується чорно-біла стилістика німого кінематографа, закономірно дісталися трофейні фігурки за кращий дизайн костюмів, музичний супровід, по статуетці за кращу режисуру (Мішель Хазанавічус) і акторське виконання (Жан Дюжарден). «Артист» також визнаний кращим фільмом. І хоча фільми-фаворити були відзначені за різні, здавалося б, переваги, в них є щось загальне. Таким спільним знаменником стало звернення до витоків кінематографа, осмислення фактів історії раннього кіно, множинні апеляції до класичних фільмів кінематографічного «антикваріату».

За допомогою цитування хрестоматійних кадрів «Прибуття потягу» братів Люм'єр, «Подорожі на Місяць» Жоржа Мельєса, інших стрічок «піонерів» французького кінематографа, Скорсезе відтворює певне історичне середовище, в якому розгортає череду подій, вправно вплітаючи в тканину сюжету мотиви і образи, знайомі по фільмах класиків раннього кіно. Зламана металева лялька явно відсилає до «Метрополісу» Фріца Ланга, а образ механізму баштового годинника, що зупинився, римується одночасно з декількома першоджерелами. Бабіни з мовчазною кіноплівкою постають своєрідним аналогом хронографії. При цьому істинним хранителем часу виявляється сам кінематограф.

М. Хазанавічус в «Артисті», освідчуючись в любові до німого кіно, орієнтується на Голлівуд. Повернення до практично забутих сучасним кінематографом невербальних кодів Великого німого, магії чорно-білого кіно формально обумовлено тим, що герой картини Джордж Валентино — зірка екрана періоду його німоти, а героїня Пеппі Міллер — висхідне світило на небосхилі звукового кіно. Мелодраматичність і сентиментальність сюжетних колізій відважно замішана на кінематографічних ремінісценціях і прямих цитатах з класичних американських фільмів.

Дотепна стилізація Хазанавічуса, занурюючи глядача в атмосферу 20-х років минулого століття, передає не тільки неповторний шарм часу, але і його внутрішні суперечності: з появою звукових фільмів улюбленець публіки Валентино впадає в творчу депресію. Актор не в змозі пересилити страх «звукового бар'єру»

і заговорити перед камерою. Його тривожні сни свідчать про невроз або фобію, що помітно прогресує. Зміст оніричних образів, тобто таких, що мають стосунок до снів героя, виглядає чистим «бенефісом» дідуся Фрейда, що на сьогодні не є відкриттям для кінематографічної практики. Натомість увагу привертає оригінальність запровадження прийому «безсловесного звуку», коли навколишній світ героя поступово набуває різнобарвного звучання і лише його рот безпорадно надривається в німому крику.

Звернення до «золотого століття» Великого німого, коли вимушена «дислексія» екранних героїв сприяла розвитку всіляких невербальних способів самовираження, таких як гіпертрофована міміка, красномовна пластика, значність жестів, дозволяє сучасному глядачу по-новому відчути нешвидкоплинну цінність мови тіла як загальнодоступного засобу комунікації.

Отже, мав рацію президент Франції Ніколя Саркозі, коли, вітаючи команду творців чорно-білого німого «Артиста» з присудженням п'яти «Оскарів», особливо наголосив, що у виконавця головної ролі Жана Дюжардена просто приголомшлива англійська, адже всі розуміють, що у цьому жарті сформульована одна з преференцій безсловесного кіно — інтернаціональність його мови.

Взагалі-то феномен німого фільму в звукову еру — не така вже й рідкість.

Пригадаємо приклад Чарлі Чапліна, який наполегливо продовжував знімати німе кіно ще майже десятиліття після появи звукових стрічок. Безсловесні кінофільми з'являлися з певною регулярністю і в другій половині XX століття. У 1960 році японський режисер Кането Синдо зачарував цінителів своїм фільмом «Голий острів» — драмою з життя селянської родини, що була вирішена автором без діалогів, виключно пластичними засобами. Каскад безсловесних образів і кодів знаходимо в роботі американця Мела Брукса «Німе кіно» (1976): пияк-режисер, вирішивши повернутися в кіно, пише сценарій німого фільму з участю «зірок» першої величини. Спочатку Мел Брукс в своєму фільмі планував обійтися зовсім без звуків. І лише за наполяганням керівництва студії в картині зазвучала музика.

У 1982 році італійський режисер Етторе Скола поставив широкоформатний безсловесний фільм «Бал», де історичний час з його катаклізмами, війнами і революціями зображено через зміну музичних стилів і виконавців у танцзалі, куди приходять прості обиватели хоч ненадовго відволіктися від водоверті драматичних життєвих перипетій. Режисерська палітра мінімалістична: мовчазне запрошення до танцю, погляди, пластика, сам танець як історія, повідана тілом, — повідана емоційно, експресивно, відверто. Феєричні варіації на теми півстолітньої світової історії та історії кіно, настояні на вічних темах любові



Артист (2011, Мішель Хазанавічус)

й самоти, вирішені без єдиного діалогового слова, через шлягери різних років, образи, що апелюють до нашої колективної пам'яті.

Не менш яскравий приклад невербальної семіотики являє М. Ханеке у стрічці «Код невідомий» (2000), де австрійський режисер, досліджуючи насильство як загальносвітову цивілізаційну проблему, у пролозі та епілозі до фільму використовує безсловесні сцени: дівчинка і хлопчик намагаються висловитися мовою жестів з гостро-болючих питань, поставлених картиною, проте «код» їх комунікаційних повідомлень лишається глядачеві невідомим, отже зчитується суто інтуїтивно.

Серед помітних творів у дусі «Великого німого» слід згадати фільм аргентинця Естебана Сапіра «Антена» (2007). Ця експресіоністська антиутопія оповідає про підступний вчинок правителя міста, що зветься чи то за ім'ям, чи то за титулом *Майстром ТБ*. Цей диктатор підло викрав голоси городян і ті вимушені читати по губах. Тільки співачка на ім'я Голос зберегла здатність говорити. Щоб не допустити встановлення остаточного панування тирана, необхідно вивести з ладу антену, що підживлює його життєві сили.

Згадка фатальної ролі телебачення (Майстер ТБ) в означеному контексті зовсім не випадкова. Саме з експансією телебачення, що узяло на себе функції екранного оповідача, фундатора всіляких стереотипів, зокрема мовних і поведінкових, пов'язаний розвиток телесеріальних форм — нескінченних історій, обтяжених багатослівними діалогами (ох вже ці слова-слова!).

Кінематограф же, звільнившись від необхідності нести повинність обов'язкового наративу, дістав можливість зосередитися, нарешті, на рішенні художніх, естетичних задач, на оновленні кіномови. А нове, як відомо, — це добре забуте старе. Ймовірно, з цієї причини всі поважні кінофестивалі передбачають програми ретроспективних показів, а кіноархіви активно займаються реставрацією давніх кіношедеврів.

Оглушливий успіх у американських кіноакадеміків синефільських картин «Артист» і «Хранитель часу» став яскравим свідоцтвом зародження нового тренду любові до старого доброго «мовчазного» кіно.

У певному сенсі можна говорити про формування якоїсь всесвітньої моди на ауторефлексії кінематографа, який, осмислюючи власну історію, нібито проходить її основні етапи на новому рівні розвитку техніки. Найпереконливіше помічена тенденція виявилася на хвилі постмодернізму, що вільно грає, жонглює уламками міфів і культурних матриць різних епох і стилів.

Кінематографічному мейнстріму, масовій культурі вдалося-таки успішно перетравити деякі з характерних прийомів лабораторії експериментального кіно. Причому настільки успішно, щоб адаптувати їх для органічного використовування при створенні фільмів цілком глядацьких.



Хранитель часу (2011, Мартін Скорсезе)



Хранитель часу (2011, Мартін Скорсезе)

Перераховуючи причини перетворення німого кіно в сучасний тренд, необхідно згадати два антиномічні, взаємодоповнюючі аспекти. Перший момент полягає у тому, що звернення кінематографа до засобів/механізмів руйнування діалогу, розкриття його нетотожності самому собі, стало закономірним наслідком девальвації слова. За більш ніж вікову свою історію кінематограф виробив, як відомо, багато способів боротьби з Логосом, зокрема мікшування, зашумлення діалогових та монологічних текстів, а іноді руйнування їх канви примноженням акустичних ефектів або простим нагромадженням слів. Так, багатократне повторення словосполучень або фраз персонажами фільмів Кіри Муратової викриває беззмістовність слів, надає переконливі взірці деформації діалогового простору, зациклення, герметизації дійових осіб в непроникних коконах нескінченного монологу. Але, як показала практика, відмова від слів при передачі відчуттів, емоцій, значень найчастіше виявляється не згубною, а рятівною для екранної образності.

Момент другий: безсловесність, з характерним порушенням балансу між зображенням і словом, є своєрідним способом зосередження, концентрації уваги на візуальному ряді картини. Масовий кінематограф все виразніше перетворюється на видовище, на грандіозний, часто 3D-форматний, об'ємний бенкет візуальності, котрий, якщо і не виявляється самодостатнім, то виглядає куди більш значущим, ніж прихований за ним усічений смисл/зміст, часом важко вловиме значення.

Загалом, в історії кіно спостерігаються дві основні стратегії *візуального*. Одна з них — «репортажна», сфокусована на трансляції «рутини» щоденного життя. Інша — сконцентрована на художній рефлексії буття. Ця, остання, переважно й генерує культурні форми, отже має безпосередній стосунок до творення мистецьких вартостей. Цікавим досвідом поєднання обох означених «фокусів» видається картина українського режисера Мирослава Слабошпицького «Плем'я» (2014), дія якої відбувається в спецінтернаті для підлітків з вадами слуху. Герой фільму на ім'я Сергій потрапляє в колектив, де молодь живе за правилами, що встановлені кримінальними авторитетами. Тут панує злочинна організація «Плем'я», сама назва якої співвідносить канони існування кримінального угрупування із законами виживання у первісному племені, що протистоїть оточуючому світу на глибинному засадничому принципі «Ми — Вони». Герой фільму змушений брати участь у злодійських акціях «Племені», аж допоки кохання не змінить стиль його поведінки.

Вибір місця дії формально обумовлює відмову від діалогів у стрічці, що знята на мові глухонімих і спирається на візуальність як вихідний концепт. Апеляції до культури глухонімих з необхідним зверненням до сурдомови замість проголошеного слова передбачають безспірну апріорність зорового сприйняття і вражень людського життя. Назва фільму прозоро відсилає до «потужних» образів, пов'язаних з міфоархаїкою первісних людських стосунків, а німота персонажів постає промовистою метафорою їх вимушеної безсловесності. Якщо мовчазність членів «племені» трактувати як іншоформу несвободи, поставлена автором проблема глухоти фізичної може бути інтерпретована як метафора глухоти духовно-душевного плану.

Попри те, що «Плем'я» зафільмовано у дещо застарілій стилістиці «чорнушного реалізму» (з усіма належними атрибутами), підходи до його звуко-пластичного вирішення цілком вкладаються в актуальні загальносвітові тенденції, про що свідчать нагороди авторитетних кінофестивалів.

Саме від слова *тенденція* (загальний напрям розвитку) походить модне нині слівце *тренд* — від англійського trend, що перекладається як тенденція. Водночас трендовість указує на принципову непостійність, бо будь-який тренд коли-небудь «розвертається». І тоді ідеї перетворюються на власні протилежності, а негадане просування «всупереч», з переосмисленням усього попереднього досвіду, може стати початком нового тренду. Як довго триватиме помічена нами захопленість мейнстрімного кінематографа свідомим самообмеженням у кольорі та звуці, покаже «боротьба трендів». Боротьба, результат якої багато в чому залежить від образоутворювального тезаурусу актуалізованих часом культурних течій.



Плем'я (2014, Мирослав Слабошпицький)

У прориві до постмодерної «картографічної» моделі мови, зокрема мови екранної, сучасні кріейтори у символістичному запалі чинять спроби виплеску осібної суб'єктивності, намагаються запровадити власний мовленнєвий дискурс. Вигадують свої правила мовлення, що можуть змінюватися по ходу «промови» (чи то вербальний текст, фільм, музичний твір, картина або інша текстова реалізація). Яскравим прикладом такої постмодерністичної «карти» є відеоарт.

Окремі спроби оновлення теорії кіно та кіномови спостерігаються у здоланні будь-яких норм і меж із запровадженням надмірного шоку та епатажу (очевидний вплив «трансгресивного досвіду» Ж. Батая). До кола прикладів належать як твори «нового французького екстриму», так і сповнені гедонізму від насилля фільми революційного режисера американського андеграунду, автора «Маніфесту кіно трансгресії» Ніка Зедда. Схожі тенденції поширились і на інші художні форми контемпорарного мистецтва, що задіюють екран, — гепенінг, акціонізм, перформанс тощо.

У випадку такого виходу екранності за звичні межі (соціально припустимого, культурної традиції тощо) говорять про трансгресію. Зазвичай розробку цього концепту некласичного філософування пов'язують з іменами Ж. Батая, М. Фуко, Ж. Делеза, Ж. Деррида та інших теоретиків постмодернізму.

7.3 Трансгресія екранних мистецтв: медіаарт

В контексті сучасного мистецтва, щодо проявів трансгресивності, зазвичай згадують чотири хвилини і тридцять три секунди тиші в однойменному фортепіанному творі Джона Мілтона Кейджа («4'33''», 1952), пісуари Марселя Дюшана — мистецтво як жест. В екранній культурі вихід за межі — це і еволюція узвичаєних форм, і використання нових тем або підходів до них, зосередженість на маргінальних персонажах, жорстких оргіях тощо. Нетрадиційні підходи до монтажу або візуального ряду, строго кажучи, теж можна вважати трансгресією, якщо художник діє всупереч усталеним правилам.

Оскільки завданням митця завжди було привнести щось нове, своє, неповторне, вся історія мистецтв у певному розумінні постає низкою порушень усталених норм і конвенцій, послідовністю радикальних проривів з виходом творців за кола обмежень.

Найбільш кардинальні/плідні сплески «антитрадиціоналізму» в мистецтві відбувались переважно як реакція на кризові стани культури. Витоки трансгресивних явищ спостерігаємо на тлі зламного характеру соціокультурної ситуації початку XX століття в авангардному мистецтві, зокрема в кінематографічному авангарді 1910–1920-х.

Розширення контенту трансгресивного мистецтва, з відповідною трансформацією цінностей та смисловою інверсією образів, яскраво позначилось у неоавангарді другої половини XX століття, коли у вирі всесвітнього молодіжного руху та демократизації 1960-х ламались системи припустимого/дозволеного в продуктах контркультури та культури елітарної (у субкультурі артхауса тощо), де у формах фото-, відеоінсталяцій, гепенінга оформлюються гранично медіалізовані, вже посткінематографічні стратегії. Технології (насамперед йдеться про медіатехнології, де медіа — сукупність засобів аудіо-, теле- і візуальної комунікації) не тільки вторгаються у мистецтво, а й самі стають мистецтвом. Екран з технологічного посередника перетворюється на артоб'єкт.

Саме у 1960-ті активно поширювався рух «Флуксус» — мистецтво «інтермедіа», програмно укорінене в неодадаїзмі. Представники цієї квазіавангардної

течії у випадах проти авторитету класичного модернізму всіляко намагались зміцнити зв'язок між мистецтвом та повсякденними справами, ready-made предметністю, що активізувало розвиток перформансу, арткіно, а вслід за тим — відеоарту.

Наприкінці XX століття інсталяція, перформанс, експерименти з медіазасобами в річищі авангардних артпрактик, відеокомікси з комп'ютерною обробкою тощо отримали новий поштовх до розвитку у зв'язку з цифровізацією.

Екранні мистецтва першими з усіх видів художньої творчості почали ідентифікуватися з інноваційними технологіями. Варто пригадати ранні експерименти у «стилістичному річищі» відеоарту, вторгнення відеохудожників в зону масмедій у неофіційному радянському мистецтві періоду перебудови, спроби модернізації традиційних культурних символів у намаганнях здолати/розхитати ідеологічний конструкт «реалізму» (читай: соцреалізму). В Україні «підривні



TV Cello (1971, документація перформанса, Нам Джун Пайк)

стратегії» сучасного мистецтва активізувалися в період кінця 1980-х — початку 1990-х років, за часів тотальної легалізації: ідей різного порядку/штибу, сексуальності, тілесності тощо. Саме тоді виникає «нова хвиля», пов'язана з розширенням трансгресивного ресурсу, актуалізацією медіаарту, насамперед такого його напряму, як відеоарт, із зосередженням на відеоекспериментах з формою: морфінг, 3D-анімація, відеоінсталяція тощо.

«Тиха цифрова революція» початку 1990-х стала для митців слушним приводом опанувати нові медії — дигітальні (від англ. digital — цифра). Саме цифрові технології виявились альтернативою традиційним медіаносіям.

Якщо поняття відеоарт зазвичай використовують стосовно мистецтва, артефакти якого створено за допомогою аналогових медій, відео, телебачення тощо, то new media art передбачає залучення/використання різноманітних цифрових медійних форматів, а від середини 1990-х, з поширенням світової мережі, виміром презентації нових форм мистецтва стає Інтернет-павутиння.

Спираючись на інноваційні технології, new media art пропонує митцю новий інструментарій: замість пензлів та фарб — їх комп'ютерні імітації та мови програмування, замість «картинки» та звукового ряду — бази даних. Цифрове кодування знімає не тільки проблему відмінності підходів до творів на різних медіаносіях, а й полегшує досягнення художньої мети такими підсиленими засобами впливу на глядача, як екстраординарний монтаж, шоковий візуальний ряд тощо.

Для ствердження трансгресивного статусу медійного мистецтва суттєвішими за прорив у сфері технологій є зміни його глибинної сутності — руйнація усталених канонів, кордонів і табу (естетичних, морально-етичних, ідеологічних тощо). Це знаходить прояв у різноманітних «ексцесах», до яких слід віднести всілякі очуднення візуального образу, введення запланованих помилок до програми в якості формоутворювального принципу, разноманітні «дефекти» і «зсуви» — від наративних спотворень усталеної «норми» до радикальних деформацій ціннісно-смислової матриці, мутацій чуттєвості тощо. В такий спосіб митцем реалізується переозначування як вираз критичного ставлення до домінантної наратії, переосмислюється форма оповіді, здійснюється творення нової образності.

Нині до кола медіаарту потрапляють такі напрями, як цифрове або комп'ютерне мистецтво, геймарт, інтерактивні інсталяції, net-арт, постінтернет-мистецтво тощо. Класифікація медіаарту ускладнюється застосуванням в багатьох творах одночасно кількох медійних засобів.

7.4 Візуальний код як генератор і реструктуризатор смислів в неоавангардних артпроєктах Метью Барні

Обшир для трансгресивних, концептуальних практик відкриває відеоарт, який «розуміємо як роботу із зображенням у русі, створену у смисловому полі сучасного мистецтва» **[Першеева 2020]**. Особливості цього розширення традиційної «фільмічної екранності» видається доречним розглянути на прикладі циклу відеофільмів художника і скульптора Метью Барні, оскільки його масштабний, запроваджений з голлівудським розмахом проєкт «Кремайстер» (Cremaster) цілком може вважатися хрестоматійним для висвітлення базових позицій постмодерну, транскрипцій «нової чуттєвості», «нової тілесності», «примату візуальності» тощо. Це — своєрідний текст-карта. І не тільки за географічною прив'язкою до різних континентів (можливо, картографічність замислена як підказка, гра, термінологічний перегук з ризоматикою надсучасних конструктів). Візуально розкішні відеофільми циклу складаються з цитат, знаково насичених колажів, які не приховують, а відверто маніфестують свої властивості симулятивності, взаємопроникненення дискурсів за відсутності домінантного коду.

На засадах міжвидового синтезу «Кремайстер» являє зв'язок з кіно, фотографією, танцем, музикою, архітектурою, образотворчим мистецтвом, а також з нехарактерними для його попередників видами contemporary art, як-от інсталяція, бодіарт, перформанс та інші складові сучасної візуалістики, що ламають історично усталене відношення до традиційної екранної культури. Суцільний карнавал й перформанс. Без жодного слова: *вербальне* витискується *візуальним*, надаючи взаємодії *пластичного* та *звукового* все нових моделей та форм.

Масштабний ocular-центристский артпроєкт Метью Барні, перекладений на відеоплівку, репрезентує варіативність буття в символічному просторі, сповненому трансформованої еротики і придушеної чуттєвості, спираючись на інтердискурсивне теоретичне підґрунтя міфоаналізу, семіології, аналітичного методу Артура Данто, філософської антропології та психоаналітичного інструментарію. Отже, зрозуміло, чому серед дослідників артавангардних проєктів Барні — експерти з таких різних сфер, як-от: філософія, психологія, міфологія, арткритика, лінгвістика тощо. Кожен із знавців знаходить власний

ракурс при вивченні цього відеоманіфесту постмодерну. Культуролог і філософ Надія Маньковська запровадила компаративістські розвідки щодо порівняння естетичних особливостей міфосвіту в проєктах Метью Барні з екранними творами іншого художника-постмодерніста Пітера Гріневея **[Маньковская 2011]**. Індивідуальну міфологію Барні з психоаналітичних позицій студіює арткритик, культуролог Ірина Кулик **[Кулик 2013]**. У дослідах Олександри Келлер та Ворда Фразера **[Keller A., Frazer W. 2006]** розглянуто генеалогічні зв'язки творчості Метью Барні з мистецтвом 1960–1970-х, у контекстах якого Cremaster визнається за справжній квазіблокбастер, парадокс неоавангарду. Лінгвістиці тіла у творах Метью Барні присвячує розвідки арткуратор та кінознавець Карина Караєва **[Караева 2010]**. Її статті розкривають певні аспекти онтології і семіології тіла, його чуттєвості та відстежують співвідношення мови тіла з урбаністичними ландшафтами у роботах художника.

Лінгвістичні транскрипції «органів тексту» дають підстави згадати, що у назву проєкту винесено термін, запозичений з медичної енциклопедії: «кремайстер» — специфічний, найінтимніший м'яз чоловічого тіла. Той, що скорочує мошонку, чутливо реагуючи на зміну температурних та емоційних режимів (почуття страху, переживання, охолодження, напруга тощо). Саме у цьому ракурсі, як своєрідний «урок анатомування», розглядає цикл «Кремайстер» і філософ, відомий своїми роботами з естетики, Артур С. Данто **[Danto 2003, pp. 25–29]**. Спираючись на цілковиту актуальність символів тілесності та реалізації статевих стратегій лібідо, серед іншого, Артур С. Данто наголошує чисту потенційність у здоланні перешкод ембріоном на маршруті, спрямованому догори. Саме таким є центральний символ найбільш відомої, третьої частини циклу — Cremaster-3 — нівелювання банального протиріччя між експонуванням простору та його вмісту.

Слід визнати: у своїх екранних гепенінгах Барні ніби солідаризується з судженням Жана-Люка Нансі: «Кожна думка є тіло» **[Нанси 1999, с. 149]**. Виходячи з таких позицій, художник при конструюванні простору організує його як своєрідний обшир для існування тілесності — з її трансгресивними інтенціями, болючими рецепціями й ексцентричністю альтернативної самоідентифікації. Підхід цілком закономірний, адже триєдність основ міфосвіту Барні утворюють тіло, архітектура та простір, до якого вони вписані.

У «Кремайстері» щільно запаковані знакові ряди символів складаються в метаоповіді, що перетинаються, перетікають одна в одну, не залишаючи жодного шансу вибудувати з них лінеарний сюжет. Непростий шлях до посвячення молодого масона вигадливо сполучено з подіями світового значення



Cremaster (Кремайстер) (1994–2002, Метью Барні)

та фантазійними симуляціями за принципом поєднання уламків «різних реальностей» — соціальної, історичної, міфологічної. У вирі провокативної гри, у відвертій опозиції до прагматизму споживацького видовища Барні осмислює давні міфи і цілком сучасні стереотипи в кодах нової тілесності, нової «постмодерністської чуттєвості» (що її Р. Барт називав *sensuellement*) з характерним «ковзанням по поверхні» — побіжним та ілюзорним розумінням дійсності.

Така постмодерна практика запровадження різнодискурсивних кодів поєднується у Барні зі звичкою до містифікації, імітації, створення ілюзії, видимості/позірності. Знаходячи опертя насамперед у зображальності, виражальна палітра митця передбачає сприйняття/розуміння як на раціональному, так і на інтуїтивному рівні.

Було б помилкою оцінювати за кінематографічною шкалою використання оповідних структур Барні, який відверто «симулює» оповідність, не обмежуючи текст лінійністю драматургічних форм. Тому його твори сприймаються в авангардному ключі — одночасно і як абстрактні, і як фігуративні.

Як і годиться представникові авангарду, Барні акцентує відродження елементів окультизму. Один з наскрізних образів «Кремайстра» — молодий масон, який прагне духовної досконалості і від першої до останньої частин циклу виходить на все нові рівні ритуального посвячення відповідно до трьох ступенів ієрархії — учень, підмайстер, майстер. Барні змушує юнака долати ланцюг провалів та неуспішності на цьому шляху духовного зростання. У створеному

на підмурках особистісної міфології Барні світі «Кремайстера» знаковими атрибутами масонського церемоніалу постають і ліфт, наповнений цементом, і вежа Крайслер-білдінг у Нью-Йорку, що її Барні ототожнює з масонським храмом.

Барні знайшов вдалий візуальний еквівалент всебічної невизначеності: ембріон протискається крізь земну твердь, повзе затісними лабіринтами під шпилеподібною будівлею корпорації «Крайслер». Сексуально поліморфне тіло ембріона розмиває межі стабільної ґендерної орієнтації, сприяючи осмисленню альтернативних форм тілесності. Як пластичний евфімізм множинності «Я», альтернативних буттєвостей, всесвітів можна сприймати ще одну «фішку» проєкту — запровадження ідеї багатошарової ідентичності: одні й ті ж самі виконавці перетворюються на різних персонажів. Ось сам Барні в одному лише білому фартуху та жіночих босоніжках на голих ногах тримає рожеву ганчірку в скривавленому гнилозубому роті. Впритул до нього, у напівоберті, стоїть жінка (цю роль виконує безногa американська актриса й модель Еймі Маллінз) у такому ж фартуху на оголеному тілі, замість ніг — прозорі протези. З композиції ясно: чоловік і жінка гранично відчужені. А ось та ж сама виконавиця-ампутантка — вже жінка-гепард, яка пересувається на протезах, спеціально сконструйованих за подобою лап хижака породи кошачих. Більше того, красуня час від часу приймає подобу цієї граціозної тварини з відповідною пластикою рухів.

Поставангардний міфосвіт Барні вибудований з суміші маскультових кліше. Тут вирують стихії еросу, настрої цивілізаційного есхатологізму, гротеск, насилля та іронія, спричинені оголенням патологічних симптомів несвідомого.

Нехтуючи монтажем, симулюючи оповідність, Барні веде провокативну гру з глядачем, змушуючи його самотужки намацувати, шукати внутрішню форму творів, інформаційна насиченість яких, пластичне багатство, фрагментарність шифру гранично ускладнюють процес «зчитування». Йдеться про використання насамперед кодів візуальних, адже «фільми» Метью Барні фактично безсловесні, хоча в них багато музики й звуків. У цьому можна простежити маніфестацію оновлених принципів екранного мовлення, коли пластичний ряд трактується не як «заготовки» під вербальне оздоблення, а як самодостатній процес мовлення. Слід зазначити неабиякий транскультурний потенціал таких «дислексичних» екранних послань, адже міміка, жести, музичні звуки, хореографічна пластика, об'єднані в систему, також мають знакову природу. І ця невербальна комунікація як мова мистецтва виявляється транснаціональною.

Барні пропонує глядачеві зануритися у естетично осмислену фрагментарність тексту, перенасиченого метафорами, алегоріями, приголомшливими образами, що провокують здивування на межі шоку. На екрані ніби

оживає, перетворюється на організм хмарочос Крайслер-білдінг, поданий у суто експресіоністичній естетиці, з належною запаморочливою геометрією площин, тьмяним освітленням, різнопланові деформаціями простору. Нонантропоморфний архітектурний об'єкт наділяється психологічними й фізіологічними характеристиками. Щось подібне спостерігалося у фільмі Пітера Гріневея «Кухар, злодій, його дружина та її коханець», де ресторан інтерпретовано як образ сакральної споруди — храму сучасної цивілізації. Декорації ресторану стилістично вирішені як аналоги органів шлунково-кишкового тракту, що поступово перетравлює людину.

Для глядача спілкування з артпроєктами Барні, як і з будь-яким твором мистецтва, припускає декілька рівнів включеності — пізнавальний, соціально-психологічний, знаково-комунікативний тощо. Частина з них активізується у фазі передчуття і зустрічі з твором, частина — після перегляду. Післядія проєктів Барні, насичена полісемантичними знаковими образами, набуває особливого значення як акт комунікації з процесуальністю екранного твору, який, за відомою дефініцією Гегеля, є певною «естетичною реальністю» і водночас — системою знаковою. Знаки просто необхідні, аби комунікація відбулася.

Які ж базові принципи комунікації між Барні та його глядачем? За відсутності слів, основне смислове навантаження припадає на візуальні зображальні знаки. Художник і скульптор, він активно включає в креативну структуру своїх екранних творів просторові об'єкти — скульптури з білої стеаріноподібної субстанції, перетворює їх на елементи зорового ряду, де особливої важливості набувають форма, об'єм, принципи зв'язків предметів, колір, освітленість. Зчленовувавши такий «інвентар» з іншою фантазійно-художньою наочністю, Барні досягає високого рівня виразу. Думка, емоція, настрій набувають у нього конкретики форм, що тяжіють до гіпертрофії, епатажу, містерії, клоунади, охоплюються сферою карнавалу і гри.

Загадковість введення елементарних скульптурних фігур, їх таїна знімається несподіваністю використання цих предметів у кадрі. Вони, наче кінематографічні «монтажні перебивки», стають у пригоді при перенесенні тем, сюжетів, символів та інших семіотичних схем з одного шару культури на інший. Такі хаотичні переміщення у постійних пошуках умовної «точки переходу» — між чоловічим та жіночим, між страхом і зухвалістю, між формою та аморфністю — один з найулюбленіших художніх прийомів у творчій майстерні Барні.

Карнавальні, еклектичні екранні перформанси Барні своєю надмірною візуальною перенасиченістю, декоративністю, штучним шиком, програмною відсутністю балансу між формою та змістом, гіпертрофованою стилізацією

вочевидь тяжіють до естетики «кемпу», що, за визначенням, безупинно апелює «до неприродного: штучності і перебільшення» **[Зонтаг 1994, с. 235]**. Саме такі ознаки «кемпу» наголошує його дослідниця Сьюзен Зонтаг — мислитель, письменниця, інтелектуалка, що залишила слід у критичній думці XX століття. Відома своєю чітко позначеною, доволі радикально позицією, Зонтаг була чи не першою з тих, хто проблематизував наявність непроникної межі між «високою» та «низькою» культурою. Вона виступала проти зведення мистецького твору до його змісту, закликала більше уваги приділяти формі. Можливо, з цієї причини стиль «кемпу», що декларує можливість побачити світ як естетичне явище, імпонує дослідниці. Зонтаг формулює свою опінію: «Стиль *"кемп"* гребує змістом або ж пропонує таку точку зору, де зміст не має значення» **[Зонтаг 1994, с. 236]**.

Наочна перемога «стилю над змістом, естетики над мораллю, іронії над трагедією» в артвідео Метью Барні дає всі підстави віднести його проєкт до явищ «кемпу». На підкріплення позиції можемо додати й суто ґендерний аспект, знову-таки спираючись на аналітичні розробки Сьюзен Зонтаг. На її переконання, дефініція «кемпова чуттєвість» спрямована до образа андрогіна **[Зонтаг 1994, с. 238]**. У цьому Зонтаг вбачає дух екстравагантності й надмірності, іронічність, якою знімається навіть суто трагедійний посил. У чому ж міститься, на думку дослідниці, «трагедійність» такого штучно організованого колоритного дійства? Відповідь виявляється шокуючою: у самому акті фільмування. Інтерпретуючи камеру як сублімацію зброї, а фотографування — як сублімоване вбивство, Зонтаг все ж таки вважає, що кемп, попри позірну жорстокість/злостивість та цинізм, вчить шукати позитив у тому, що виглядає невдачею.

Провокативна ризикованість змістів екранних експериментів Барні міститься у маніфестації/відображенні новітніх тенденцій в мистецтві, насамперед таких, як:

– поступове перетворення візуальності на домінантну складову культурних артефактів;

– орієнтованість твору не тільки (і не стільки) на глядача, скільки на самого творця, на проблеми його самовираження;

– реактуалізація герменевтичних концепцій тексту, питань розуміння та інтерпретації.

Метью Барні зіставляє, змикає різнорідні явища та ідеї, котрі раніше сприймалися як непов'язані між собою, передбачаючи активний (радше, інтерактивний) тип сприйняття своїх відкритих творів. В артистичних проєктах митця, що послідовно демонструють «відсутність серйозності», змішування різних

стилів, жанрів і художніх рішень, на перший план виходить не стільки семантичне наповнення, скільки стилістична виразність — незвичність, новизна, візуальна перенасиченість карнавального штибу, зухвала надмірність та інші похідні від гранично індивідуалізованих просторів. Сприйняття такої сучасної візуалістики передбачає й відповідні рівні рефлексії.

Пишні, необарокові складноструктуровані арттексти символіста, метафориста, філософа Барні передбачають множинність прочитань, отже відкривають перед глядачем нові неосяжні обрії для вільної гри уяви у пошуках інтерпретаційних рішень.

Усвідомлюючи принципову неможливість адекватної вербалізації всіх трансгресивних інтенцій багатомірного артпроєкту Барні, оберемо собі за алібі/виправдання думку дослідниці відеоарту Кетрін Елвз: «Значення твору є множинним і поліморфним, і будь-який випадок інтерпретації великою мірою залежить від того, хто здійснює акт перегляду» **[Elwes 2015]**. Епатажна видовищність, унікальна стилістика крайнощів та іронії підривають основи консервативного мислення, поєднуючи непоєднуване: уламки міфоструктур — з бульварними вульгаризмами, строкату іконографію індустрії культури — з лаконічною стриманістю сакральних ритуалів.

По суті, Метью Барні пропонує матрицю, утворену множиною всезагальних культурних кодів, символічних кодів візуального мовлення, котрі кожен реципієнт зчитує по-своєму. Йдеться про символи і знаки, здатні вступати у резонанс із вмістами глядачевих нетрів несвідомого, отже, забезпечувати готовність цієї глибинної сфери до сприйняття архетипової, езотеричної символіки, елементів магічних окультних практик, наближаючи екранний текст до різновиду магії.

Постійно оперуючи домисленими та переосмисленими / десемантизованими та ресемантизованими елементами різних парадигм, Метью Барні то позбавляє їх звичного смислу, то навантажує новим, доволі ексцентричним змістом — гротесковими елементами премодерну, знаками, символами, деконституалізованими положеннями масонства та християнської догматики тощо. Зіткнення різнопланових концептуальних підвалин (ортодоксій, єресі і модерна) як нашарування різних кодів приховує відсутність власного. Така «нестача» характерна для постмови, в якій, по суті, бракує струнких правил лексики й морфології, а ключ розуміння втрачений. Тож яка різниця, що знакове послання беззмістовне? Меседж не піддається дешифрації, тобто адекватному сприйняттю. Натомість — плюральна множина суб'єктивних інтерпретацій, рівноправних у своєму статусі «правоти».

Здавалося б, ось він зоряний час критика-інтерпретатора, адже не тільки твори візуального постнеоавангарду демонструють зіткнення різнопланових концептів та смислову неоднозначність, а й цілком «традиційні» (принаймні з боку їх технологічного виконання) фільми. Одначе, запал вирішення герменевтичних завдань значною мірою нівелюється революційним есе Сьюзен Зонтаг «Проти інтерпретації» (1964). Виступаючи проти визначених «правил інтерпретації» як «свідомого акту розуму, що ілюструє певний код», авторка насамперед поставала проти насильства, вбачаючи навіть у ненависті своєрідну форму інтерпретації, найбільш «реакційну, нахабну, боязливу, задушливу». Здійснювала демарш проти «естетичного споживацтва» візуальної культури, адже в мистецькому творі, на думку мисткині, міститься щось окрім наративованого змісту. Відкидаючи пріоритетність виявлення у творі «максимальної кількості змісту» і обстоюючи ідею «витискання надлишкового змісту», Зонтаг прагнула до чуттєвого осягнення *«як-от воно»*, а не *«що воно значить»*.

7.5 Новий синтез екранності

Дефініціальна синтетичність екранної культури, що виникає як міжвидовий синтез внеску «старших муз», набуває нового осмислення в контекстах характерного для постмодерну мислення: мислення не концептами, а дискурсами. Це дає підстави говорити про доступність принципово нових сучасних підходів в експертній оцінці екранних творів із запровадженням інструментарію, специфічного для різних сфер гуманітаристики, та дискусійність самої ідеї експертної оцінки при такому інтердискурсивному підході на засадах плюральності та нондомінантності.

Викликом уявній «недоторканості» жанру на початку 2000-х став артхаузний пошуковий проєкт «Жорна часу» (2004) Віктора Сидоренка — художника, творчість якого має виразно філософічне спрямування. Притчова оповідь про життя та його сенс (або ж його відсутність) знайшла поліфонічне, багатомірне втілення у мультимедійній візуально-акустичній, динамічній системі, що поєднала різнорідні на перший погляд об'єкти: фреску «Тайна вечеря», її статичний дублікат (віддзеркалення в поверхні напівзатемненого скла, розташованого перед картиною), рухомий двійник фрески (фільм, знятий на кіноплівку), анонімні фотографії, таємничі механічні прилади, що асоціювались з приладдям тортур, та скульптурний об'єкт — конусоподібний «кристал». Опромінений ультрафіолетом конус, концентруючи світло, зачаровував чистотою форм, інтригував шлейфом асоціацій з магічним ясновидінням, вабив образом вічності, римуючись з купками «перемеленого» на порох часу.

Пропагуючи доволі радикальну інтеграцію (або симбіоз) різних мистецтв і технологій звуко-ритмічно-пластичного ряду, автор запропонував глядачеві інтерактивну дію: ставши між фрескою та склом, побачити відвертий фантазм: віддзеркалення власної постаті як частини групової композиції «Вечері» в затемненому напівпрозорому склі. Оптична мара чи філософський концепт позиціонування людини в світі, навіть у Всесвіті? Хто ми Тут і Тепер? Що єднає нас з Вічністю?

На екрані ніби «оживає» фреска. Метафізичне сходження від спостереження статики «документальних» світлин до рухомого екранного зображення —

міфологічного часо-просторового континууму — утворюється безперервним обертанням закільцьованої кіноплівки (автор стрічки — Віктор Сидоренко, оператор — Сергій Михальчук, режисер монтажу — Олесь Санін, композитор — Алла Загайкевич). Нескінечнний фільм, всі персонажі якого гранично відокремлені, їхні очі безпристрасно розчахнуті у простір. Дванадцятеро юнаків з поголеними головами і оголеними торсами. Постаті практично позбавлені одягу задля максимального знеособлення. На них нема нічого, окрім спіднього солдатського зразку — кальсон зі шворками, що можна інтерпретувати як промовисту метафору заперечення тоталітарної ідеї «усунення суб'єкта» і водночас як передбачення іншої кризи того ж суб'єкта — вимушеного усамітнення у вкрай «механізованому» світі. Кожен крутить ручку власного жорна, невпинний рух якого є символом деструкції, нищівної руйнації і водночас — вічного повернення. Камера робить наїзд на одного із «заручників часу», потім від'їжджає, і замість юнака ми бачимо за жорном більш зрілу людину — Автора. У такому факсимільному «камео» можна прочитати сміливий жест художника — наближення до персонажа свого візуального твору. Доповнюючи високі ідеї духовного плану пластичною виразністю рухомих і нерухомих зображень, скульптурних форм, магією світлопису, проєкт став свідченням свободи митця, вільного від герметичної замкненості у межах малярства.

Симптоматичний приклад міжвидового сценічного колажу — постапокаліптична «археологічна» опера «Chornobyldorf» (2020, композитори Роман Григорів та Ілля Розумейко), де поєднання «постопери» з екранною віртуальністю, ускладненням технологічної партитури стає тлом, на якому розгортається оповідь про постсуспільство, у якому опиняються залишки людства «після смерті капіталізму, опери і філософії». Так сказано в анонсі. Дійсно, «Chornobyldorf» намагається скласти у нову мозаїку уламки артефактів, фрагменти колись знаної музики, уривки спогадів, звучання народних інструментів, християнських мес, реконструкції дохристиянських обрядів, інших елементів пам'яті про світ, яким він був до свого «кінця». До вибуху. До розщеплення, практично «радіоактивного напіврозпаду» змістів, архівованих у колективному несвідомому. Аудіальні й візуальні залишки цивілізації, що розпалась на фрагменти і уламки: цитати з творів Баха перемежаються мелодіями українських народних пісень, риком, криком, шепотінням, речитативом, горловим співом. Крутий заміс етно, фольку, класики й панку у високотехнологічному оснащенні. Використання у сценографічному рішенні численних комп'ютерних ефектів апелює до «нової чуттєвості», нового синтезу, артхаузно-текучого взаємопроникнення дискурсів. Ідея твору концептуалізується як осмислення багатовікової



Chornobyldorf (2020, Роман Григорів, Ілля Розумейко)

історії поліського ареалу — через включення давніх артефектів, археологічних знахідок, перформативну пластику напівоголених тіл, архаїчних ритмів, інших засобів провокації зміни емоційних станів. Пластичне перетікання теперішнього часу в минулий народжує образи на перетині архаїчних міфів і сучасної метаміфології цифрових технологій. Люди з вживленими у тіло чіпами, дротами замість прикрас моляться прадавнім богам, вклоняючись комп'ютерним дискам і платам. Міфоаспект поклоніння скалкам цифрової цивілізації підсилюється введенням елементів дигітальної візуальності/віртуальності.

Екранні проєкції замість декорацій та контрастні задники покликані розширити вглиб простір сценічної «коробки», кардинально змінивши цю матеріальну субстанцію. Чи то лячний погорілий ліс, чи то блакитна вода з купальницями — краєвиди виглядають, ніби портал в жахливе або, відповідно, у світло-ностальгійне минуле. У такий спосіб ландшафт перетворюється на учасника дійства, а не просто створює живописне тло для розгортання «життя-в-усій-оголеності».

Акцентована тілесність, тривале споглядання судом та спастичних рухів при відновленні ніби втрачених людьми навичок (ходити, рухатись) вочевидь розраховані на емпатію глядача, мають змусити його відчути свою причетність до сценічної дії. Хай навіть через шок та ускладнення гармонійного сприйняття. Адже часом навігація між цифровим світом й вимірами театральних декорацій, художніх «реконструкцій» та претензійною візуально-перформативною складовою асоціюється з технічним атракціонізмом.

Віртуально-екранний чинник активно використовується при організації сценічних, перформативних, акційних, інсталяційних, інших подій contemporary art: виразна візуалізація, світлові та звукові ефекти, розширення колористичного та світлового діапазону, комп'ютерне моделювання об'ємних 3D-зображень, голограм людей, предметності матеріального світу тощо.

Наочність екранного компоненту додає переконливості навіть найбільш неймовірним візуальним складовим витворів бодіарту, біоарту тощо у переосмисленні тілесних практик.

На екранних перепуттях тілесного та нетілесного досвіду створюються інтерактивні художні проєкти, у тому числі на базі імерсивних технологій — з ефектом занурення всередину віртуального простору, де глядачеві надається можливість кругового огляду та зміни кутів споглядання. Такий формат ніби руйнує кордони між глядачем й проєкційною поверхнею. Людина сама перетворюється на своєрідний «екран», «віртуальне тіло» як мистецький об'єкт.

Відео, відзняте камерою з модульним полем зору 360 градусів, спостерігаємо у відеопроєкті фотографа Йосипа Сивенького «Рани 360», де інтегрований у цифровий вимір глядач сам обирає напрями погляду, руху, прокладає «стежини» на ризоматичних маршрутах у сфері запропонованої віртуальності.

Наочний перетин мистецького експерименту з соціальними практиками закладено в артформулу серії «Колайдерів» художниці Оксани Чепелик: від «MO/RU COLLIDER» (2016) до проєктів останнього періоду — «Український колайдер», «Чорногорський колайдер», де екранні технології забезпечують оприявлення моделі нелінійних пульсацій мозаїчної свідомості сучасної людини, світосприйняття якої сформовано історією катаклізмів. Запровадження прийому кінематографічного бобслею — швидкої зміни кадрів, своєрідних квантів інформації як зафільмованих фаз катастрофічного подієпотоку — дозволяє передати текучість мінливої, динамічної реальності.

Наведені вище приклади дають підстави зробити висновок щодо продуктивності впливу екранних технологій на розвиток сучасного мистецтва — і у різноманітті форматів contemporary art, і у модерних версіях цілком

«традиційних» майстерств. Хоча подекуди внесок screen-технологій виявляється амбівалентним.

З одного боку, введення смислозначущого елементу екранності в структуру художньої дії/події, використання інноваційних екранних технологій сприяє осучасненню, розширенню візуального тексту вистави або ж новітніх артпрактик (перформанс, гепенінг, акція, інсталяція тощо). З іншого — екраноцентричний компонент, вриваючись в усталену злагодженість складових, може не стільки збагатити смислову наповненість задуму, скільки зруйнувати його цілісність, постаючи штучною недоречністю в інтегративній сумі елементів сценічного твору або проєкту contemporary art.

Чи не найбільш парадоксальним чином взаємини теоретичної думки з артпрактикою реалізуються у сучасному мистецтві з розвитком концептуалізму, коли абстрактні образи споряджаються концептами, імпортованими з дискурсивних полів психоаналізу, постструктуралізму, екзистенційної філософії тощо. Викладені у супровідному тексті, вони гіпнотизують читача/глядача професійними кінематографічними, філософськими та іншими «жаргонізмами», що насправді є симулякрами й водночас — тим осердям концептуального твору, що реально продається на ринку мистецьких вартостей, — теоретичним обґрунтуванням, без якого твір виявляється не самодостатнім.

Розгойдування структури попередніх форматів культурної цілісності (у тому числі екранної, аудіовізуальної) генерує трансгресійне contemporary art, що в інтерактивному режимі з глядачем прагне безпосередньо вплинути на його свідомість ефемерними діями та подіями, викликати/спровокувати певні емоційні стани. Смисл таких мистецьких трансакцій здебільшого виноситься в концепцію, без підтримки якої програмно не детермінований твір, що не має завершених рефлексій, «зіяє» відкритим смислом.

Гадамер 1991. — Гадамер Г.-Г. Язык и понимание // Г.-Г. Гадамер. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. С. 43–60.

Зонтаг 1994. — Зонтаг С. Заметки о «кэмпе» // Киноведческие записки. 1994. № 22. С. 235–242.

Кулик 2013. — Кулик И. Мэтью Барни — Луиз Буржуа. Психоанализ и индивидуальная мифология: лекция // GARAGEMKA: YouTube-канал. 2013. 25 ноября. URL: https://garagemca.org/ru/event/matthew-barney-louise-bourgeois-psychoanalysis-and-individual-mythologies

Маньковская 2011. — Маньковская Н. Б. Эстетическая специфика постмодернистской мифологии в кинопроектах Питера Гринуэя и Мэтью Барни // Миф и художественное сознание XX века. М.: Государственный институт искусствознания, Канон плюс, 2011. С. 680–690.

Нанси 1999. — Нанси Ж.-Л. Corpus / Сост., общая ред. и вступ. статья Елены Петровской. М.: Ad marginem, 1999. 256 с.

Першеева 2020. — Першеева А. Д. Видеоарт. Монтаж зрителя. М.: Т8 Издательские технологии, Пальмира, 2020. 419 с.: ил. (Серия «Пальмира — искусство»), 2020. 421 с.

Danto 2003. — Danto A. C. The Anatomy Lesson: Matthew Barney's Cremaster cycle // The Nation. 2003. 17 April. URL: https://www.thenation.com/article/archive/anatomy-lesson/

Elwes 2015. — Elwes C. Installation and Moving Image. New York: Wallflower Press, Columbia University Press, 2015. 304 p.

Gadamer 1976. — Gadamer H.-G. Aesthetics and Hermeneutics // H.-G. Gadamer. Philosophical Hermeneutics / Translated and edited by D. E. Linge. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1976. P. 95–104. URL: https://ua1lib.org/book/785667/2ac264

Johnson 2007. — Johnson M. The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding. Chicago: The University of Chicago Press, 2007. 328 p.

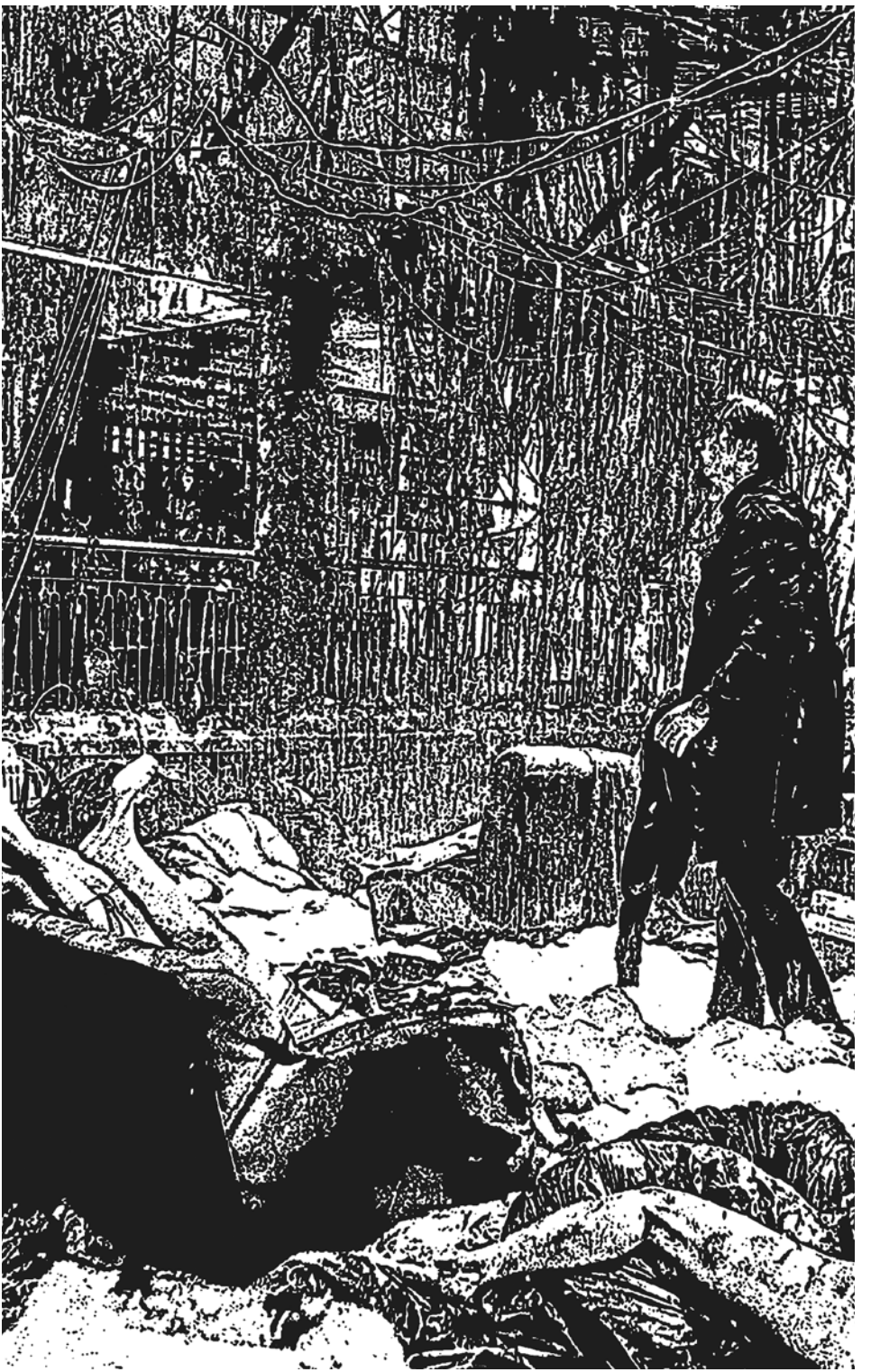
Keller, Frazer 2006. — Keller A., Frazer W. Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster // Cinema Journal. Winter 2006. Vol. 45, No. 2. P. 3–16.

Vermeulen, Akker 2010. — Vermeulen T., Akker R. Notes on Metamodernism // Journal of Aesthetics and Culture. 2010. Vol. 2. Issue 1. P. 1–14.

Wallace 1993. — Wallace D. F. E Unibus Pluram: Television and U. S. Fiction // The Review of Contemporary Fiction. 1993. Vol. 13 (2). P. 151–194. URL: https://jsomers.net/DFW_TV.pdf

Зшиток VIII

Не вір очам своїм



Соціокультурне буття зазнало суттєвих змін, опинившись перед експансією ілюзій, запакованих у технологічно досконалу «обгортку» цифрового формату. Зокрема, віртуально-дигітальна артсфера, виявившись плідним ґрунтом для різноманітних візуально переконливих фікцій, являє новітній феномен, що потребує системного осмислення з естетичних, філософських, психологічних та інших позицій.

З одного боку, прорив у сфері інформатики, інноваційні технології дозволяють найповніше занурення у віртуальну реальність, де споживач/людина може по-новому відчути плин життя, змінити параметри власної тілесності (аж до «втечі з власного тіла»). З іншого, спостерігається поступовий дрейф у бік віртуальної симуляції самого життя/буття, фальсифікації активності індивіда у фізичній, діловій, психологічній, сексуально-еротичній, чуттєвій, інших сферах, що досягається прямою стимуляцією нейронів головного мозку. Яскравим свідченням тому — поширення в обігу таких понять, як «віртуальні стосунки», «віртуальний секс», «віртуальні гроші», «віртуальні мандри», тепер ще й «віртуальна освіта» тощо. Пропонуючи сурогат насиченого подіями існування, потік симуляцій (дигітографа, інтерактивних комп'ютерних ігор тощо) фактично вводить людину у квазішизофренічний стан з реальною небезпекою повного розчинення ментальності користувача у кіберпросторі. При цьому його біологічне тіло залишається в «твердому» світі фізичної дійсності. Такий розрив ментального і тілесного планів, коли душа ніби «відлітає» у віртуал заекрання, є проблемним для індивіда, у певному розумінні проблематизуючи час і простір його фізичного існування.

8.1 [Ре]анімація симулякра. Екранні проєкції

Симулякр — від латинського simulacrum — означає оманливу подобу, копію, що заступила місце оригіналу. Поняття симуляції/симулякризації набуває все більшого значення у сучасному світі (іміджі, модні бренди, політичні новини, індустрія розваг, економічні, наукові симулякри, реклама, фейкові сенсації тощо).

І фотографія, і рухоме екранне зображення у певному розумінні підпадають під визначення симулякру, що від латинських перекладів Платона мав значення просто відтворення, картинки, репрезентації. В контексті платонівської репрезентативної моделі, симулякр — це знак, що спотворює свій прототип. У дефініції Платона симулякр означав втілення трансцендентних ідей («ейдосів») в реальних предметах матеріального світу — облудну/хибну копію, втілення, яке не відбиває сутності, а відтак — дисгармонізує Всесвіт.

Реактуалізація поняття симулякру, перетворення його на одне з ключових понять постмодернізму пов'язане з іменами філософів Жиля Делеза та Жана Бодріяра.

Ж. Делез у своїх міркуваннях виходить з твердження, що опозиція модель — копія втрачає рацію/резон/глузд/суть, коли замість «послаблення подоби» маємо лише зовнішню ілюзію. Остаточну емансипацію копії від прототипу зафіксувала нерепрезентативна модель Ж. Бодріяра. Не передбачаючи неодмінної наявності референту, вона взагалі позбавила сенсу протиставлення копії та «першопричини».

Там, де Платон виділяв дві стадії відображення — правдиве відображення й навмисно спотворене, — Бодріяр вбачає п'ять. Французький філософ пропонує розглядати симуляцію як завершальний етап становлення знаку, виділяючи такі етапи розвитку: перший — віддзеркалення якоїсь глибинної реальності; другий — перетворення, спотворення цієї реальності; третій — маскування відсутності глибинної реальності за удаваною; четвертий — втрата всякого зв'язку з реальністю і, нарешті, перехід з ладу видимості в лад симуляції, тобто обернення знаку на власний симулякр **[Бодріяр 2004, с. 157]**.

У своїй праці «Симулякри і симуляція» Жан Бодріяр описав нестримний процес «віртуалізації» світу як поступове поглинання реальності

гіперреальністю **[Бодріяр 2004, с. 157]**, постулюючи *культуру гіперреальності*, де домінують об'єкти та дискурси, що не мають референцій, тобто основи в дійсності.

Сміливо проголошений Жаном Бодріяром кінець *«реального»* взагалі (як і влади, історії тощо) був доволі радикально сформульований філософом: «реальності більше не існує». Постулюючи відмову від референтності, теоретик наголосив, що образи стираються, перетворюючись на абстракції генетичного та комп'ютерного кодів. За допомогою новітніх технологій вдосконалюється ілюзія, симулятивність образів, які відтворюють те, що в минулому бачилося як реальне. Їх місце заступає дублікат реальності, що, «збільшуючи ілюзорну подібність з собою, перетворюється на гіперреальність» **[Бодріяр 2004, с. 3]**.

Ґрунтуючись на теоріях Делеза і Бодріяра, симулякр можна визначити як знак, що знаходить власне буття, творить свою реальність, а відтак — доводить до абсурду саму ідею знаку. Це «муляж, ерзац дійсності, чиста тілесність, правдоподібна підробка, порожня форма» **[Маньковская 2000, с. 57]**.

Така «порожня форма» сама може виступити референтом, зумовлюючи виникнення нових знаків — симулятивних відтворень наступного порядку. В такий спосіб фейковий знак у віртуальній реальності отримує власне буття, а семіотична сфера — самодостатність.

8.1.1 Переконливість ілюзії

Культура завжди була схильна до творення симулякрів — за допомогою міфу, ритуалу, релігії, мистецтва, науки, політики. Достатньо пригадати казкові образи блюдечка з блакитною облямівкою, чарівного люстерка, магічної кулі, на поверхні яких людина намагалась побачити елементи реальності — зрештою, їх симулятивні образи. Сучасна ситуація симулякризації в усіх практично сферах суспільного буття є безпрецедентною. Внаслідок розвитку інформаційних технологій система симулякрів перетворилась у прецесію, яка корелює з потенціалом зацікавленості соціуму явищем або предметом.

Людина постмодерну приречена жити і функціонувати в умовах оманливої гіперреальності, експансивно-фейкової постреальності, що намагається витіснити дійсність фізичного виміру. Свідомість людини, рокованої існувати в обставинах високотехнологічного середовища та породженого ним віртуального світу, атакована деградантами знаків, ерзац-предметністю, різноплановими фантомами, візуально переконливими ілюзіями, зрештою замикається на копіях без оригіналів.

У той час як раціональне мислення свідчить про неможливість пред'явленого феномена, ці доводи оскаржуються людським оком, яке засвідчує існування фантазму. Важко повірити в нереальність/ілюзорність/ефемерність того, що бачимо «на власні очі». Така довіра до оптичної переконливості віртуального образу у поєднанні з практично необмеженими можливостями маніпулювання оцифрованими ликами фізичного світу аж до творення їх «з нічого», є своєрідним зазіханням/замахом на вторгнення у святу святих фізико-філософської матерії.

Це дає підстави визнати встановлення нової конвенції між автором і глядачем. Йдеться про довіру, радше про віру у переконливу «достовірність» неймовірних зображень, породжених «спецефектами». Запровадження таких радикальних перетворень образів світу, закарбованих за допомогою електромагнітних імпульсів, передбачає відповідні метаморфози у співвідношенні екранної реальності з її фізичним прототипом або відсутністю прообразу взагалі.

На тлі постійних вдосконалень цифрових технологій фотографічна достовірність сформованого пікселями ілюзорного світу спровокувала синдром імплозії — майже повної збайдужілості до візуально переконливих фікцій, симулятивних видимостей/позірностей, що входять у відвертий дисонанс з раціональним мисленням, законами фізики, детермінантами традиційної ціннісно-смислової матриці, усталеним етико-естетичними імперативом.

Сучасні філософи, розглядаючи симулякр як автореференційний знак, вбачають у ньому завершальний етап еволюції (радше — інволюції) художнього образу.

Намагаючись підім'яти під себе всю сферу естетичного, симулякризація поширилась на весь постмодерністський текст-світ, включаючи мистецтво і масову культуру, що призвело до поглинання реальності гіперреальністю, ініціювало дрейф всіх естетичних категорій, їх переосмислення, розсіювання.

Симулякр, що виник в нетрях постструктуралізму як певна деконструкція символу і образу, стає базовою категорією віртуалістики, що цілком закономірно, адже самий термін *віртуальність*, запозичений з глосарію електронних обчислювальних технологій та квантової фізики, передбачає безумовну очевидність, за якою не стоїть матеріальний прототип: замість фізичного існування пропонується певна потенційність, можливість, часто орієнтована на розбіжність з природними стереотипами чуттєвого сприйняття, що робить зриме неоднозначним.

Додаткової переконливості екранні фікції набули з бурхливим розвитком комп'ютерних технологій, які забезпечили шлях до нової достовірності

через фотографічно/візуально переконливу симуляцію предметності віртуальних світів.

У другій половині XX століття, а особливо після «тихої цифрової революції» початку 1990-х, сфера симулякризації стала практично всеохопною. Під загрозою опинились світ особистості, знання про дійсність і Всесвіт — реальність та історія поступилися місцем «симулятивній гіперреальності симулякрів» **[Бодріяр 2004]**.

8.1.2 Триумф симулякрів: digitograph

Справжнім тріумфом симулякрів слід визнати витвори цифрового відео — дигітографа. Споряджена цифровими технологіями знімальна техніка, вдосконалюючись, більше не обмежується прямим відображенням реальності — натомість починає її симулювати, підживлюючись силою уяви.

Варто наголосити: назва розділу «[Ре]анімація симулякру» несе подвійне навантаження — з одного боку, натякає на реактуалізацію, насичення новим смислом поняття «симулякр» в постмодернізмі, з іншого — словосполучення «анімація симулякру» нагадує про можливості цифрового відео — дигітографа щодо унаочнення неможливого, візуалізації будь-яких вигадливих витворів фантазії, творення фотографічно/наочно переконливих відвертих симуляцій на шляху до абсолютизації фікції.

Оперуючи значними масивами бітів інформації, піксельне відео робить можливим візуалізацію на екрані фантасмагоричних часопросторів.

Використовуємо термін «дигітограф» (від англ. digital — «цифра»), намагаючись підкреслити специфічність екранного видовища, орієнтованого насамперед на технологію, аби вирізнити від масиву фільмів, які, хоч і запроваджують технічні інновації, проте залишаються у рамках художньо-естетичної традиції класичного кіно.

Основним виражальним засобом дигітографа, цілком органічним для принципово нового видовища, слід визнати спецефект. Шокуючи реципієнта/глядача шквальним потоком нестереотипної візуальності, руйнуючи шаблони раціонального мислення, екранний спецефект спричиняє потрясіння від сприйняття, провокуючи фундаментальну втрату реальності на перетині технології та уяви.

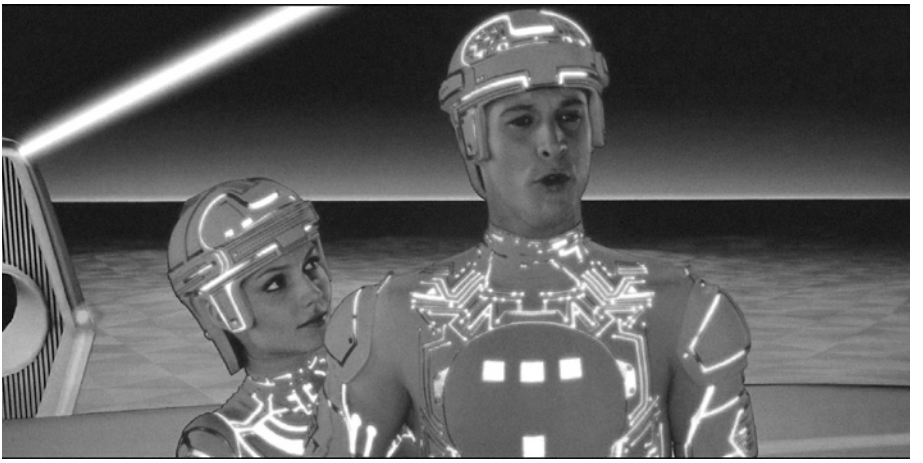
Якщо спробувати простежити динаміку утворення симулятивної візуальності в сфері екранних мистецтв, досліджуючи еволюцію візуального образу — від початкового його запису апаратом братів Люм'єрів до сучасного вторинного переродження у «віртуальній камері-обскурі», від технічно недосконалих

фіксацій міметичних зображень, через різноманітні суб'єктивовані перетворення (за допомогою ракурсів, світла, руху, кінетичних відхилень від звичного темпу або в результаті всевладного монтажу) до нової достовірності, отриманої шляхом цифрової симуляризації довкілля, — можна дійти закономірного висновку: сучасні технології піксельного відео парадоксально поєднують два шляхи розвитку екранного видовища, а саме *відтворення* дійсності та її *перетворення*.

Пріоритет у створенні симулятивної екранної реальності закріпився за Джоржем Лукасом, який залучив фрагменти комп'ютерної графіки вже у першому фільмі серії «Зоряних війн». Це був «Епізод IV: Нова надія», що його автор зафільмував у 1977 році. Хоча відомі й більш ранні приклади цифрової обробки зображення — у стрічці «Світ Дикого Заходу» (оригінальна назва — *«Westworld»*; 1973, Майкл Крайтон).

Втім, на титул першого фільму, що відіграв значну роль у філософському осмисленні концептуальної взаємодії віртуального світу та фізичної реальності, заслуговує стрічка «Трон» (1982, режисер Стівен Лісбергер), що її ми вже згадували вище. Молодий талановитий програміст Кевін Флінн, який створює новаторські комп'ютерні ігри, виявляється «оцифрованим» і потрапляє всередину комп'ютера, у віртуальний світ, де комп'ютерні програми існують в умовах жорсткої тиранії тоталітарного володаря на ім'я MCP (Master Control Program). Програми вірять, що їх доля залежить від вищих істот — «користувачів», а тому сприймають Флінна як месію, здатного звільнити їх від диктату ненависної наглядової інстанції. Продовження фільму «Трон: Спадщина» (2010) продемонструвало, як далеко просунулись за цей час комп'ютерні технології.

Можна припустити, що саме «Трон» надихнув режисерів Енді та Ларрі Вачовські на створення «Матриці» (перша частина трилогії вийшла 1999 року). Герой картини «Матриця» хакер Нео, подібно до свого кінематографічного попередника, програміста Кевіна Флінна з фільму «Трон», опиняється у віртуальному вимірі комп'ютерних програм, де усім заправляє Головна тиранічна програма (удосконалений аналог Master Control Program) та її емісари — персонажі-клони з однаковими обличчями на ім'я Сміт. Монструозна програма навіює на людей примусовий гіпнотичний сон, користуючись їх слабостями та інстинктами, звичкою чіплятися за усталене і знайоме. Матриця цілеспрямовано впливає на нейрони людського мозку, ініціює необхідні електронні імпульси, створюючи голографічний світ, комп'ютерний часопростір небуття — симулякр існування і спогадів про життя, якого не було. Нео, що йому як обранцю відкривається дійсна картина світу у вигляді постапокаліптичної пустелі, що утворилась в ході війни людей з машинами, очолює боротьбу за право жити в «реальності».



«Трон» (1982, Стівен Лісбергер)

Загалом модель світу, запропонована у цій культовій картині, має несподівані перетини з буттєвим виміром нашого існування, узгоджуючись з найновітнішими поглядами на кореляцію ментального та фізичного рівнів буття. Фахівці комп'ютерної анімації отримали практично необмежені перспективи у маніпулюванні часопростором. Вони — повновладні управителі екранного хронотопу: можуть створювати віртуальну предметність, футуристичні та космічні ландшафти, інтерпретувати урбаністичні пейзажі відповідно до реалій певного періоду минулого, «вилучаючи» сучасні будівлі, запроваджуючи відверту стилізацію або «чесне», практично антикварне відтворення реалій будь-якої історичної доби. Супервайзери та дизайнери дістали можливість змінювати (у вимірі екрану) зовнішність актора, його вікові та фізичні параметри, навіть здійснювати субституцію померлого актора ідеальним сканом-двійником, «захоплювати» міміку живого обличчя та переносити її на дигітальний «клон» або на будь-яку віртуальну фігуру.

У фільмі «Беовульф» (2007) Роберта Земекіса світ давнього англосаксонського епосу, від інтер'єрів до відповідного одягу й предметної атрибутики, повністю симульований комп'ютером. У цій ілюзорній часопросторовості діють віртуальні фантоми — анімаційні двійники «зірок» екрану, чиї імена значаться у титрах (Ентоні Хопкінс, Анджеліна Джолі, Джон Малкович та ін.). Вирази облич акторів використано як прообрази для створення анімаційних блендінг-форм, тобто виконавці стали лише «донорами» пластики для своїх цифрових «дублерів». Ідея, у відповідності до якої ігрове кіно є лише окремим випадком анімаційного, отримала додаткове підтвердження. Комп'ютерні трансформації «анімованих» зображень, їх парадоксальна кінематика забезпечили

наочність вражаючих актів порушення гравітації, інших законів фізики, генетики тощо. У такий екстравагантний спосіб любитель новаторських теорій та експериментів у візуальній практиці Роберт Земекіс зробив спробу довести, що світ вигадки та фантазії не менш легітимний за фізичну реальність.

Запропонована режисером у «Беовульфі» абсолютизація технологічних досягнень, розвинена у більш нових і досконалих екранних практиках, видається у певному розумінні «глухим кутом» для кіноестетики. Проте загальний досвід тотальної симуляції мав парадоксальні наслідки. Серед найбільш несподіваних результатів дигіталізації екранного світу — новий статус *реального*. Цілком очевидно, що нав'язливий невротичний острах «фундаментальної втрати реальності» на шляху оцифрування породжень вигадки та уяви великою мірою ініційований тотальною комп'ютерною інтервенцією. Формальне «спрощення» процесу оволодіння «алгоритмом світотворення» актуалізувало питання: чи не є і наш світ набором баз даних у якомусь «суперкомп'ютері»?

8.1.3 Зваба концепцією «світ як симуляція»

Переведення природних феноменів, будь-якого візуального ряду у бази даних та інформаційні потоки актуалізувало давню дискусію фізиків та інших представників природничого знання про те, чи не є наша реальність лише набором математичних формул.

Відомий фізик-теоретик Джон Філер поіменував цю здогадку як «річ з інформації» (It from Bit). Позасубстанціональність такої «предметності» відкриває нові перспективи для осмислення концепції «світу як симуляції», що легко візуалізується з урахуванням досягнень гай-теку. Той факт, що всі фізичні процеси можуть бути описаними за допомогою математичних рівнянь, зазвичай використовується як аргумент на користь віртуальної природи нашого світу. Деякі вчені вважають, що навіть Всесвіт цілком може виявитись гігантською комп'ютерною симуляцією (такі концептуальні підвалини світоіснування органічно вкладаються у сюжет фантастично-філософічних картин «Матриця», «Темне місто» та їх більш пізніх екранних наслідувань). Попри те, що дана ідея входить у конфлікт з нашим чуттєвим досвідом, таке припущення отримало чимало послідовників серед авторитетних вчених.

У числі прибічників гіпотези симулятивної природи нашого світу — американський астрофізик, нобелевський лауреат Джордж Смут. Учений відстоює гіпотезу: люди є цілком симульованими істотами — потоками інформації, подібними до персонажів комп'ютерної відеогри. Зважаючи на прогрес, досягнутий



Беовульф (2007, Роберт Земекіс)

у сфері комп'ютерних та інформаційних технологій, таке припущення не видається надто фантастичним, а враховуючи переконливість віртуального світу сучасних відеоігор та їх персонажів, які реалістично взаємодіють із гравцем, і поготів. Натомість опоненти вважають: у разі, коли ми знаходимось всередині симуляції, то навряд чи вдасться ззовні дослідити межі/контури цієї «матриці», адже симуляцією є саме наше життя і наш мозок, який справно видає реакції на подразники, незалежно від природи імпульсу. Отже, обидві протилежні теорії не можуть бути ані підтримані, ані спростовані. Хоча обидві гіпотези — не більше, як здогади. Тому апологети обох точок зору шукають неспростовні обґрунтування. Прибічники симулятивної природи Всесвіту намагаються виявити «програмні помилки», припущені «інстанцією» більш високого рівня. Вони вбачають перспективність розвідок у вимірах компрометації канонів класичної фізики, спираючись на відкриття у галузі квантової, хвильової механіки, закони руху мікрочасток тощо.

Космолог Алан Гут з Массачусетського технологічного університету обстоює ідею, що ми є дослідницьким лабораторним проєктом — експериментом, запровадженим певним надрозумом. Тоді чистота експерименту не передбачає розкриття таїни.

До числа тих, хто взагалі не вбачає сенсу у підтвердженні симулятивних або ж матеріалістичних підвалин існування нашого світу, належить гарвардський фізик Ліза Ренделл, яка вважає, що підтвердження тотальної симулятивності світоустрою нічого не змінює у дослідженні та сприйнятті світу **[Болл 2016, с. 28]**.

Яких би висновків не дійшли фахівці з космології, фізики, математики та ряду квазінаукових дисциплін, важко заперечувати, що кінематограф, насамперед цифрове відео, у власний візуально переконливий спосіб намагається вирішити онтологічні питання, часом випереджаючи фахівців природничого знання. Можна стверджувати: шквальне розширення обріїв «віртуальної реальності», її соціокультурних імплікацій сприяло перетворенню симулякрів на невід'ємну частину соціокультурної реальності інформаційного суспільства, провокуючи розмитість кордонів між реальним та віртуальним і водночас інспіруючи всеохопність недовіри у просторі тотальної віртуалізації буття.

8.1.4 Дигітограф та комп'ютерні відеоігри. Експансія ігрової моделі буття

Віртуальний ігровий світ — реальність, створена електронними засобами комп'ютерної техніки, — внаслідок своєї позасубстанційності реалізується лише у психіці суб'єкта. Людина наділена здатністю не тільки сприймати кіберпростір, а й активно діяти у цьому середовищі. Таким віртуальним виміром інтерактивності є поле комп'ютерної відеогри.

Взаємовпливи і взаємоперетікання кіно, дигітографа та відеоігор мають доволі давню історію, розпочавшись з 1970-х. Розгляд комп'ютерної гри як нового мистецтва, породженого кінематографом та новими технологіями, і досі викликає жваві дискусії. Втім, уряд США ще 2011 року завдяки гай-теківським вдосконаленням увінчав довгий шлях від примітивних аркад до сучасних повноцінних віртуальних світів визнанням мистецького статусу комп'ютерних ігор та їх «художніх симуляцій».

Формоутворювальним принципом художньої симуляції є правила гри.

Функціонально-психологічні аспекти сприйняття екранних симулякрів творів дигітографа та комп'ютерних ігор мають споріднену природу. Однак віртуальна гра викликає/провокує стани прямої несимволічної емпатії.

Ризоматична жанрова структура інтерактивних ігор передбачає багаторівневу систему симуляцій, що можуть наслідувати сюжети популярних творів кінематографа або дигітографа чи спиратися на власний оригінальний «сценарій».

Сучасна відеогра вирізняється інтерактивністю, нелінійністю розвитку сюжету, більш глибоким зануренням геймера-споживача-співтворця у світ симуляцій і водночас його «проникненням» у власну сутність. Комп'ютерна гра

висвітлює нові грані сприйняття шляхом задіяності усіх почуттів гравця: вчить «бачити всім тілом», якщо скористатися виразом М. Мерло-Понті, хоча теоретик присвятив цей вислів кіно **[Мерло-Понті 1948, с. 12]**.

Характерним для дигітографа, окрім творення казкових світів («Володар перснів», «Поттеріана», «Пірати Карибського моря»), міфопросторів, де запроваджуються глобальні цивілізаційні стратегії («Зоряні війни»), «віртуалізації» коміксів («Людина-павук», «Люди Х», «Місто гріхів» тощо), є більш-менш відверті адаптації до екрану різних жанрів комп'ютерних ігор (за яскравий приклад — некрожахи, презентовані Р. Родригісом у «Планеті страху»), що передбачають варіативність у вирішенні ситуацій, які можна «перегравати» до повної перемоги. У цьому означується один з найсуттєвіших ігрових аспектів — влада над часопростором: герой може неодноразово «гинути», аби знову актуалізуватися в полі гри. Легко помітити перегук між наведеною вище типологією кінотворів та жанровою класифікацією комп'ютерних ігор, серед яких найпопулярнішим слід визнати жанр пригодницьких квестів.

З ігровою моделлю буття пов'язане саме становлення цифрового видовища, де межа між світом реальним та ірреальністю стає дедалі хиткішою та варіабельнішою. Ця фаза етико-естетичного інфантилізму дигітографа викликає виразні асоціації з періодом «дитинства» кінематографа, коли той «вбивав» літературу, екранізуючи літературні твори у простодушно спримітивізованих версіях. На новому рівні технологічних можливостей у закони функціонування візуально переконливих віртуальних світів вплітаються елементи наукових теорій, адаптуються доволі парадоксальні футур-фантастичні ідеї, підриваючи довіру до «дійсності» як такої. Концептуалізується образ хаотичності, варіативності часопростору, легітимізується картина світу, в основі якої лежить *принцип невизначеності*. Пояснення смислу цього положення знаходимо у сучасного дослідника квантової теорії, талановитого популяризатора науки Стівена Хокінга, який наголошував, що «Всесвіт увесь час кидає кості, аби з'ясувати, що трапиться далі, у нього немає єдиної історії, як можна було б подумати. Навпаки, Всесвіт містить усі можливі історії — кожну з певною вірогідністю» **[Хокінг 2007, с. 88]**.

Поки фізики і математики опрацьовують поєднання ейнштейнівського релятивізму та теорій Фейнмана й Хокінга, дигітограф вибудовує екранні версії варіативності історій, кожна з яких має шанс зреалізуватися — залежно від поєднання безлічі взаємовпливів незначних, здавалося б, чинників. Цей феномен, постульований точними науками, неодноразово використовувався у мистецьких творах. «Існує теорія, що навіть змах крил метелика здатний викликати

тайфун на іншому кінці світу», — такий образний вираз теорії хаосу взято за епіграф до фільму «Ефект метелика» (2004, режисери Ерік Бресс, Дж. Мекі Грубер), де герой повертається в материнське лоно, аби здійснити акт суїциду. У такій ситуації можна побачити еквівалент відомого парадоксу, сформульованого фізиками: «Що трапиться, якщо ви відправитесь у минуле і вб'єте власного дідуся, ще до того, як він зачне вашого батька?» **[Хокінг 2007, с. 143]**.

Ця апорія часто розглядається науковцями як контрприклад, що руйнує саму можливість переміщень проти течії часу. Дигітограф взагалі полюбляє вибудовувати власні симулякри на квазінаукових концептах, адаптуючи їх насамперед у фільмах жанру фентезі, науковій та філософській фантастиці. За приклад — фільми «Дежавю» (2006, Тоні Скотт), «Фонтан» (2006, Даррен Аронофскі), неодноразово згадуваний «Аватар».

При симуляції тектонічних процесів, що відбуваються у глибинах людської психіки, одним з домінантних аспектів слід визнати акт сприйняття, що яскраво демонструють картини Девіда Лінча. Після «Загубленого шосе» (1997) та «Малголланд-драйв» (2001) режисер відверто сконцентрувався на «Внутрішній імперії» («Inland Empire», 2007), де зміни свідомих та позасвідомих образів імітують/симулюють тектонічні inside-процеси. Внаслідок відмінності світосприйняття автором, персонажами, глядачем, ці стрічки передбачають програмну відсутність однозначних часопросторових інтерпретацій у заданій системі координат. Світ постає непізнаним. Реальність — проблемним дискурсом. Отож, можна констатувати, що екран після досвіду відтворення процесів мислення та світосприйняття — «зовнішній світ як внутрішній» та «внутрішній стан людини на екрані» — перейшов до більш глибинних рівнів суб'єктивності, зосередившись на візуалізації іншого варіативного континууму — ірраціонального шизопотоку (термін Делеза та Гваттарі), постулюючи фатальну розмитість кордонів віртуального і реального як основну причину трансформації біосоціальної природи людини, її вищих психічних функцій.

8.1.5 Віртуальні поневіряння специфічних фігур ідентичності

Технологічне та соціокультурне розширення ідентичності зароджується й губиться у «дзеркальних лабіринтах», серед нескінченних рядів відображень втрачених оригіналів, у ризоматичних мережах віртуальних візій. Тут створюються сприятливі умови для формування таких специфічних фігур ідентичності, як «тіло без органів» (ТБО — термін Ж. Бодріяра). ТБО, розпредметнене тіло, розвиваючи активність користувача у кіберпросторі, надає йому



Місто гріхів (2005, Роберт Родрігес, Френк Міллер)

можливість по-новому відчути буття, набувши віртуальну тілесну оболонку. Гендерна, вікова, інша відповідність, навіть збереження антропоморфності форм не є неодмінною умовою. Невід'ємним атрибутом нової тілесності стає машкара, яка підміняє/маскує сутність. Суб'єкт більше не прагне ствердження ідентичності, натомість розпадається на множину фіктивних «Я» (синдром множинної особистості). Безліч візуальних осіб, прихованих за віртуальними «аватарами», зберігаючи анонімність учасника «костюмованого маскараду», видають різні моделі поведінки з утворенням «нової суб'єктивності» **[Бьюкетмен 1997, с. 177]**. Осмислення цієї проблематики занурює нас у філософський дискурс навколо деконструкції суб'єкта в культурі постмодерну й трансформації вищих психічних функцій у світі, змодельованому засобами електроніки. Фахівці психології сприйняття, серед яких спеціаліст психоаналітичної кіберпсихології, дослідник базових психологічних характеристик віртуального простору Джон Сулер, говорять про кіберпростір як про середовище, здатне провокувати трансформації стану свідомості з характерним для зміненого стану відчуттям: «все що відбувається у ньому, сприймається реальним — часом більш реальним, аніж дійсність» **[Suler 2017, с. 99]**. Будучи одночасно суб'єктом і об'єктом кіберактивності, людина-користувач-глядач-споживач існує на межі неврозу, психотичного, квазішизофренічного стану одночасного існування у реальному та віртуальному світах, у чому й полягають витоки девіантної поведінки.

Важко заперечувати: «втеча з власного тіла» відкриває широкі обрії творення нової, фантомної «тілесності», параметри якої можна обирати на свій смак і відповідно до функціональних потреб. За приклад — емпатична самопрезентація через творення унікального персонажу комп'ютерної відеогри. Можливість обрання психофізичних характеристик цього симулятивного alter ego практично невичерпна, що надає геймерові шанси зняття власних комплексів, фобій, реалізації різноманітних фантазій та мрій у віртуалі.

Водночас у перспективах творення фантомної реальності, де суб'єкт наділяється новою тілесністю, вбачаємо своєрідну пастку технологічних симулякрів, насамперед пов'язану з ігровим принципом буття. Підкріплений можливостями дигітальних видовищ широкого спектру (кіно, цифрове відео, комп'ютерні ігри тощо) формат нескінченої «гри» передбачає для глядача-користувача реалізацію будь-яких моделей буття у симулятивних оболонках різноманітних вигаданих втілень. Така активність у віртуалі на рівні фізіологічної відповіді провокує стимуляцію виділення адреналіну та ендорфіну з наступним виникненням своєрідної залежності та звикання, що передбачає прагнення до постійного зростання потенціалу потрясіння. Отримуючи шок від фантомних образів дигітального світу, глядач часом впадає у змінені стани свідомості (що може нести особливу небезпеку, зважаючи на середній тінейджерський вік основного споживача дигітального видовища), втрачає відчуття демаркаційної лінії між симулятивною реальністю віртуального буття та «твердою» реальністю фізичного світу. Відбувається нівеляція норм існування у соціумі, втрачають чинність будь-які заборони й табу. Адже за законами комп'ютерної гри («стрілялки» та ін.) будь-які хиби, провали, інші «програші» можуть бути «виправлені» у наступному геймі. Варіативність, вседозволеність та безкарність віртуальних вчинків здатні породжувати небезпечні ілюзії у свідомості, яка хворобливо сплутала реальності. Свідченням чому є моделі асоціальної поведінки (акти насилля, вбивство без покарання, інші соціопатичні вчинки). Серед загально відомих прецедентів, що інспірували судові позови, — досвід тактильних контактів у дигітальному просторі з несанкціонованими проникненнями у віртуальне тіло; відомі злочини, скоєні геймерами, які «загралися» у масові розстріли однокласників, інші асоціальні вчинки.

8.1.6 Діагностика симулякром

На початку XX століття відомий знавець кіно Зігфрид Кракауер вважав кінематограф мистецтвом, що найбільш прямим шляхом репрезентує колективне

несвідоме **[Кракауер 2009, с. 14]**. Діагностичний потенціал екранних мистецтв не зменшився за століття. Понад це: оскільки симулякри — сфера штучних, тобто «зроблених» форм, вони цілком піддаються вичленуванню титульних/фасадних версій (тобто як суспільство, людина, новини тощо прагнуть виглядати в очах оточення) та прихованих планів. Візуальні фікції доволі переконливо унаочнюють колективні страхи, приховані бажання та інтенції/потяги колективного несвідомого.

Звернімо увагу на симптоматичну трансформацію смислових наголосів у таких хрестоматійних фільмах філософсько-прогностичної фантастики, як «Трон» та «Матриця», створених у різні роки. Сюжети обох картин спираються на біблійний мотив месіанства. Обидва фільми (враховуючи й сучасні франшизи) інспірували серію комп'ютерних ігор, де найвиразніше втілюються архетипові мотиви міфологічного протистояння на засадах «ми» — «вони». Втім, у «Троні» екстремальну ситуацію вміщено в координати *іншого* світу — у вимір комп'ютерних програм. Натомість у «Матриці» ситуація загострюється: руйнація загрожує світові людей. Постає питання про наявність фізичної реальності як такої та її онтологічний статус. Зрештою, у XXI столітті техно-параноїдальний страх, що іннервував фільми кіберпанку, ніби змінює вектор спрямування: в релятивізованому світі сьогодення фільми посткіберпанку виявляють схильність до єднання з екранними антиутопіями у виявленні соціальної нерівності, у проявах недовіри до світу, в якому речі не дорівнюють собі, в якому міфологізовані справжні джерела контролю та керування, в якому незрозуміло, хто і ким є насправді.

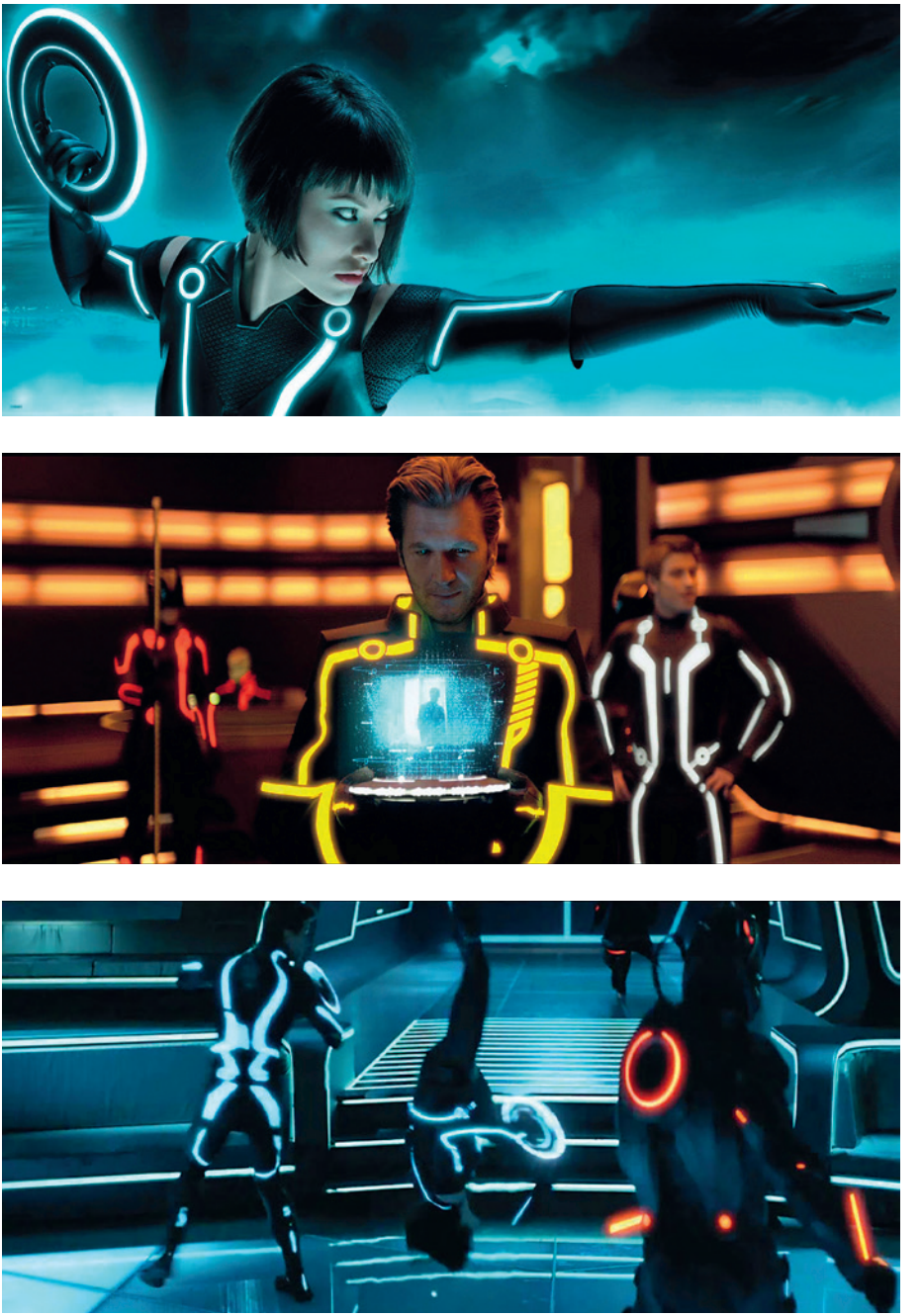
У такому радикальному зміщенні акцентів позначився прогностичний потенціал симулякру, уможливилась своєрідна «діагностика симулякром». Саме так — за допомогою сконструйованих форм — можна дізнатися про важелі основних рушійних сил тектонічних соціокультурних зсувів (страх, влада, секс). Скажімо, панування в моді високих, худорлявих довгоногих моделей (дівчат, які за параметрами нагадують радше хлопчиків-юнаків) свідчить про актуалізацію симулятивних ідеалів трансгендеру. Живиться ця фікція енергією зацікавленості, уваги. Згасання ж інтересу здатне «вбити» симулякр. За приклад — збайдужілість до брендів, що втратили актуальність; до облудних іміджів штучно роздмуханих «зірок» політики і шоубізнеса; до фейкових новин, градус скандалізації яких різко впав тощо. Позбавлений енергії інтересу широкого загалу симулякр деградує/занепадає/вироджується та йде у небуття за фізичними законами затухання коливань.

8.1.7 Про деякі небезпеки від симулякруму

Справжню небезпеку нині, як видається, являє процес дифузії — взаємопроникнення комп'ютерного світу та середовища нашого існування. Спостерігаємо симбіотичне «злипання» комп'ютера з людиною, яка добровільно дедалі частіше спирається на допомогу різноманітних гаджетів (комп'ютери, планшети, стільникові телефони, ігрові приставки тощо) в якості своєрідного «протезу». Перспектива такої залежності — перетворення на біологічний додаток/пристрій до технічно досконалих приладів.

В екранному вимірі штучний інтелект давно вступив у суперництво з людиною. Пригадати хоча б фільм Стенлі Кубрика «2001 рік: Космічна Одиссея» (1968), що візуалізував страхи «колективної свідомості» людства про «бунт машин».

У захопленні від опанування новими ареалами кіберсвіту людина, насамперед молода, намагається зануритися у віртуал, часом свідомо відмовляючись від традиційних поведінкових «ритуалів» людини соціальної (у тому числі, часом спричиняючи «збої програми» репродуктивних функцій). Психологи, демографи, андрологи, науковці інших сфер людиномірного знання, а разом з ними й автори творів науково-філософської фантастики не стомлюються бити на сполох, нагадуючи: вищість/перевага людини над сучасною «розумною» машиною полягає у розвиненості чуттєвої сфери та здатності до продовження «роду» собі подібних. Досягнення машинами, системами та механізмами спроможності до самовідтворення фактично позначатиме «точку неповернення». Песимістичні прогностики передрікали її перетин у 2020 році. Моторошна можливість саморепродукції реплікантів розглядається Дені Вільньовим в неонуарі «Той, хто біжить по лезу 2049» (2017). Хоча такі загрозливі передбачення видаються симулякром на кшталт постійного призначення нових дат «кінця світу», вже існують 3D-принтери, здатні відтворити матеріальний предмет за заданими параметрами. Проте, людство все частіше нехтує своїми «привілеями»/преференціями, переносячи акти міжособової комунікації та чуттєвих задоволень у віртуальний вимір, де опосередкована кіберпристроєм взаємодія перетворюється на чистий ритуал. «Неконструктивна більшість», відстоюючи своє право на «основний інстинкт», менш за все схильна дбати про розширення людської популяції. Генерація new age, вирішуючи проблему вільного кохання через опосередкування віртуальними засобами, фактично тяжіє до символічної «кастрації», адже культивує емоційні, поведінкові та суто фізіологічні реакції як відповіді фізичного біологічного тіла на провокативні сигнали та імпульси, що мають штучно-цифрову природу.



Трон: Спадок (2010, Джозеф Косинські)







Аватар (2009, Джеймс Кемерон)

Людина як «істота розумна» знайшла-таки можливість перетворити піклувальну гормонально-чуттєву пастку біологічного потягу на зону тотального отримання задоволення перенесенням актів інтимної активності у вимір нагромадження віртуальних симулякрів.

Фальшивий екранний образ цілком може стати фатальним об'єктом бажання, спровокувати ланцюгову реакцію повністю реальних відповідних гормональних та біохімічних реакції організму, попри те, що є лише нарцистичною проєкцією. Мембрана екрана, виконуючи роль чарівного люстерка, насправді постає нездоланною межею, байдужою/індиферентною ширмою. Такі «взаємини» насправді інспірують вбивання/згубу/умертвіння живої плоті, що можна співвіднести з лаканівським поняттям «символічної кастрації»: фалос більше не є привілейованою частиною тіла, або «центральною точкою відліку». Його оцифрований «аватар» — зовнішня форма без змісту — перетворюється, за парадоксальною дефініцією Славоя Жижека, на «"орган десексуалізації" внаслідок своєї спроможності бути означником без означуваного… з редукцією сексуальності до порожнього означника» **[Zizek 2015]**.

Такі тривожні симптоми є ознакою поступового сповзання людства у прірву самознищення, адже сакральні обряди фертильної поведінки — від фаз пошуку партнера, знайомства, залицяння до коди сексуальної насолоди — поступово перетікають у заекрання, переводяться в сірі зони всевладдя симулякруму, у інтерактив комп'ютерних ігор, соціальних мереж тощо.

Зацікавленість людини своїм візуальним образом відома від давніх часів. Свідченням тому — давньогрецький міф про Нарциса, що фатально захопився власним віддзеркаленням у водній гладі, образом, який став його пристрастю і карою. Упродовж століть роль посередника у відтворенні зовнішнього обліку людини, трансляції її «зображуваного *Я*» виконували дзеркала, портрети, автопортрети, інші види візуального опредметнення. У XVIII–XIX ст. набуло особливої популярності вербальне образотворення — щоденникові відвертості, автобіографії, рефлексивна мемуаристика. Ці та інші можливості оприлюднити, запустити в обіг своєрідні протуберанці власного «*Я*» передбачали творення як компліментарних версій, образів апологетичного штибу, так би мовити «для зовнішнього споживання», так і відвертих самороз-криттів, на межі психологічного ексгібіціонізму у фазах, що маркірували поступове заглиблення у сутнісні аспекти людської ідентичності.

Екранна доба розпочала принципово новий етап у становленні «зображуваного *Я*». З винаходом засобів фіксації рухомого зображення відкрились неосяжні можливості візуалізації змістів свідомого і несвідомого людини, параметрів її особистісної структури, опредметнення найбільш фантазійних транскрипцій світу. У цьому розумінні мембрана екрана сприймається своєрідною іншоформою дзеркальної водної гладі, отже, дзеркала як сукупності себе, можливих ідентичностей (відколотих, набутих, «підселених», нав'язаних тощо).

Симптоматично: становлення кіно як мистецтва практично збігається у часі з появою й поширенням психоаналітичної теорії, а подальший розвиток екранної культури — з розповсюдженням екзистенціалізму (від латинського existentia — існування), однієї з найбільш людиномірних філософських течій особистісної орієнтації — антропоцентристської філософії, що стала панівною формою гуманітаристичної думки XX століття. Втім, не тільки і не стільки часові перетини розвитку філософії та екранних мистецтв дають підстави розглядати взаємодію людина — екран як найбільш продуктивну щодо презентації різних модусів людського «*Я*», ономічних проєкцій несвідомого, міжособової взаємодії у варіабельності різноманітних «сценаріїв» буттєвості. Насамперед сновидна

форма функціональних фантомів екранного світу зняла обмеження з презентації химерних/фантасмагорійних змістів несвідомого, що постають переважно у символічній формі. Позасубстанційність екранних зображень (проєкції світла і тіні на полотно екрана, далі — електромагнітні імпульси, а згодом — цифрові бази даних) відкрила нові обрії щодо цілком свідомого моделювання будь-яких намислених образів, їх озна́чування та переозна́чування.

Саме на початку XX століття, під впливом концептуальних змістів «філософії життя» Фрідріха Ніцше, інтуїтивізму Анрі Бергсона та феноменології Едмунда Гуссерля, основні ідеї яких артикулюють психофізичну природу соціуму та його духовної культури, наголошуючи нерозривність діалектичного зв'язку особистості й предметного світу, свідомості та буття, формується теорія, згідно з якою осердя людського «*Я*» складає екзистенція. Відтоді *«Я»* постає не окремою емпіричною «монадою», не герметичним індивідом, не картезіанським «чистим розумом», а духовно насиченою, соціально інтегрованою індивідуальністю, що формується та існує у залежності від сприйняття оточенням, від схвальної думки *Інших*, насамперед тих, чий вирок значимий для індивіда, суттєво впливає на самоусвідомлення особи, її саморефлексію. У дитинстві для людини ваговитим є вплив найближчого кола — рідних, батьків, друзів, — «значущих інших» (за дефініцією американського соціолога, психоантрополога-інтеракціоніста Джорджа Герберта Міда) **[Мід 2000]**. Саме з їхніми уявними/гіпотетичними оцінками співвідносить себе «*Я*»: ставши на позиції *Іншого*, намагається оцінити себе стороннім поглядом. Таким чином, при творенні власного *Я-образу* людина виступає одночасно і суб'єктом, і об'єктом для себе.

У праці «Свідомість, Я та суспільство» («Mind, Self and Society») **[Mead 1963]** Дж. Г. Мід сформулював концепцію взаємодії людини зі світом, суспільством, *Іншими*, центральним поняттям якої є «*Я*» (Self) — власне особистість, динамічне повсякчасне становлення та існування якої відбувається лише у інтерактивній взаємодії з іншими людьми — соціокультурним оточенням. «*Я*» трактується «як генералізація інших» **[Mead 1963, p. 195]**. За Дж. Г. Мідом, *«Self»* поділяється на *«I»* та *«me»*, де перша складова пов'язана з безпосередністю специфічних емоційних реакцій особи, її самовиразом і не піддається остаточній прогностиці **[Mead 1963, p. 177]**, при цьому зазвичай контролюється другим чинником — *«me»* — соціокультурною ідентичністю, що спирається на досвід спілкування з оточенням **[Mead 1963, p. 193]**. Теорія Міда не отримала відомості після оприлюднення у 1930-ті, натомість актуалізувалась у 60–70-ті роки XX ст., коли на Заході заохочувалась/загострилась увага до індивідуальності, а людство зробило наступний крок до егоцентричного розуміння людиномісця у світобудові (à la Птоломей).

Сучасні соціокультурні теорії доводять, що для успішної соціалізації «*Я*» необхідною є наявність «значущих інших» і «узагальнених інших», де під «узагальненими іншими» розуміємо суспільство як абстрактну цілісність, систему соціальних інститутів. Таким чином, свідоме «*Я*», відчуття індивідуальності, виростаючи з соціального процесу, є залежним від *Інших*, певною мірою розчинено в них. Адже як істота соціальна, людина потребує повсякчасного звіряння зі своєрідним «камертоном» — чинними на даний час детермінантами ціннісно-смислової матриці. Саме обираючи власні орієнтири у сфері актуальних моральнісно-етичних, естетичних, інших цінностей, вона соціалізується.

В історичній ретроспекції слід визнати своєрідними осередками соціалізації храми, площі, торжища, інші місця скупчення й спілкування людей. Згодом ініціативу перехопили друковані медії, радіо, кіно. Нині важко заперечувати роль екранних засобів масової інформації та комунікації, соціальних мереж, інших посередників інтерактивної дії в процесі постійного спілкування індивіда зі світом, щільно оповитим net-павутинням. Тотальна облаштованість екранами — кіно, телебачення, відео, Інтернет, стільниковий зв'язок — створює у споглядача-користувача ілюзію завжди-всюди присутності або такий собі аналог «великого села» (за М. Маклуеном), де екранні медії забезпечують зв'язки людини з соціумом, *Іншими* та з власним *«Я»*, піднісши на якісно інший рівень процеси комунікації та аутокомунікації. У такий спосіб екранна культура, дедалі активніше розширюючи спілкувальне коло індивіда, виставляє його на позір безлічі анонімних поглядів, робить чимдалі безпораднішим і залежнішим від гіпотетичних та/або оприлюднених думок *Інших*, від вироку суспільства. Різновекторний тиск сприяє деструкції *«Я»*, утворенню численних окрушин, кожна з яких покликана задовольнити певні очікування оточення, що зрештою призводить до утворення «дифузної» ідентичності.

Драма режисера Генрі Біна «Фанатик» (оригінальна назва — *«The Believer»*, 2001) проблематизує дуальність людини у її світогляді та релігійних переконаннях — амбівалентність самоідентифікації *«Я»* при позиціонуванні у соціумі. Це історія 22-річного націоналіста Денні Балента, який в дитинстві був відрахований з іудейської школи, а згодом стає радикальним антисемітом, ідеологом фашистського угрупування, люто переслідує євреїв. На символічному рівні події набувають протилежного сенсу: ксенофобічна настанова та агресивна практика персонажа обумовлені відчуженням у собі іманентних прикмет єврейства. Герой переносить на *Іншого* свої риси тілесності й ментальності, запаху й поведінки — саме ті ознаки власної самості, що викликають у нього огиду, відразу і повне несприйняття. Отака непримиренна боротьба з чужим ворожим *Іншим* у собі.

У свою чергу, глядач, дістаючи опосередкований буттєвий досвід, який значно перевершує резерви реального світопереживання, отримує можливість ставити себе на місце персонажів, бачити себе їхніми очима, а вслід за тим, керуючись цими уявними оцінками, осмислювати власні дії, вчинки та зовнішність з позицій «уявного іншого». У повній відповідності стадіям дорослішання дитини, яка в процесі спілкування переходить від фази *імітації*, копіювання (поведінки дорослих тощо) до стадії *«набуття ролі»* (відтворення в грі певних функцій, професій тощо), а зрештою — до «колективних ігор» (за спостереженнями Дж. Г. Міда, Льва Виготського та ін.), аналогічна наступність етапів простежується і в процесі становлення та розвитку екранної культури. Йдеться про послідовне удосконалення взаємодії людина — екран, з розширенням меж у зображенні різноіпостасного *«Я»*, неоднозначного й неодномірного, з полівекторною адресністю репрезентацій.

Суголосність «екранності» та буттєвості видається цілком закономірною з огляду на те, що кіно (вживаємо поняття у широкому сенсі — з усіма екраноцентричними розгалуженнями) належить до часо-просторових мистецтв. Отже, «тривалість» є однією з фундаментальних ознак екранного видовища й водночас — найсуттєвішою особливістю людського існування, хронологічно обмеженого, бо завершальною точкою буття стає смерть. Екранна доба відкрила перспективи своєрідного здолання цього кордону фатальної детермінованості у житті окремого індивіда, відкривши перед ним перспективу зазирнути в глибини історії з можливістю вибудовувати власні версії, моделювати майбутнє, прожити безліч екранних доль в різних модальностях. Реалізація найвибагливіших фантазій стала імовірною/здійсненною завдяки новітнім технологіям, які, знаходячись у постійному розвиткові, все більше розширюють людські можливості щодо «*виходу-з-себе* в себе і для себе самого» **[Хайдеггер 1997, с. 329]** з перспективою вирватись з виру «тут-буття» за допомогою екрана, що поступово перетворився на найпотужніший портал виходу мислячого суб'єкта з в'язкого потоку повсякдену у віртуальний часопростір паралельного світу «заекрання», у завжди актуальний час «тут і тепер». Такий вихід за межі власного *«Я»* (такого, яким воно є у дану мить) сприяє формуванню стороннього погляду на себе як на *Іншого* задля втамування інтенцій/тяжіння до ідентифікації, ауторефлексії, позиціонування у соціумі та світі.

Отже, трансформації «зображуваного *Я*» логічно розглядати у міцному зв'язку з науково-технічним прогресом, у контексті становлення й розвитку *екранності* — від «археології екранних медій» кінця XIX століття до «екраноцентризму» початку століття XXI.

Саме «екран», «екранна реальність» та пов'язана з нею «віртуальність» стали визначальними культуроутворювальними феноменами перехідної доби від XX до XXI століття. Симптоматично: ця динамічна система, що безперестанно перебуває у розвитку, була від перших кроків антропоцентричною — пов'язаною із зображенням людини. Саме людська фігура у масштабному співвіднесенні з форматом кадру визначала крупність плану — надкрупний, крупний, середній, загальний. Сучасний інтерактив, передбачаючи наявність е́ктора, співдієвця, також може вважатись людиномірним.

Система двомірних, тобто площинних (а нині — ще й об'ємних 3D) зображень робить можливою не тільки пряму екранну репрезентацію прикмет «константної реальності» фізичного світу, персонажів, їхніх дій, особливостей їхнього мовлення, ознак психологічного стану, емоцій тощо, а й передбачає «редагування» фільмічного матеріалу, його моделювання/реконструкцію/імітацію. Понад це — екранні зображення здатні симулювати предметність і постаті дійових осіб з великим ступенем достовірності — створювати альтернативну/паралельну реальність, спираючись на «екранність», а не на писемність, характерну для «галактики Гутенберга» (за М. Маклуеном) **[Маклюэн 1964; 1994]**. Це дає підстави визнавати: саме віртуальні (нематеріальні, неуречевлені) продукти діяльності людини дедалі суттєвіше визначають характер сучасної цивілізації. Завдяки нагромадженню віртуальних світомоделей доповнена реальність виявляється багатошаровою, непостійною. Адже, як стверджує М. Носов у «Маніфесті віртуалістики», кожен рівень реальності здатний продукувати інші автономні віртуальні реальності (зовнішні по відношенню до неї), по відношенню до яких вона буде виступати константною **[Носов 2001]**.

* * *

Поставлена нами мета вивчення та/або окреслення історії візуальної репрезентації модусів *«Я»* в екранну добу передбачає, що й до винаходу кінематографа, інших аудіовізуальних мистецтв і технологій існували аналогічні спроби. Серед таких необхідно назвати класичні твори Августина Блаженного та о. Павла Флоренського щодо антропометричних параметрів людського обличчя; практично-теоретичні досліди представників брайтонської школи — колишніх фотографів Джорджа Альберта Сміта, Есме Коллінза, Джеймса Уїльямсона та інших, які в числі перших взялися за опанування рухомого зображення, кінопортретування, заклали підвалини сучасного екранознавства, зокрема у вивченні «зображуваного *Я*».



Фанатик (2001, Генрі Бін)

Не потребує додаткових обґрунтувань, що XIX століття стало добою інтелектуальних і технічних революцій, у нетрах яких, у вирі нестримного руху індивідуальної емансипації, закладались витоки модерного мислення, нової етики, естетики та мистецтва. Протягом наступного, XX століття, в соціальному краєвиді спостерігаємо піднесення індивідуалізму, яке відбувалось не лінійно, а почерговими хвилями, інспіруючи особливі стратегії подачі, властиві представникам різних поколінь.

В класичній традиції зображування людини, її обличчя, статури, пластичного еквіваленту статусу, вдачі, рис характеру, інших зовнішніх проявів «*Я*» пов'язувалось із заняттями елітними. В тому числі: творчість художників-портретистів, практика автопортрету, художньої фотографії, а також літературне автопортретування за допомогою слова, на покликання власної рефлективності. Після тривалої паузи, у русі індивідуалізації за часів Першої світової війни, у візуальному, зокрема в екранному, мистецтві 10–20-х років XX століття, опосередковане *«Я»* автора знаходить виразний прояв у маніфестаціях бунтівного духу — насамперед у творах представників кіноавангарду.

Характерні для різних часів відмінні контекстуальні прояви «зображуваного *Я*» демонстрували себе у різний спосіб: через пластичну мову тіла (насамперед — у німому кіно) або в екстатичній відданості переможній Ідеї, зливаючись у «колективне тіло еросу» в платонівському розумінні з характерною репрезентацією поєднання множини індивідуальних «*Я*» у масовидне «ми» (яскравий

прояв вбачаємо у кінематографі Третього рейху, у радянському кіно авторитарної доби). Не менш виразно через вікно/рамку екрана простежуються і шляхи виходу суспільства зі стану/формату/моделі «масовидного соціуму», де індивід сприймався простою часткою цілісності.

Наступна кіномодель, що актуалізується на початку 1930-х, центрована героєм, який, по суті, не був реальним характером, а лише певним уособленням колективних прагнень — ідеалом, сповненим бажаних якостей, взірцем для наслідування. Місце цієї кінопарадигми заступає наприкінці 1940-х виокремлення індивідуальності — екранного персонажу, схильного/здатного до самоідентифікації. Дальші послідовні етапи маркірують рух до виникнення нетипової ідентичності.

Бурхливий прорив індивідуалізації 1960-х започаткував період, з яким асоціюються потенційні руйнації різних порядків (політичного, релігійного, суспільно-ієрархічного тощо), відкриття модерної історії сексуальності, становлення американської контркультури. З цією ж фазою пов'язуємо зазвичай знищення інших обмежувальних рамок. На цьому тлі «*Я*» відновлює свої права з відповідними екранними транскрипціями, проєкціями.

Становлення нової матриці екранного персонажа, що передбачає привернення уваги до індивіда у всій повноті проявів, включно зі сферою чуттєво-сексуального та тілесно-фізичного, відбувається у координатах ігрових стратегій постмодернізму. Спираючись на фрейдизм, структуралізм та філософію життя, кінематограф наново відкриває людину, намагаючись розшукати виходи з її страхів, комплексів, фобій, інших похідних катастрофічної свідомості, характерної для зламу віків, що помітно проявилися на тлі катаклізмів другої половини XX — початку XXI століть. Наявна руйнація стереотипів, насамперед в іронічному, ігровому ключі, знаменувала відмову від одномірного, лінійного мислення, характерного для класичної епохи, перехід до мислення багатовимірного, поліфонічного, нелінійного. На відміну від класичного мистецтва, яке прагнуло досконалості форми тіла, маніпуляцій з ним, мистецтво постмодернізму зосередило увагу насамперед на психічних феноменах людини, на особливостях її світосприйняття (фрагментарність, поверховість, варіабельність релятивних змістів, необов'язковість, плюралізм, егоцентризм тощо). Саме така індивідуальність, емансипована з масіуму, набуває неповторних рис, перетворюючись на вмістилище/оболонку уламків культурних матриць. Суб'єкт при цьому постає як колаж, сповнений суперечностей, відносності, мінливої несталості людського *«Я»*, з усіма візуально/віртуально концептуалізованими наслідками.

Отже, злам у свідомості, характерний для кожного перехідного періоду, закономірно позначився зміною «місця людини на екрані» та її символічного статусу. У цьому розумінні екран можна вважати індикатором епох, діагностом людського *«Я»* через змінювальність/варіабельність його візуальних репрезентацій.

Таким чином, метанаратив історії екранної культури адекватно артикулює осягнення послідовних стадій трансформації «зображуваного *Я*» — від «повернення видимої людини» (Бела Балаш, 1925) та «людини уявної» (Едгар Морен) до людини віртуальної — індивідуума/суб'єкта оцифрованого (Жан Бодріяр, Божедар Манов), безтілесної дигітально оформленої субстанції, «тіла без органів» (ТБО). Цей термін, запущений в обіг французьким поетом-сюрреалістом Антоненом Арто, був введений у сучасну філософську думку Жилем Делезом і Феліксом Гваттарі (у працях 1980 р. «Анти-Едіп. Капіталізм і шизофренія» та «Кафка») **[Делёз, Гваттари 2007]**.

Динаміка взаємодії людина — екран як процесуальність від передісторії та історії становлення оптико-екранного інструментарію свідчить не тільки про вдосконалення продуцентів рухомого зображення (камера-обскура, камера-люцида, фотокамера, кінокамера), а й демонструє зміну умовної дистанції між зображуваним індивідом та навколишнім світом. Ґенезу людино-місця в екранологічному дискурсі можна простежити фактично вже від прообразу кінематографічного видовища — таких іграшок, як «Чарівний ліхтар» (Laterna magica), «Скіоптикон», «Фантаскоп», що базувались на ідеях моделювання світу за допомогою візуальної метафори — дуже важливого принципу щодо розуміння майбутнього кінематографа.

Навіть побіжний погляд у глиб не дуже довгої історії екранної культури допомагає збагнути/усвідомити, що діалог/полілог людини зі світом у опосередкуванні екраном поділяється на кілька етапів (кордони яких вельми умовні та розмиті).

На ранніх стадіях екранна культура була зорієнтована насамперед на феноменологічну модель, центровану ідеєю нерозривності людського життя та предметного світу, буття людини і психофізичної природи соціуму, його духовних орієнтирів. Поступово, спираючись на засоби, якими можна досягти того чи іншого рівня проникнення через параметри видимого зображення у царину духовно-чуттєвого, екран опановував глибинні щаблі «*Я*» — невидимі виміри (психіки, емоцій, свідомості та змістів несвідомого). Підтвердження цієї тези знаходимо в авторитетних розвідках філософського спрямування: «Видиме й невидиме» Моріса Мерло-Понті **[Мерло-Понті 2003]**, у дослідженні

Ганни Чміль «Філософсько-антропологічні інтерпретації відносин “людина — екран”», де йдеться про «намагання за допомогою кіно віднайти у видимому світі щось глибше за його видимість, тобто саму людину» **[Чміль 2012, с. 141]**.

Опосередкування екраном alter ego автора як сублімації його свідомих і/або несвідомих інтенцій в оприявленні власної картини світу, компенсації прихованих страхів, фобій спостерігаємо в авангардних течіях 1910–1920-х років. У другій половині XX століття відстежуємо радикальний крок до рефлексивних вглядувань у «тремтливе дзеркало» екрана в пошуках себе як *Іншого*. Насамперед — в авторському кіно, де *«Я»* проявляє себе в режимі «внутрішнього монологу», що про нього писав свого часу Сергій Ейзенштейн **[Эйзенштейн 1964]**. Концепт римується з інтерпретацією Юрієм Мельвілем мислення «як внутрішньої бесіди з собою як з іншим, іншими» **[Мельвиль 1978, с. 66]**, чому сприяє й катарсична функція мистецтва, передбачаючи можливість людини сприймати себе як *Іншого* та *Іншого* як себе.

Кардинальний перехід до безреференційної абстракції, «замкненого колообігу симулякрів» **[Бодрийяр 2004]**, відбувся у координатах постмодерну одночасно з дрейфом у бік «нової феноменології».

У світі, де система мислення і соціальної взаємодії визначається, зрештою, не реальністю, а її віртуальними копіями, образами, далекими від речеуподібнення, основною сферою оприявлення людського «*Я*» стає здійснення аутопроєкцій у паралельний світ, творення симулякрів, що конституюють намріяні виміри особистості. Йдеться про розгортання в смислобуттєвій реальності віртуального світу сценаріїв тестових моделей існування з випробуванням альтернативних ідентичностей, личин, масок, ролей. Така «життєтворчість» насамперед репрезентує не стільки особистісні уявлення користувача/оператора/кріейтора про світ, скільки способи бачення та стани душі (страх, мрії, надії тощо). Реальне поступається віртуальному, вербальне — візуальному. Цифрові симуляції постмодерну стають своєрідним викликом слову. Мова ніби відступає.

Апологети постмодернізму (Ж. Батай, Ж. Деррида, Ж. Делез та інші) потрактовують/визнають мову як «найбільший симулякр з усіх симулякрів», оскільки «понятійна мова» виступає від імені ідентичностей, яких постмодернізм програмно не визнає — відмовляється, пропонуючи натомість альтернативні «варіанти кодів» (Р. Барт), «мислення інтенсивностей» (Ж.-Ф. Ліотар) тощо. Отже, в системі відліку постмодерну фінальна ідентифікація принципово унеможливлена внаслідок «скомпрометованості понятійної мови», тотальної деконструкції — фрагментації, розпорошення цілісності самоідентифікаційної матриці людини та необов’язковості будь-яких співвіднесень з реальністю.

Така диспозиція *реального* та *віртуального* кардинально змінює загальну картину світу, її хронотопічні характеристики: нелінійна модель віртуальних розгалужень реальності передбачає, серед іншого, можливість емпатичного чуттєвого переживання численних трансверсій різноіпостасного *«Я»*, що гармонійно узгоджується з визначальними аспектами іронічної стратегії постмодерну, як-от звaблення, симуляція, гра.

* * *

Екран послідовно відкриває людину для оточення і для неї самої. Траєкторія «зображуваного *Я*» у стосунках «людина — екран» змінилася, намітився виразний рух від *феноменологічної* кіноантропології — «лик-лице-личина» **[Богуцький, Корабльова, Чміль 2013, с. 9]** та інших тілесних характеристик як певних конкретних, видимих еманацій невидимих субстанцій (дух, душа, характер тощо) — до візуальних презентацій людської духовності як «чистої свідомості» (Ж. Бодріяр, С. Жижек та інші автори).

Відповідно змінюються функції екрана: від суто посередницьких — як площини проєкції подій — до інтерактивного спаринг-партнерства при дослідженні життєвих ситуацій, провокуванні відповідних поведінкових реакцій. У класичному мистецтві, де зустрічались художник, що сприймався як Деміург, гармонізатор створеного ним світу, та глядач (адресат естетичного впливу), останній традиційно мав можливість солідаризуватися з позитивним або негативним кіноперсонажем, а з розширенням медіасередовища, насамперед з розвитком телебачення, після 1960-х, і сам прагнув потрапити «в телевізор». Це видається цілком закономірним, адже в результаті експансивної боротьби за «глядацький електорат» між кіно і телебаченням у другій половині XX століття саме телеекран набув статусу найвпливовішого засобу електронної інформації, а з часом став дієвим модусом/важелем формування громадської думки. Людське *«Я»* опинилось під прицілом психотехнік, технологій впливу (політичного, ідеологічного, економічного тощо). Телемовленева мережа/сітка стала платформою творення стереотипів, впровадження моделей існування, поведінки, мови, моди, тілесної норми і краси тощо.

Поширення суто телевізійного продукту (телесеріал, реалітішоу, блоки новин, відеокліпи, телереклама, телефільми, телепередачі пізнавальні, розважальні тощо) тільки підігрівало бажання глядачів опинитися «по той бік екрана», перевертаючи шкереберть уявлення про базовий для особистості категоріальний диполь «інтимне — публічне». З розповсюдженням «реального» телебачення як імітації культури повсякденності, ніби з'явився шанс втілити в життя таку

мету. Здавалось, достатньо лише довести власну зовнішність у відповідність до взірцю, нав'язаного екраном. Можливо, саме ця масова ілюзія на тлі навіяних уявлень про ідеали краси та канонізовані параметри «90–60–90» спровокувала пік/бум пластичної хірургії з наступним урізноманітненням засобів, що індивід може застосувати задля модифікації власного фізичного тіла.

Десятиліттями «зображуване *Я*» на телеекрані, програмно зґвалтоване стереотипним мисленням та понівечене індустрією іміджів, цілеспрямовано формує у глядача споживацький рефлекс — «бажання бажати» (Ж. Бодріяр). Образи ведучих телепрограм, медійних персон, учасників шоу хибують на очевидне домінування форми над змістом, вдаваності над реальністю, пропонуючи яскравий «фасад» замість справжнього духовно-душевного наповнення (за поодинокими інтелектуальними програмами у мережі мовлення закріплені найнезручніші нічні години). Нині внутрішня краса ніби остаточно вийшла з моди. В тренді — гламур та піар. Все напоказ — особливості тіла, атрибути матеріального плану, прояви душевного сум'яття — те, що може викликати зацікавленість, емоційну відповідь, спекулятивний резонанс, фінансовий відгук. Як засвідчує статистика, підкріплена практикою, найкраще «продаються» страждання, шок та епатаж.

У сучасному телеефірі існує значний корпус передач та шоу, які демонструють всілякі відхилення тілесного й духовного плану — мазохістичні, нарцистичні, домінантні та інші неприваблиі прояви багатомірного/багатоаспектного/трансверсійного *«Я»*. У такий спосіб екран дозволяє зазирнути під іміджеву маску людини (або імітує цей процес). При цьому під однією машкарою може бути прихована інша, не обов'язково облудна, — така, що являє певний скалок розщепленого людського «*Я*».

На зламі XX–XXI століть цілісність «зображуваного *Я*» ніби руйнується, розпорошуючись в ризоматичних екраноцентричних структурах, залишаючи для свого «позаекранного» побутування лише поверховий набір функціональних можливостей. Понад це, як наголошує дослідник проблем кіноантропології та візуальності Ганна Чміль, у певних рольових обставинах людина сама перетворюється на «екран» **[Чміль 2012]**, відіграючи в різних життєвих ситуаціях ті чи інші ролі, вдягаючи/приміряючи різні маски. Часом це — машкари, скальковані з екранних персонажів, поведінково-мовленнєві моделі, свідомо або ж несвідомо підхоплені з кінофільмів, телесеріалів, сіткомів, різноформатних шоу тощо. Більш докладні розвідки щодо цього — у монографії «Візуалізація реального у сучасному культурному просторі» **[Чміль, Корабльова 2013]**.

Безсумнівна взаємопроникність екранної мембрани провокує людину-глядача до «налаштування у резонанс» — різноманітних трансформацій, зокрема перетворень фізичної оболонки. Така дисморфія, тобто відраза до власного тіла, стимулює незрілу особистість до редагування його особливостей, індивідуальної своєрідності взагалі. Масляні ін'єкції у м'язи, шрамування, тунелі, тату, пірсінг, підшкіряні імпланти, кіберімпланти, інші цілеспрямовані тілоушкодження ніби декларують: «Я — нова людина». Так шлях до ніцшеанської «надлюдини», за іронією долі, обертається для людства редукцією особистості до суми зовнішніх параметрів, часом потворних, втім завжди знакових.

Бажання змінювати власну «форматність» з метою адаптації до вимог групи, субкультури тощо можна інтерпретувати як результат невпевненості у власних поглядах, схильність до копіювання/мавпування вже апробованих, успішних зразків і популярних образів. Серед яскравих взірців «моделей для клонування», що їх можна вважати хрестоматійними, — лялька Барбі, Кім Кардаш'ян, Анджеліна Джолі, інші культові фігури, що мають численних фанів, епігонів, наступників.

* * *

З тотальним розвоєм кіберкультури, який припадає на початок 2000-х, пов'язана принципово нова фаза розвитку екранних презентацій «зображуваного *Я*». На шляху техновізації образу, як слушно розмірковують Валерій Савчук та Гульнара Хайдарова, «"розп'ята на екрані людина" (вираз Поля Вірільйо) стає володарем такої ж пласкої, як екран, свідомості. Образ набуває онтологічного статусу. Оточуючи себе образами... ми ризикуємо "оніміти перед образом", ми порівнюємо себе з образами, спілкуємося з ними і, зрештою, мислимо образами, втрачаючи лінгвістичну основу реальності...» **[Цит. за Флюссер 2008, с. 145]**. Прорив «шлюзів» всесвітнього «павутиння» на початку 2010-х надає найповнішу свободу самовияву (читай: вияву самості) кожному, хто забажає. Мережа не тільки втягнула в себе традиційні медіасередовища, а й породила специфічну форми художньої творчості — net-art, до потенцій якого входить *творення віртуальних ідентичностей*.

Коли розчахнулось безмежне «заекрання» мережі, ризоматичність його структури, фрактальні лабіринти образів і знаків з необхідністю вплинули на особливості рецепції споживача, який став одночасно й співтворцем, інтерактивним кріейтером. У свідомості завсідників соцмереж, завзятих геймерів, активістів web-кінематографії, інших заручників/бранців, залежних від безперервного ефекту трансфокації глобального Інтернету,

позасубстанційна «віртуальна реальність» все більш настійливо претендує заступити місце «константної реальності».

Фанати кіберпростору, призвичаєні перебувати/проводити значну частину свого буття у деформованій дійсності мережевих хронотопів, у інверсивних кластерах, що змішують різнопросторові реальності у позачасовому «тепер» юзера, складають групу ризику щодо деформування їхніх «суб'єктивних хронотопік», відчуження від буттєвих основ. Вплив нелінійних та інверсивних фантомів віртуальної реальності у креативного юзера часом викликає «збій налаштувань» самоідентифікації, формується інтенція до перетворення комп'ютерного інтерфейсу на «дзеркало для героя». Важко втриматись від спрямованої «корекції» власного «*Я*» при продукуванні стратегій та «програванні» варіативних версій буттєвості, більш яскравої і насиченої, ніж невиразна тяглість повсякденного існування. Відносна легкість творення нафантазованого образу *«Я»* (героїчного, демонічного, надмірно сексуального або ж огидного — справа смаку ІТ-кріейтора) з наступним комфортним оприлюдненням його в умовно анонімних актах/подіях мережевої інтерактивності — вагомий привід для тривалого «зависання» юзера у кіберпросторі. Комп'ютер, перетворившись на своєрідне розширення свідомості людини, змінив обшири ідентифікаційних модальностей користувача-кріейтора, передбачаючи принципово інший рівень самопрезентаційних потенцій/можливостей індивіда у порівнянні з монологічністю комунікаційної моделі екранних медіаторів попередніх поколінь (кіно, телебачення).

Нині на авансцену культури виходить нова генерація, яка на відміну від поколінь дідусів (чиє спілкування з екраном відбувалось переважно у кінозалі) та батьків (які зростали під пильним оком телеекрана) виховувалась на комп'ютерних іграх, гаджетах, інших екранних засобах, що, відкривши шлях до формування нового типу мислення — технічного, комп'ютерного, екранного, — сприяли динамічним змінам/трансформаціям у творенні/сприйнятті «зображуваного *Я*». Сучасні ІТ-кріейтори шукають максимальну свободу самовиразу в Інтернет-мережі. Тут їм вільно візуалізувати витвори розкутої уяви, у тому числі створювати власну «віртуальну ідентичність» як жадану версію себе. Можливість паралельної/автономної ініціації різнопланових самобутніх втілень (у вигляді дигітальних проєкцій на екран) інспірувала/актуалізувала стратегію тестування — випробування альтернативних ідентичностей у «заекранні». Користувач ніби програє різні соціальні ролі з метою своєрідної компенсації власної нереалізованості у соціумі, задля зміцнення впевненості у собі, зняття страхів, комплексів тощо, або ж просто з цікавості: відчути, як воно було б, якщо…

У граничних ситуаціях перебування у віртуалі, коли користувач плутає «першу» й «другу» реальності в стані зміненої свідомості, уявний світ втрачає статус тимчасового замінника. Внаслідок цього ефекту, який Микола Носов називає *гратуалом* **[Носов 1994]**, віртосфера перетворюється на буттєву домінанту, провокує користувача до своєрідного віртуал-дауншифтінгу з відмовою від традиційних цінностей й соціально статусних буттєролей, коли субстанційне *«Я»* ніби втрачає сенс, зісковзуючи аж до випадіння з реальних суспільних зв'язків.

Соціальній дезінтеграції «*Я*» сприяє особливість віртуальної реальності, що міститься в утворенні психологічної неоднозначності сприйняття екранного зображення. В якісному відношенні віртуальна дійсність — це ілюзія, а з огляду на рецепцію свідомості (реакцію нейронів) — реальність, хоч і цифрова, піксельна, нонсубстанційна. Це — новий прорив у здоланні бар'єрів несвободи у хронотопічній розмірності картини світу. Дигітальний образ передбачає певну тривалість, втім, не має визначеного локусу в геометрії простору: його «нематеріальна» суть — набір математичних баз даних, пікселів — може з легкістю створюватись, трансформуватись, зникати. Внаслідок такого технологічного прориву у створенні дигітальних ілюзій «зображуване *Я*» отримало нові формати звільнення — необмежені можливості творення нової тілесності, причому різних її версій (без необхідності трансформування фізичного тіла). У віртуальній реальності — у вимірі «безпредметної тілесності» — воно є відчуженням людини від плоті, переходом у піксельний нематеріальний формат, що передбачає оцифрування омріяної мислеформи, реалістичність візуальних репрезентацій якої підвищується з удосконаленням програмного забезпечення.

Особливим виміром «*Я*»-презентацій, де такий лібертинаж закономірно став у пригоді, слід визнати простір комп'ютерних ігор, які є одним з аспектів актуального мистецтва net-art. У кібергрі мембрана екрана лише умовно розділяє світ на простір «твердої» фізичної реальності та дигітальний вимір граничної повної свободи самовияву геймера. Дедалі частіше саме віртуальний вимір сприймається людиною як єдино можливий обшир задоволення швидкоплинних бажань, терен насолоди, куди можна завжди заглибитись, рятуючись/втікаючи від нудної рутини повсякденності, зануритись у вир гнучкого часу, ковзати по поверхні смислів. Цьому сприяє ефемерність переконливої ілюзії, штучна/симулятивна об'єктність якої споряджена здатністю до радикальної змінюваності візуальних параметрів та функцією миттєвого входу/виходу.

Вторгнення електронних ігор у світ особистості та її комунікативну сферу — зв'язки з іншими людьми — докорінно змінили етичні виміри соціального буття, трансформували підвалини моралі й моральності. Цьому посприяло зняття

будь-яких табу/заборон: всі смертні гріхи у віртуальному світі «відпускаються», а кожну фатальну помилку можна виправити, перегравши обставини у наступному геймі. Ситуація, часто бажана у повсякденному житті, стає можливою у «візіонерському переживанні». Гра переміщує геймера у світ, позбавлений моральних обтяжень та клопоту повсякденного буття, тим самим здійснюючи психотерапевтичні компенсації, реалізуючи, як зазначає письменник і філософ Олдос Гакслі, один з «основних апетитів душі» — можливість перевершити себе, власну самість хоч на кілька миттєвостей у візіонерському досвіді гри **[Хаксли 1995, с. 57]**.

Здебільшого сучасні комп'ютерні ігри, насамперед рольові (RPG), передбачають створення власного персонажу alter ego (аватару), етико-естетичні параметри якого варіабельні. У такий спосіб відкривається можливість опанування трансперсонального досвіду, аж до переживання власної смерті та відродження, моторошної практики позатілесного буття. Як наголошує Славой Жижек, це окреслює доволі незвичні перспективи для людини, свідомість якої після сканування й кодифікації «зможе у стиснутому вигляді вміститися на одному CD» **[Жижек 2007]** — така собі техноїдна іншоформа життя.

Ці та інші аспекти існування людства в просторі передових інформаційних технологій висвітлює британський науково-фантастичний телесеріал-антологія «Чорне дзеркало» (2003–2019, керівник проєкту Чарлі Брукер). Назва цього циклу «реальної фантастики» походить від образу темного екрана комп'ютера або телевізора. Більшість фільмів присвячено особливостям співбуття та комунікації з оточенням. Осмислюються можливості отримання доступу до спогадів *Іншого* за допомогою спецобладнання, що візуалізує вмісти пам'яті («Крокодил» — 3-я серія, 4-й сезон). Перспективи моделювання мозкового коду, проблемність визначення статусу «дублікату», перспективи маніпулювання часом *Іншого*, блокування *Іншого* у своєму житті, ніби у соцмережах, з перетворенням образу людини на німотну сіру пляму («Біле Різдво» — спеціальний епізод). Розглядаються «pro» і «contra» розшифровки мозкових вібрацій, програмування голосової мімікрії, редагування свідомості, творення копій особистості («Рейчел» — 3-я серія, 5-й сезон). Аналізуються такі актуальні проблеми, як втрата ідентичності, вивчення свідомості та способів переносу «*Я*» людини на штучний, небіологічний субстрат — у робота, ляльку тощо («Чорний музей» — шостий, заключний епізод четвертого сезону антології). Ці фантастичні «технопараноїдальні історії» дають поштовх по-новому глянути на перспективи існування людства в оточенні технічних інновацій, де особистість беззахисна перед маніпуляціями та зазіханнями на недоторканість її приватного простору.



Малголланд-драйв (2001, Девід Лінч)



Чорне дзеркало. 5-й сезон: Рейчел (2019, Анне Севітскі)



Cremaster (Кремайстер) (1994–2002, Метью Барні)

* * *

Інформаційне суспільство, що прийшло на зміну індустріальному та постіндустріальному, не тільки декларує нові цінності, відмінні від традиційних/усталених у попередні етапи розвитку людства/цивілізації, а й відкриває новий вимір взаємодії людства — **інформаційно-комунікативний простір «заекранння» як п'ятий вимір існування людини**. Наслідком мультимедійної переоснащеності суспільного буття стала його перформативність — вироджения до «суспільства спектаклю» (Гі Дебор). Окрім того, на нових рівнях міжперсональної комунікації змінилась диспозиція «значущих *Інших*» та «узагальнених *Інших*», у постійній взаємодії з якими людина корегує/узгоджує грані свого «зображуваного *Я*» (за Д. Мідом).

Симптоматичний приклад — невиправданість ризику, на який наражаються селфери задля вражаючого кадру. Адреналінозалежна драматургія цієї вистави — візуальний шокообраз за будь-яку ціну. Нехай навіть власного життя. Вирішення конфлікту парадоксально залежить не від логіки, не від інстинкту самозбереження, а від прогнозованого збільшення кількості «лайків» від абстрактних підписників, що сприймаються нарцистичним селфоманом в ролі «значущих *Інших*».

Такий мікс ігрової та практичної діяльності, що Й. Гейзинга свого часу визначав як універсальну характеристику сучасної культури, є не просто свідченням проявів своєрідної «здитинчилості» форм духовного спілкування (звичаїв, звичок, характерних для юнацького/соціально незрілого віку). Симптом «грайливості» постає більш ускладненим, з огляду на застосування мотиву гри як одного з найважливіших у творчості майстра філософської фантастики Рея Бредбері: гра не тільки перетворює життя, а й дозволяє вийти за рамки норми. Такий доторк до «не-норми» дає шанс створити будь-який бажаний власний образ (можна уявити себе ким завгодно — володарем Всесвіту, королевою краси, Майклом Джексоном або роботом-кілером — без врахування вікових, психофізичних, етнічних, ґендерних обмежень) та сформувати омріяний світ навколо себе. Такі потенції у творенні «зображуваного *Я*» фактично сприймаються як реальна для сьогодення перспектива виходу у високотехнологічний «п'ятий вимір буття», з можливістю «загубитися» (достеменно: загубити своє «*Я*») там, де втрачає сенс питання *що є «справжність»*? Адже гра й вигадка у гай-теківському аранжуванні викликають у свідомості реципієнта реакції (біохімічні, емоційні) не менш реалістичні, ніж поміркована виразність повсякдену, втім, значно яскравіші: вплив *віртуального* аналогічний ефекту від споглядання *матеріального*, попри позасубстанційність зображуваного.

Упродовж захоплюючої гри час ніби «схлопується» у щасливу «тут-мить», споряджаючи гравця нонконвенційним знанням, чинним у нонконстантній реальності «віртуального виміру», де знімаються обмеження системних зв'язків фізичної реальності (три просторові параметри й часова вісь). Дійсність «твердого світу» лише умовно може бути співвіднесеною з новим обширом міжособової взаємодії, поступаючись ризоматичній структурі мереж у незмірності змістів міжперсональної комунікації як сукупності смислових схем, взаємовідносин, рольових модусів потенційно тотальної взаємодії.

Нове середовище обміну даними породжує нові різновиди медіаконтенту. У тому числі — персоналізовані блоги, Інтернет-чати тощо. Кожен має шанс винести «на люди», для загального сприйняття, виразну «фасадну версію» себе — певний імідж, аватар, ерзац-образ «для зовнішнього споживання», що зазвичай породжується у постійному узгодженні вимог соціуму та інтенцій до самопрезентації, у мінливій взаємодії «ідентичності для себе» та «ідентичності для інших». В історичній ретроспекції продуктивний перетин означених ідентичностей знаходимо в художній практиці автопортретування. Доба європейського романтизму сприяла «виникненню системи образів самоототожнень автора на тлі зростаючих проявів індивідуалізму, суб'єктивізму… Яскравим прикладом озвучених тенденцій є тогочасний активний розвиток жанру автопортрету» **[Sydorenko 2020, с. 6]**. Натомість розвиток фотографії, а вслід за тим — захоплення фотошопом, селфоманією дають підстави дослідникам говорити про кризу портретного жанру як такого, нестачу характерної для портретування концентрації на духовному аспекті, на піднесеному спогляданні внутрішнього світу, коли глибинне прозирає через особистісне авторське бачення, що дає підстави говорити про злиття «*Я*» автора та «*Я*» його моделі.

З розвитком фотографії згубними для портретистики видавалась насамперед загроза «ототожнювання» з дублікатом. Втім, і мистецтво фотопортрету поступово опанувало можливість зазирати у сферу духовного — того, що не підлягає безпосередньому баченню, передбачає посередництво погляду *стороннього*. Зберігання портретних творів (як пам'ятників діалектної єдності художника та його моделі) у галереях, музеях, колекціях зміцнює міф неповторності, унікальності скарбу.

Натомість нинішнє захоплення одномоментністю селфі нагадує масовий бунт проти елітарності та утаємниченості портретотворення, повстання уніфікованої пересічності. Селферами рухає жага закарбувати свою оболонку і запустити власне зображення у компліментарно-пригламуреному вигляді в широкий світ. Фіксація уваги на обличчі, тілесному, що знаходиться часом у дивних

станах, екстремальних ситуаціях, не є актом мистецтва, радше — артефактом культури. Свідченням прийдешньої епохи самотності, що суттєво поглиблює відчуття екзистенційної самоти фатальністю змушеної ізольованості. Світ фізично усамітнених монад прагне імітувати цілісність, комунікацію, «комунальну асоціацію» (термін Джеймісона), де індивід переживає соціальне не в естетичному опосередкуванні, а безпосередньо. Власний образ як «пласка картинка» іміджевого характеру емансипується — щось на кшталт «точного зліпку товарної форми», відповідно до визначення Джеймісоном характерного феномену постіндустріальної культури.

Профрейдистськи орієнтована дослідниця Лаура Малві у розвідках «Візуальне задоволення і наративний кінематограф» звертає увагу на феномен скопофілії — явище, що визначає самолюбування як джерело задоволення. Водночас наголошує, що бути об'єктом розглядання — задоволення аж ніяк не менше. На підтвердження цієї думки Л. Малві спирається насамперед на працю З. Фрейда «Три нариси з психології сексуальності», де батько психоаналізу виділяє скопофілію як одну зі складових інстинкту сексуальності, що не має безпосереднього зв'язку з ерогенними зонами. Малві наголошує, що пізніше, у роботі «Інстинкти та їх мінливість», Фрейд асоціює скопофілію з догенітальним аутоеротизмом та переносом на *Інших* власних дитячих бажань до підглядання та розглядання з «наступним розвитком у нарцистичну форму». Щось на кшталт ексгібіціоністського задоволення від оголення перед зацікавленим поглядом *Іншого*. Водночас така надмірна цікавість може стати шляхом до вуаєризму **[Малви 2000]**.

За твердженням Л. Малві, зачарованість людською фігурою на екрані лише на перший погляд «ніяк не пов'язана з цим забороненим світом прихованого спостереження за непоінформованою про це і безвільною жертвою». Насправді ж конвенція «герметичної запаяності» екранного світу з характерним абстрагуванням від наявності аудиторії «яскравістю мінливих переходів світла і тіні на екрані, забезпечує ілюзію вуаєристської самотності… даруючи глядачеві ілюзію підглядання» **[Малви 2000, с. 293]**. Натомість нині помічаємо протилежну тенденцію. З метою оприявлення себе у світі постсучасності експансивне «*Я*» прориває через соціальні мережі, зриваючи таїну з найбільш приватних зон, відкриваючи «доступ» до сфери інтимного буття та ділянок тілесного «прайвесі» (від англ. privacy). Причому нечуваної популярності набуває аутодизайн.

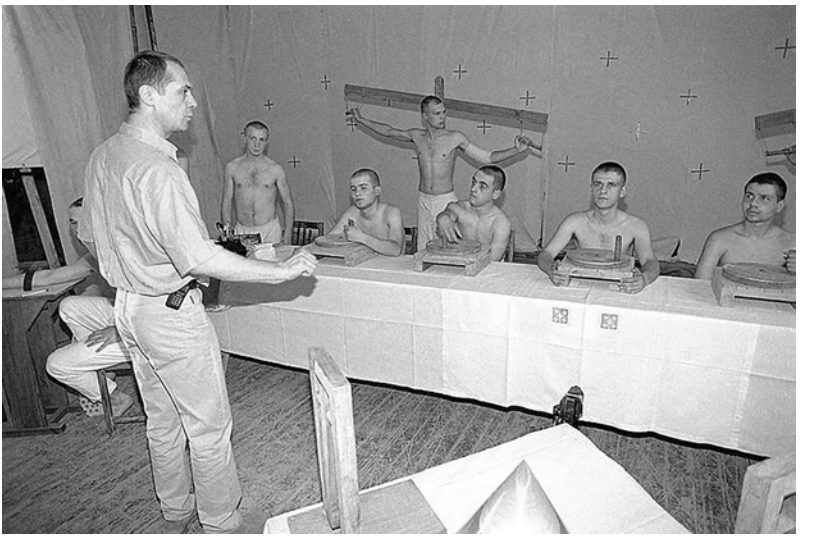
Покращення «титульного» зображення «*Я*» у сервісі сучасного фотошопу передбачає практично необмежені резерви редагування зовнішніх ознак тілесного

плану, не потребуючи вагомих фінансових/матеріальних витрат та фізичних страждань. Оскільки ж реалізованість на екрані (селфі, телешоу тощо) давно стала замінником, переконливим підтвердженням успішності в соціобуттєвих координатах, демократично маловитратна «селфоманія» перетворилась на масове явище. Принципово не *бути*, а *здаватися* успішним, підкріпляючи свій статус візуальними фетішами.

Запускаючи в ризоматичну мережу фантомні образи (кількість яких фактично не обмежена), людина не просто означує себе у просторі в омріяних та/або незбагненних/неможливих з точки зору раціо образах, а вступає у полілог з різними уламками свого «*Я*», звертаючись до світу (отже — до всіх, а значить і до себе як до *Іншого/Інших*).

У хитких, релятивізованих координатах постмодерну та цифромодернізму, на тлі розмивання нормоутворювальних цінностей, людина починає активно шукати непохитні універсалії, стійкі категорії для самоідентифікації — у сфері духовних, етнічних цінностей, гендерних, вікових особливостей тощо. Якщо традиційно доволі ефективним засобом ідентифікації та самоідентифікації вважалось мистецтво екрана, то у постмистецьких реалізаціях net-art (у комп'ютерних іграх, соціальних комунікаційних мережах, заселених профілями реальних і фейкових, фіктивних особистостей, симулятивних і амбівалентних) фінальна ідентифікація принципово неймовірна. Говорити можна хіба що про дифузну ідентичність. Водночас актуалізується психоаналітична/психотерапевтична функція екрана. Адже подія перевтілення передбачає опосередковане позбування/компенсацію/зняття невротичних страхів, непевності, фобій. Розширення інтимного всесвіту на нестабільному перехресті різнопланових мрій, сподівань, очікувань провокує повільне змінення твердого осердя моделі особистості, кістяка «*Я*», що поступово інтегрує все нові поняття, у тому числі з периферійних/маргінальних обширів, трансформується/змінюється, розмінюється, розпорошується, губиться серед симулятивних «Я-презентацій». Паралельні життя в одному «*Я*» — феномен, відомий у психіатрії як шизофренія, «підселення», синдром множинної особистості. В ситуації відмови від тотального диктату *раціо*, на тлі плюралістичної поваги до кожної автентичності, явище вийшло на межу клінічного діагнозу — у присмеркову зону пограничних станів, де твориться/поглиблюється ілюзія богоподібності «багатоликого героя мономіфу» **[Campbell 1968, p. 30]**.

Посилаючись на визначення Джозефом Кемпбеллом модифікації героя як «постаті з тисячами обличь», теоретик і художник-практик Віктор Сидоренко у статті «Культурний герой і персонаж: репрезентація в сучасному



Жорна часу (2004, Віктор Сидоренко)

візуальному мистецтві України» простежує метаморфози, що їх зазнали інтерпретації культурного героя у текстах образотворчого мистецтва від Нового часу до сьогодення. Досліджуючи феноменологію *героїчного* в радянському образотворчому мистецтві, він діагностує «культурницькі ініціативи, штучно створені вульгарною соціологією»; натомість у пострадянський період виявляє набуття героєм «дисипативних та трансгресивних ознак» **[Sydorenko 2020, c. 7]**, а у сучасних інтерпретаціях і поготів — «позанормативних характеристик культурного героя як такого» **[Sydorenko 2020, c. 8]**. Віктор Сидоренко виділяє «серед персонажності сучасного візуального мистецтва… "персонажа-фрік-ка" (дивну людину), "персонажа-інтелектуала", "персонажа-хіпстера", "персонажа-антиглобаліста", "персонажа-патріота" та ін.» **[Sydorenko 2020, c. 8]**, чим вочевидь не тільки розширює традиційну типологію, а й обґрунтовує синхронію динамічних стратегій «героєтворення» в різних видах вітчизняного мистецтва.

Натомість у власній художній практиці Віктор Сидоренко спирається на розуміння героя з тисячею обличь «апофатично», тобто через заперечення. Відмову від героя, канонізованого соцреалізмом, у творчості митця презентують знеособлені «дегероїзовані персонажі» — напівоголені люди в спідньому. З'явившись чи не вперше у синтетичному проєкті «Жорна часу» (2003), «людина-у-кальсонах» перетворилась практично на «бренд», на традиційну постать/фігуру, що зустрічаємо у різних осмисленнях митця.

Стандартизовані підштаники — «інтимна», близька до тіла і водночас уніфікована деталь вбрання — така, що ніби позбавляє носія конкретної визначеності соціально-рольових функцій. Солдат? В'язень? Робітник? Селянин? Не менш промовистим елементом філософічного лексикону В. Сидоренка постає задіяність скульптурних різноколірних клонів-манекенів. Їхні гладкі, позбавлені конкретики рис обличчя, як-от в інсталяції «Деперсоналізація» (2009, 2017), метафоризують втрату ідентичності, а після 2019-го — почали асоціюватись з обличчями абстрактних *Інших*, що приховані під захисними масками пандемічної доби.

Така «безлика» постать збуджує фантазію у прагненні компенсувати очевидну «нестачу» — домислити історію персонажа, розгадати його минуле, наділити характером. Він — наче заґрунтоване чисте полотно, на яке можна нанести будь-які фарби, контури, ідентифікаційні ознаки. Такий хід видається надпродуктивним і в екранному дискурсі. Насамперед при сучасних інтенціях до постійного «перевизначення» й самоозна́чення персонажу та/або автора.

Багатофокусна диспозиція екранних персонажів органічно реалізується в різножанрових фільмічних моделях, у віртуальному вимірі комп'ютерних ігор, що надають можливість гравцеві реалізувати будь-які іпостасі особистісного *«Я»*, у такий спосіб сприяючи розвиткові та закріпленню схильності до дисоціативного особистісного розладу в частини представників «покоління симуляторів». Йдеться про психологічний стан одночасного переживання кількох *«Я»* (у різноманітних рольових, вікових, ґендерних вимірах), кожне з яких несе власний життєдосвід й потерпає від браку почуття визначеності та індивідуальної цілісності.

Екранним виявом означеного симптому можна вважати американський фантастичний бойовик «Протистояння» (оригінальна назва — *«The One»*; 2001, Джеймс Вонг). Центральний персонаж стрічки приречений жити в одному з багатьох паралельних світів. Усвідомивши ціну власної унікальності, задля її встановлення вправний боєць вчиняє «ліквідацію» 123 подібних собі «аналогів» — своїх копій в паралельних реальностях «мультивсесвіту». Покараний ув'язненням в «Аїді Всесвіту», він і там продовжує протистояти оточенню під гаслом: «Я буду єдиним!». У цьому художньо непримітному екранному творі спостерігаємо граничну проблематизацію фрагментарного суб'єкта, позбавленого онтологічної неповторності. Адже саме цілісність допомагає орієнтуватися в житті й суспільстві, формуючи в індивіда відчуття «безперервності» власної історії як аналогу повноти буття. Натомість нестача передбачає імітування достатності шляхом постійних симулятивних добудов.

* * *

Розплатою за розривання ідентичності стає невпевненість і нестабільність, розгубленість серед множини пропозицій, бажань і спокус. У вирі екранних візуалізацій різноманітних граней особистості все більш радикально постає питання: де справжнє «*Я*»?

Коли «*Я*» припиняє ототожнювати себе з якоюсь конкретною сутністю, відбувається поступове вивільнення «*Я*» з усвідомленням, що «*Я*» не є тіло, сутність, чуттєвість. «*Я*» — стан поза концепцією. Свідомо відштовхуємось/відкладаємось від традиційного поняття «*Я*-концепції» (у розумінні Абрагама Маслоу та Карла Роджерса).

Констатуємо: найперспективніший проєкт — людина-дієвець як постійно змінювана сутність, безперервно самовідтворювальна форма. Адже нині особа втратила себе подвійно: застрягла у розриві між світом фізичної та віртуальної реальностей та розпорошила/розвіяла власну ідентичність, неповторну індивідуальність, загубившись у безлічі самопрезентацій, іміджів, ролей, машкар та багатомірності фейкових особистостей.

8.3 Актуалізація нейроестетичних досліджень у полі сучасної екранної культури. Нейроекранологія

Початок XXI століття пов'язаний з новою парадигмою досліджень людини, зокрема особливостей функціонування мозку із застосуванням інноваційного інструментарію та еволюційних методик. Серед іншого, розпочалось активне спостереження закономірностей впливу мистецьких творів на активізацію нейронів відповідних ділянок кори головного мозку. Інтердисциплінарний напрям наукової думки, що виник на перетині гуманітаристики (мистецтвознавство, естетика тощо) та дискурсів природничого спрямування (фізика, психологія, фізіологія, нейрологія), отримав назву «нейроестетика». Цікавим і наразі мало дослідженим виміром нейроестетичних розвідок видається сектор знань про особливості рецепції рухливих екранних мультимодальностей. Таке екраноцентричне відгалуження можна назвати — *нейроекранологія*. З найменування зрозуміло, що, фокусуючись на глядачеві як двоєдності тілесного та ментального начал, нейроекранологія досліджує його реакції на впливи подразників екранної аудіовізуальності за допомогою емпіричних та логіко-епістеміологічних методів, а також з використанням даних досліджень церебральної діяльності із застосуванням інноваційного обладнання для вимірювань нейроактивності.

Актуальність розвідок цільового впливу віртуальних екранних образів на нейронну систему глядача, користувача, реципієнта не вимагає зайвих обґрунтувань на тлі тотального панування у комунікативному просторі планетарного людства екранних засобів (кіно, телебачення, комп'ютерів, гаджетів), в координатах радикально трансформованих світопараметрів сьогодення.

Попри існування корпусу авторитетних монографічних видань з нейроестетики, на жаль, досі не маємо фундаментальних досліджень на перетині нейрології з екранологією, теорією та практикою екранної культури.

Вперше термін «нейроестетика» був запропонований 2002 року нейрофізіологом Семіром Зекі, який розробив методику досліджень, обробки й передачі інформації від п'яти почуттів людини у її мозок — орган, який у світовій науці доволі давно став об'єктом системного всебічного дослідження і вивчався нарізно фізіологами, нейрологами, фахівцями інших сфер. На початку XXI століття намітився симбіоз гуманітаристики зі спектром нейронаук. На відміну від узвичаєної

естетики, що розглядає триєдність емоційно-оцінювальних, сенсорно-моторних і смислопізнавальних вимірів сприйняття, розвиток нейроестетики поповнив цю «тріаду» таким параметром, як інтенсивність мозкового відгуку реципієнта. Втім, можливість вивчення нейроматриці з точки зору церебральної активності відкрились лише з появою інструментів неінвазійного вимірювання низькочастотних коливань мозкової діяльності, інтенсивності потоку квантованої енергії у різні ділянки кори головного мозку та алгоритмів реакції мозку людини на сигнали різної модальності, зокрема нейрокластерні резонанси від споглядання/сприйняття творів мистецтва, екранних зображень, звукового середовища.

Методологічні підходи нейрофізіолога Семіра Зекі, насамперед його методика картографування мозку, забезпечили визначення ділянок церебральної активності при творенні/спогляданні творів мистецтва **[Bartels, Zeki 2004]**. Зокрема, при перших дослідах реципієнту демонстрували фільм про Джеймса Бонда. Відтоді нейроестетика як дисципліна когнітивної нейрології впевнено входить у науковий мейнстрім.

Потужна хвиля розвідок у сфері нейронаук дає підстави ввести у цей актуальний дискурс *нейроекранологічні* дослідження. Йдеться про особливості сприйняття рухомого екранного зображення, що нині отримало низку модифікацій — кінематограф, відео, телебачення, комп'ютер, Інтернет-мережа, корпус екранозалежних модальностей сучасного мистецтва. Припущення видається цілком закономірним, адже кіно як глобальний винахід XIX століття фактично змінило «обличчя цивілізації». Наступні радикальні трансформації пов'язані з початком цифрової доби.

Кожний новий рівень розвитку знань про людину (фізіологія, біохімія, психоаналіз) породжував все нові підходи до властивостей перцепції. Вивчення функціональної пріоритетності різних ділянок мозку та особливостей збудження нейронних патернів стало поворотним у дослідженні алгоритмів сприйняття екранного видовища людським мозком.

Екранний твір передбачає апеляції до мозку глядача через різні джерела/канали отримання інформації: візуально-пластичний, аудіальний (звук, музика, шуми тощо). Слід враховувати інтегративну дієвість людських жестів, міміки, голосу, психофізичних характеристик персонажів, впливів звукового фону на обробку зорових вражень, інших динамічних модальностей аудіовізуального меседжу. Вирішенню нетривіальних завдань опрацювання сумарної амплітуди нелінійних стимулів присвячено корпус авторитетних досліджень, зокрема «Інтеграції обличчя й голосу в процесі сприйняття людини» (2013), автори якого, Ж. Портус та М. Дхар, наводять дані дослідів, що дозволяють

з нейрометричних позицій глянути на кіноподії майже столітньої давнини. Наприклад, прояснити драму унеможливлення адаптації деяких зірок німого екрана у звуковому кіно. Автори визначають як одну з причин дисонансного сприйняття — «надмірність модальності стимулу» **[Pourtois, Dhar 2013]**.

По суті, це не новина. Адже дані з «археології» екранної культури свідчать про ускладнення адаптації людського голосу як додаткового каналу інформації з початком звукової ери в кіно. Загально відомі факти, коли й самі актори, вперше почувши свій голос з екрана, панічно ретирувались з переглядової зали. Вектор становлення й розвитку екранної культури та її осмислення лише вкотре підтверджує ідею ставлення до нового естетичного досвіду як до функції попереднього знання.

Сміливі ідеї Володимира Бехтерєва, Івана Сеченова стали кроком до сучасного розуміння особливостей сприйняття. До нинішнього нейрологічного уявлення про простір мислення як такий, що співвідноситься з нелінійною, архітектонічно складноутвореною, неієрархічною, ризоматичною системою нейронних зв'язків.

Згідно до методологічних підходів, дослідження психофізіологічних реакцій на екранний продукт представляється можливим поділити на два великі періоди по лінії «емпіричне — інструментальне».

Емпіричні дослідження XX століття узгоджувались насамперед з даними психологічної науки (рефлексології, психоаналізу). Вплив емоційних сцен на патерн фізіологічних реакцій намагалися визначити об'єктивно — за біохімічними показниками, за ритмом серцебиття, температури тіла, станом шкіри, іншими свідченнями сприйняття/несприйняття, уподобання/неуподобання реципієнта. Традиційним шляхом здобуття інформації було також безпосереднє опитування глядачів.

Другий період — «інструментальний» — датується початком XXI століття, коли спостерігається якісне вдосконалення методології нейрологічних досліджень, що поступово виводило нейроестетику з вимірів чистої описовості. Окрім фундаментально-теоретичних підвалин, варто наголосити цілком прагматичні підстави вивчення потенціалу щодо маніпуляцій поведінкою людини шляхом спрямованого провокативного збудження тих чи інших ділянок/патернів кори головного мозку; дослідження впливу мистецтва на людину при вгамуванні її естетичних потреб. Задоволення саме цих попитів вінчає/складає/утворює верхівку відомої «Піраміди Маслоу», у фундаменті якої американський психолог Абрагам Маслоу розмістив фізіологічні (органічні) та інші глобальні потреби нашого буття (вітальні, онтологічні, буттєво-соціальні тощо) **[Маслоу 2004]**.

Невдовзі, з відкриттям нейронів, базових для «естетичного» сприйняття, пріоритети «ієрархії» А. Маслоу прагматизувались у вельми парадоксальний спосіб. Винайдення перших доказів того, що церебральна система утворює «канал» між людським сприйняттям та активізацією нейтронної мережі мозку, пов'язане з іменами нейрофізіологів Хідеякі Кавабата і Семіра Зекі. Вчені виявили/дослідили два типи нейронів, функції яких видаються принциповими для осмисленно-чуттєвого сприйняття інформаційних потоків (з різних каналів). Нейрони одного типу відповідають за співчуття, співпереживання емоційних станів — емпатію, другий тип нейронів — співвідносить спостереження за певними діями з метою відтворення таких саме дій. Йдеться про відкриття «дзеркальних нейронів», здатних утворювати своєрідну «інтерактивну петлю» в мозку **[Kawabata, Zeki 2004]**.

Втім, початок системних нейроестетичних досліджень зазвичай пов'язують з науковими розвідками нейробіолога Вілейанура Рамачандрана, який обґрунтував зв'язок вроджених потреб мозку з необхідністю естетичних переживань, пов'язаних з мистецтвом. Понад це — сформулював «універсальні закони мистецтва», кількість яких варіюється від 8 до 10 у різних книгах автора **[Ramachandran 2011]**.

Мислитель доводить свої емпіричні дані, спираючись на природні уявлення, апелюючи до лімбічних систем — уламків психологічних структур, успадкованих людиною від далеких пращурів, до загального знаменника когніції — уявлень про світоустрій, космос, Всесвіт тощо. Рамачандран наголошує, що всі його тези ґрунтуються на інстинкті самозбереження. Саме цей «базовий інстинкт» обумовлює рефлекторні реакції людини на фактори, що можуть свідчити про небезпеку: зміни освітлення, фрагментарність огляду ландшафту, виявлення перешкод / загрозливих об'єктів при обмеженості поля зору.

Попри те, що редукція естетичного досвіду до кількох «законів» поверхово неврологічного характеру видається доволі дискусійною, як і спроби дослідника встановити еволюційні основи їх формування, розглянемо деякі з цих закономірностей/принципів у проєкції на ґрунт екранної культури.

8.3.1 Екстраполяція основних принципів В. Рамачандрана у вимір екранознавства

Спираючись на праці Рамачандрана **[Ramachandran, Hirstein 1999 pp. 15–51]**, спробуємо розглянути основні положення його теорії у проєкції на кінематографічний грунт:

– **Принцип максимального/екстремального зсуву** постулює пропорційність реакції на акцентовані форму, колір, співвіднесення масштабів, збільшення зображення тощо. В екранних творах досягається різними засобами художньої виразності. Нейромедіатором може стати зміна крупності плану (крупний план, надкрупний тощо), різноманітні спрямовані деформації за допомогою сучасних спецефектів — своєрідних «ударів по нервах» та нейронній мережі;

– **Принцип прагнення найбільш повного огляду** забезпечується програмною розімкненістю сферичного простору фільмування, що обумовлює можливість всебічного огляду предмету/особи. Він пов'язаний з такими виражальними засобами, як-от: ракурс (кут погляду знімальної камери); подвійна експозиція (коли один план реальності ніби «проглядає» крізь інший); «вісімка» (операторський прийом, що передбачає почергову фіксацію «погляду» кінокамери то на одному учасникові бесіди, то на його vis-a-vis) тощо. Сучасна екранна віртуалістика, володіючи можливістю симулювати простір, фактурність та предметність, практично не має обмежень у застосуванні цього принципу;

– **Принцип симетрії** пов'язаний з проблемою симетрії-асиметрії, що з часів Піфагора вважалась одною з центральних тем наукового обговорення. В інтерпретації В. Рамачандрана споглядання симетрії служить джерелом естетичного задоволення, втім надмірна симетричність може виявитися згубною для твору. Використовується в екранних творах як джерело задоволення від лексичної довершеності, своєрідного каліграфізму при створенні середовища, настрою, впорядкованості світу речей, композиційної врівноваженості, колористичного вирішення мізансцени, перспективи тощо;

– **Принцип впорядкування** встановлює зв'язок між естетичною насолодою і упорядкуванням, ритмічними повторами: архітектонікою, композицією. В екранних творах за принцип впорядкованості відповідає насамперед монтаж. Вроджене тяжіння людини до створення чітких, ритмізованих світомоделей реалізується через організацію мізансцен, введення візуальних повторів, ритмів, лейтмотивів, інших структуроутворювальних елементів. Варто наголосити: надзавдання твору цілком може передбачати свідому руйнацію синтаксичного «космосу», порушення законів гармонії, аж до граничного підвищення ентропії;

– **Принцип групування** запроваджує в екранних практиках зміну порядку синхронізації інформації, репрезентованої на різних планах задля радикальної пертурбації семантики/смислу зображуваного. Лімбічна система людини сприяє виявленню схожих об'єктів та конфігурацій, що широко використовувалось в кіноімпресіонізмі, «чистому кіно»;

– **Принцип ізоляції (зосередженість на конкретному)** використовується

для концентрації уваги реципієнта на певних елементах/фрагментах екранного зображення, а іноді, навпаки, — зміщує фокус з метою захисту його мозку від надмірної травми. У пригоді стають різні екранні засоби: від каше, характерного для раннього кіно, до наїзду трансфокатора (укрупнення зображення); ніби нехтуючи «несуттєвою» інформацією, камера вихоплює необхідне, забезпечуючи фіксацію на певному фрагменті (композиційному, монтажному), сприяє деталізації плану тощо;

– **Принцип контрасту** базується насамперед на здатності кори головного мозку реагувати на зміни інтенсивності освітлення. Доречно згадати роль світлотіньових ефектів у німецькому кіноекспресіонізмі при створенні відчуття незатишності, відчаю, розгубленості. Спецефекти програмно націлені на шок і епатаж, спрямовано викликають суперечливі реакції, аж до «сплутаності» свідомості, як адекватні відгуки нейросистеми на неадекватні етико-естетичні екранні провокації;

– **Принцип візуальних метафор** пов'язаний з отриманням насолоди від кросмодальних асоціацій, виявлення схожості між різнопорядковими, відмінними об'єктами. Досягається різними шляхами, зокрема за допомогою цифрових/піксельних можливостей **морфінгу** — з ефектом візуального перетікання предметних форм. Переконлива «наочність» процесу закладає елементи непевності: «не вір очам своїм».

Поширення піксельних технологій цифрового відео помітно поглибило конфлікт зору з раціональним мисленням, зокрема при спогляданні фотографічно достовірних зображень об'єктів, дій, неможливих у фізичній реальності «твердого світу». Мозок виводиться із зони комфортної перцепції візуальних, аудіовізуальних образів. Мислення опиняється на межі когнітивного дисонансу між побаченим на екрані та узвичаєним знанням про устрій Всесвіту. Це справжній замах на святая святих лімбічної системи — усталені стереотипи, які допомагали розуму «заякорятись», отже — орієнтуватись у реаліях світу, уникати небезпеки тощо. Симулятивні «загрози», інспіровані екранною віртуальністю, провокують у реципієнта нейронну відповідь, цілком адекватну реакції на аналогічну ситуацію в дійсності.

Наприкінці XX століття «тиха цифрова революція» в сфері екранної культури радикально змінила статус *реального* у сфері аудіовізуальності. Панування піксельного зображення та дигітальних технологій інспірувало фундаментальний парадокс перцепції: **сприйняття реальності стало важливішим за саму реальність**.

Складні проєкції образів, фактів зовнішнього («твердого», фізичного) світу та змодельованої, симулятивно-доповненої реальності практично не залежать від рівня «справжності» референції, взагалі від наявності «референта» як такого, — ані за біохімічними показниками, ані за амплітудою «піків» хвиль

нейтронного збудження. Тіло резонує з подіями на екрані: мерехтіння пікселів викликає цілком реальні реакції — сміх, сльози, емоційне переживання краси/відрази — повний емоційний репертуар.

Рамчандран формулює гіпотезу: «Мистецтво може розвиватися як форма моделювання віртуальної реальності. Коли ви уявляєте собі щось, наприклад думаєте про прийдешнє полювання на бізона або любовне побачення, численні ділянки мозку активізуються так само, як і у разі, коли б ви реально робили те, про що думаєте. Це дозволяє вам застосовувати сценарії за допомогою внутрішньої симуляції, без витрат енергії або ризику» **[Ramachandran 2006, pp. 50–72]**.

Чи можна, скориставшись цими ідеями, змусити людину бачити те, чого не існує, обдурити її сприйняття (у тому числі, сприйняття естетичне), цілеспрямовано впливаючи на ланцюжки мозкових клітин? Нині базис традиційної теорії екранного впливу, збагачений елементами нейролінгвістичного програмування, вдало адаптували майстри PR, політологи, рекламісти, творці іміджів. Ці та інші маніпулятори сприйняттям, спираючись на властивості сугестивного впливу, змушують «споживача» навіяних ними образів бачити у симулятивних утвореннях саме те, чого прагнуть ці нейропрестидижитатори.

Характерна для людини постмодерну мозаїчна свідомість, тяжіння до колажності, коротких змістів, ковзання по поверхні смислів, інші родові ознаки сучасного світосприйняття актуалізували розповсюдження «малих форм» екранної творчості — музичні кліпи (яскравий пластичний ряд у поєднанні з мелодією), рекламні ролики, що хитромудро використовують особливості перцепції, записуючи на підкорку короткі невибагливі мотиви й нав'язливі слогани, які, засмічуючи мозок, пам'ять, викликають часом невротичні реакції повторювання. Це позначається на таких рівнях нейрореакцій, як-от: відтворення моторики (пластики, рухів), мовної практики; свідоме та/або несвідоме копіювання моделей поведінки, повторення жестів екранних персонажів; хворобливе шопінгування з концентрацією уваги на товарах, пропагованих у ході активних рекламних кампаній. Імпульси дистанційного керування, що користувач отримує через екран, впливають подібно до вірусу, викликаючи збудження відповідних нейроних кластерів, активізують реактивний відгук тіла, поведінки, дій індивіду.

Кольори, форми, музика, інші візуальні, пластичні, звукові провокатори різноманітних відчуттів при спогляданні екранної продукції повсякчасно активізують певні ділянки мозку, викликаючи емоційну відповідь на симулятивні події — породжують/посилюють бажання (купити, придбати, заволодіти, упосліджувати тощо). Програмні апеляції до нейросистеми виводять маніпулятивне втягування на рівень фізіологічного примусу.

8.3.2 Ще екранологія чи вже нейрологія?

За допомогою методів функціональної магнітно-резонансної томографії науковцям вдалось співвіднести суттєві параметри (зміст, монтаж, режисура) з алгоритмами, за якими запропоновані екранні твори впливали на церебральну активність глядачів. Симптоматичними видаються досліди кількісної нейробіологічної оцінки «залученості» глядача при перегляді фільму, загалом екранного меседжу, що їх запроваджено нейрологами Нью-Йоркського університету Урі Хассоном, Барбарою Кнаппмейер, Навою Рубін, Девідом Хегером та ін.

Дослідники запропонували учасникам експерименту для перегляду три уривки постановчо-ігрових фільмів: тридцять хвилин фільму Сержа Леоне «Добрий, поганий, злий»; фрагмент фільму Альфреда Хічкока «Удар! Ти мертва» та епізод телешоу Ларі Девіда «Приборкайте свій ентузіазм». В ролі своєрідного «камертона, аби встановити “базову лінію”, усім учасникам продемонстрували 10-хвилинний кліп, знятий під час концерту як фрагмент “неструктурованої реальності”. Науковці відстежували рухи очей та нейроактивність зон мозкової кори, що беруть участь в базовій сенсорній обробці візуальних і слухових введень. За результатами порівняльного аналізу виявилося, що одні фільми менше контролюють мозок, а інші чинять “міцний захват”» **[Hasson 2008, p. 14]**.

Вимірюючи показник синхронності нейронних реакцій в усіх глядачів контрольної групи, дослідники з’ясували, що максимальний збіг реакцій авдиторії викликав фільм А. Хічкока (65 %). Стрічка «Добрий, поганий, злий» ініціювала схожість нейровідповіді у 45 % реципієнтів, «Приборкайте свій ентузіазм» — у 18 %, а неструктурована кінофіксація реальності під час концерту — лише у 5 %.

Висновок науковців: «Для досягнення жорсткого контролю над мозком глядачів під час фільму в більшості випадків потрібна навмисна організація будови фільму за допомогою естетичних засобів… Той факт, що Хічкоку вдалося організувати відповіді такої кількості різних ділянок мозку, вмикаючи і вимикаючи їх одночасно для всіх глядачів, може дати нейронаукові докази горезвісної здатності до управління та маніпулювання розумом глядачів» **[Hasson 2008, p. 20]**. Група дослідників насамперед репрезентувала новий метод — «міжпредметну кореляцію мозкової діяльності для кількісно-якісних вимірювань нейровідповіді» **[Hasson 2008, p. 23]**.

Показово, що нейронауковці сфокусували увагу саме на монтажі, який традиційно вважається ферментом кіно, родовою ознакою екранного видовища і безпосередньо пов’язаний з психологічною потребою синтаксичного впорядкування оповіді, матеріалу, наративу тощо. Монтажна структура слугує не тільки

осмисленій вибудові фабули, а й передає суб'єктивні ритми авторського (національного, вікового, гендерного тощо) світопереживання, гармонізує внутрішнє відчуття тривалості, узгоджується з фізіологічними процесами обробки зорових й слухових сигналів, корелює з афектацією нейронних зв'язків.

Гармонізація комплексу різнопланових елементів у монтажі може бути співвіднесена з музикою. Показовими є експерименти апологета динамічного монтажу Дзиґи Вертова щодо узгодження довжини монтажного плану з тривалістю звучання окремої ноти **[Дзига Вертов, 1966]**. Логічним розширенням ідей поєднання музики, тіла, танцю у нейродискурсі можна вважати розвідки Піа Тікка та Маурі Кайпайнен «Екранний танок як акт в житті Майї Дерен на Землі: активність, втілення та нейрокінетичні аспекти», де через зафільмовану пластику танцюристки і кінорежисерки Майї Дерен дослідниці вивчають системну єдність людського тіла та розуму, спираючись на нейрокінетику та соціально обумовлену ритуалістику **[Tikka, Kaipainen 2016]**.

Мистецтво взагалі і мистецтво екрана зокрема — та сфера, де симулятивна реальність, створена художником за законами естетики, етики та вільної уяви, відкриває можливість пережити ті чи інші ситуації у змодельованому часопросторі, в обставинах, що ми звично називаємо заданими. Втім, кожному спостерігачеві властива індивідуальна інтенсивність реакцій й неповторність ризоматичної мапи нейронних зв'язків. Він сприймає запропоновану екраном інформаційно-образну модель в особистісному контексті. Його мозок певним чином «адаптує» послідовність отриманих імпульсів, створює власну версію, споряджаючи її уявленнями про красу, довершеність, гармонію. Або захоплюється здриганням від видовища, що викликає жах, огиду — психоделічне похідне естетики потворного.

Вплив «токсичної» аудіовізуальності, «бомбардування» нейросистеми імпульсами на межі переносимості аналогічний дії наркопрепаратів, яка часом виявляється навіть позитивною (розкриття свідомості, підвищення креативності, зміцнення судин тощо). Враховуючи, що прекрасне й потворне утворюють своєрідний діалектичний диполь, який корелює з реальністю, сповненою ризиками та катастрофами, закономірною є повсякчасна зміна співвідношення гармонійного й дисонансного у сприйнятті того чи іншого артефакту. Про це свідчать давно відомі дослідження психометричних, біохімічних параметрів «відповіді тіла», а нині — й реакції мозку. Цілком можливо, що інтенції творів сучасної екранної віртуалістики до породження відчуття дискомфорту в споглядальників/публіки/«споживачів», пов'язані з новими завданнями мистецтва й поширенням таких адреналіномістких засобів впливу на глядача, як шок, стрес, епатаж.

Одним з найбільш впливових провокаторів емоцій та нейронного «відгуку» завжди вважалась екранна еротика. Розвій комунікаційних мереж надав новий статус «комп'ютерному інтерактиву», що передбачає поєднання у віртуальності (тобто у ефемерному *«ніде»*) безтілесних субстанцій (отже — розвтілених *«ніщо»*), перетворюючи їх злиття на чисту нейрореакцію. Нова комп'ютерна сексуальність апелює до таламусу. Насамперед до таких його функцій, як формування емоцій (лімбічна система) та сенсорна моторика, що відповідає за тілесні відчуття. Інтегровані асоціативні зони кори головного мозку сигналізують про задоволення виробленням ендорфіну. Отже, парадокс щодо отримання тілесних задоволень за відмови від тілесної оболонки (ТБО) легко вирішується на рівні церебральної активності.

Аналогічно й при спостереженні на екрані сцен насилля, що перетинають межу припустимості адреналінового порогу, шокові образи набувають статусу «бед-трипів» (за М. Сігманом), що є «негативними й потенційно небезпечними для психіки переживаннями під час психоделічного досвіду» **[Сігман 2019, с. 158]**. Приміром, емоція страху підвищує десинхронізацію мозкових коливань. Натомість позитивні враження, сприяючи виділенню нейромедіатора ендорфіну, цілком можуть призвести до звикання до цього «гормону щастя».

Така редукція нейроестетики та нейроекранології до приборних вимірювань може спровокувати «утискання» естетичної свідомості й зведення вражень від фільму до «адреналіново-ендорфінового еквіваленту». І все ж не варто зводити ефект від сприйняття твору виключно до модуляцій збудженості нейронів, попри те, що активація електроквантовими імпульсами відповідних зон кори головного мозку породжує/провокує цілком реальні емоції, гострі переживання страху, захоплення, насолоди.

Так на переході від емпірики до періоду інструментального вивчення активності нейронної мережі формується нове поняття рецепції прекрасного як цінності, здатної протистояти незбалансованості світу, що гранично релятивізувався й втратив параметри сталості.

Нейроестетична проблематика доволі широко представлена у всіх головних різновидах людиноцентричного знання, ґрунтовно доводячи багатовимірність і складність цього феномену.

Перспективи опанування дискурсом нейроестетики, зокрема нейроекранології, відкривають нові обшири знання про людину, збагачують сучасні можливості/шляхи/методи дослідження якісного й кількісного впливу мультимодальних екранних медіаторів на людський мозок. Наявні технології (функціональна

магнітно-резонансна томографія, електроенцифалографія тощо) дозволяють фіксувати об'єктивні відповіді нейросистеми на зовнішні подразники, отримані по усіх каналах сприйняття, у тому числі — сприйняття потоків аудіовізуальної інформації. Понад це, за властивостями стимулу (колір, рух, інтенсивність освітлення, звуку тощо) в лабораторних умовах можна «реконструювати» мисленнєві форми, проєктуючи на екран зображення спалахів нейроактивності у відповідних ділянках кори головного мозку.

Активізація цього напряму досліджень нейросистеми дає підстави окремим кріейторам передбачати близьку перспективу екстернізації «внутрішнього фільму» з можливістю «візуалізації» думок та проєктування оноричних марень людини на екран; пророкувати використання проєктивних образів несвідомого у медіаінсталяціях. Втім, наразі імпульсно-хвильові проєкції різної інтенсивності, зняті за допомогою датчиків, можуть надати вірогіднісно достовірну інформацію хіба що про активізацію тих чи інших патернів, пов'язаних з емоційною сферою. Зокрема, діагностувати депресію, страх, стан вирішення складних задач, замріяного настрою тощо.

Реально близьким завданням нейроестетики взагалі і нейроекранології зокрема може стати гармонізація внутрішніх динамічних станів через спрямоване керування узгодженістю сигналів нейромережі за допомогою зовнішніх подразників — кольору, світла, руху, ритму, інших чинників впливу рухомого екранного зображення, у тому числі чинників естетичного характеру. Знання про кореляції аудіовізуальних творів з емоційною відповіддю реципієнта (користувача, споживача, інтерактора screen-культури) слід визнати інформативним щодо подальшого опрацьовування зв'язків між екранним твором, суб'єктивним естетичним досвідом, пам'яттю людини та активністю її нейровідгуку на віртуальні подразники.

Богуцький, Корабльова, Чміль 2013. — Богуцький Ю., Корабльова Н., Чміль Г. Нова культурна реальність як соціодинамічний процес людинотворення через ролі. К: Інститут культурології НАМ України, 2013. С. 9.

Бодріяр 2000. — Бодрийяр Ж. Симоволический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 387 с.

Бодріяр 2004. — Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.

Болл 2016. — Болл Ф. Возможно, наш мир виртуален. Но имеет ли

это значение? // BBC Earth, 2016. 14 октября. URL: https://www.bbc.com/russian/vert-earth-37621894

Бьюкетмен 1997. — Бьюкетмен С. Конечная тождественность // Комментарии. 1997. № 11. С. 169–193.

Вертов 1966. — Вертов Дзига. Статьи. Дневники. Замыслы. М.: Искусство, 1966. 319 с.

Делёз, Гваттари 2007. — Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. 672 с.

Жижек 2007. — Жижек С. Никакого пола, пожалуйста, мы — пост-люди! // ANTHROPOLOGY: сайт / пер. с англ. З. Губернской. URL: http://anthropology.ru/ru/text/zhizhek-s/nikakogo-pola-pozhaluysta-my-post-lyudi

Кемпбел 1999. — Кемпбел Дж. Герой із тисячею облич. Київ: Альтернативи, 1999. 366 с.

Кракауер 2009. — Кракауер З. Від Каліґарі до Ґітлера. Психологічна історія німецького кіна / пер. І. Андрущенко. К.: Грані-Т, 2009. 384 с.

Маклюэн 1964. — Маклюэн М. Осмысляя средства коммуникации: новые измерения человека // Искусство кино. 1994. № 2. С. 67–74.

Малви 2000. — Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории / под ред. Е. Гаповой и А. Усмановой. Минск: Пропилеи, 2000. С. 280–297.

Маньковская 2000. — Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма. СПб: Алетейя, 2000. 347 с.

Маслоу 2004. — Маслоу А. Мотивация и личность / пер. А. М. Татлыбаевой; терминолог. правка В. Данченко. СПб.: Евразия, 1999. 478 с.

Мельвиль 1978. — Мельвиль Ю. К. Бихевиористский прагматизм Дж. Г. Мида // Современная буржуазная философия / под ред. А. С. Богомолова, Ю. К. Мельвиля, И. С. Нарского. М.: Высшая школа, 1978. 582 с.

Мерло-Понти 1992. — Мерло-Понти М. Кино и новая психология // Киноведческие записки. 1992. № 16. С. 13–23. URL: http://psy-creation.pp.net.ua/load/10-1-0-9

Мерло-Понті 2003. — Мерло-Понті М. Видиме й невидиме / пер. з франц. Є. Марічева. Київ: Києво-Могилянська Академія, 2003. 268 с.

Мід 2000. — Мід Дж. Г. Дух, самість і суспільство. З точки зору соціального біхевіориста / пер. з англ. та передм. Т. Корпала. К.: Український центр духовної культури, 2000. 416 с.

Носов 1994. — Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. М.: Институт человека, 1994. 195 с.

Носов 2001. — Носов Н. А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. 17 с. (Труды лаб. виртуалистики. Вып. 15).

Рамачандран 2006. — Рамачандран В. С. Рождение разума. Загадки нашего сознания / пер. с англ. А. Логвинская. М.: Олимп-Бизнес, 2006. 224 с.

Сігман 2019. — Сігман М. Таємне життя розуму: як ми мислимо, відчуваємо й вирішуємо / пер. з англ. Ю. Костюк. Харків: Віват, 2019. 288 с.

Флюссер 2008. — Флюссер В. За философию фотографии / пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2008. 146 с.

Хайдеггер 1997. — Хайдеггер М. Бытие и время / пер. с нем. В. В. Бибихина. М.: Ad Marginem, 1977. 452 с.

Хаксли 1995. — Хаксли О. Остров. Врата восприятия. Небеса и ад. Киев: София, 1995. С. 57.

Хокинг 2007. — Хокинг С. Мир в ореховой скорлупке / пер. с англ. А. Сергеева. СПб.: Амфора, 2007. 218 с.

Чміль 2012. — Чміль Г. Філософсько-антропологічні інтерпретації відносин «людина — екран» // Мистецтвознавство України. 2012. Вип. 12. С. 139–145.

Чміль, Корабльова 2013. — Чміль Ганна, Корабльова Надія. Візуалізація реального в сучасному культурному просторі: монографія. К.: Ін-т культурології НАМУ, 2013. 256 с.

Эйзенштейн 1964. — Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964–1971.

Bartels, Zeki 2004. — Bartels A., Zeki S. Functional Brain Mapping During Free Viewing of Natural Scenes // Human Brain Mapping. 2004. Vol. 21. P. 75–85.

Hasson 2008. — Hasson U., Landesman O., Knappmeyer B., Vallines I., Rubin N., Heeder D. J. Neurocinematics: The Neuroscience of Film // Projections. 2008. Vol. 2. P. 1–26.

Kawabata, Zeki 2004. — Kawabata H., Zeki S. Neural correlates

of beauty // J Neurophysiol. 2004. Vol. 91. P. 1699–1705. URL: https://journals.physiology.org/doi/pdf/10.1152/jn.00696.2003

Mead 1963. — Mead G. H. Mind, Self and Society. Chicago: University of Chicago Press, 1963.

Pourtois, Dhar 2013. — Pourtois G., Dhar M. Integration of face and voice during emotion perception: is there anything gained for the perceptual system beyond stimulus modality redundancy // Integrating Face and Voice in Person Perception / ed. P. Belin, S. Campanella, T. Ethofer. New York: Springer, 2013. P. 181–206.

Ramachandran 2011. — Ramachandran V. S. The Tell-Tale Brain: A Neuroscientist's Quest for What Makes Us Human. New York, London: W. W. Norton & Company, 2011. 277 p.

Ramachandran, Hirstein 1999. — Ramachandran V. S., Hirstein W. The Science of Art: A Neurological Theory of Aesthetic Experience // Journal of Consciousness Studies. 1999. Vol. 6. No. 6–7. P. 15–51.

Suler 2017. — Suler J. Psychoanalytic Cyberpsychology // International Jornal of Applied Psychoanalytic Studies. 2017. Vol. 14 (1). P. 97–102.

Sydorenko 2020. — Sydorenko V. Cultural Hero and Personage: Representation in Contemporary Visual Art of Ukraine // Journal of History Culture and Art Research. 2020. Vol. 9 (4). P. 348. https://doi.org/10.7596/taksad.v9i4.2905

Tikka, Kaipainen 2016. — Tikka P., Kaipainen M. Screendance as Enactment in Maya Deren's At Land: Enactive, Embodied, and Neurocinematic Considerations // The Oxford Handbook of Screendance Studies / Edited by Douglas Rosenberg. 2016. URL: https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199981601.001.0001/oxfordhb-9780199981601-e-15?rskey=t7mZpl&result=1

Zizek 2015. — Жижек С. Метастазы удовольствия. Шесть очерков о женщинах и причинности / пер. Ш. Мартынова. 2015. М.: АСТ, 2016. URL: https://e-libra.su/read/497409-metastazy-udovolstviya-shest-ocherkov-o-zhenschinah-i-prichinnosti.html

Ірина Зубавіна: «Закута фільмою»

Писати про кінематограф — це повертати йому первородну німоту, викрадати слово, примусово занурюючи його в музику невимовності, коли залишається тільки інтонація, і нічого більше. Це невтішна спроба пояснити щось, коли все вже відбулося, і непоправно. Але зліше всього, коли невимовність перетворюється в нестерпність, як це відбувається з сучасним виробництвом мрій. І мрії — так собі, поставлені на потік, і почуття, як протези, — конвеєрні, штучні. Зате ніяким «гниттям» і не пахне — все стерильно, звичайний виробничий процес. Міф про розкладання придумали ряджені, що граються в інтелігентів, аби страшніше було — щось на зразок свинячого або пташиного грипу.

«Кіно з його психологією стрічкового глиста» (О. Мандельштам) безумовно паразитує на житті. Мало того, що воно діє, як кухоль Есмарха, і служить для промивання мізків, які чистіше не стають, але ще й викрадає час життя, пожираючи його і роблячи порожнім. Півтори години в кінозалі — і ти на півтори години ближче до смерті. Диктатор-режисер нав'язує свої образи, своє бачення, своє переживання, намагаючись придушити і узурпувати твою свідомість.

Ні, безсумнівно, я кіно не люблю (і воно платить мені тим же). Навіть якщо трапляється диво й переді мною — знову-таки за примхою режисера та акторів — розгортається потенційна нескінченність, в якій я можу відчувати себе вільно, безумовно, без всяких причинно-наслідкових зв'язків. Можна, звичайно, переповісти, що сказали Фелліні, Антоніоні, Бертолуччі, Ейзенштейн, Кракауер, Беньямін, Фассбіндер, Делез та інші про кіно: мовляв, не бійся, свої, і, блиснувши периптером, загнути що-небудь про архітектуру, архітектоніку кінообразу, але — ні до чого, тим більше що наша авторка в своїх роботах вже процитувала все, що тільки можна було згадати.

Я б з великим задоволенням говорив власне про тексти, але й бібліографія наче глуха клавіатура, яка хроматизмом лінійної послідовності нічого не скаже необізнаному, зате тому, хто знайомий з текстами, дуже багато повідає — і не тільки про автора, а й про себе рідного, а може, допустить зімпровізувати, зігравши варіації на чужі теми.

Мені душно там, де «простір поміж дуг ще не закрився» (Данте), в цих штучно вирощених, культивованих просторах, в примусовій свободі і жорсткій формі,

що відтворює в одній і тій же визначеності себе. Це репродуктивна форма уяви, що перехоплює подих і не залишає вибору, що забирає уяву і ампутує почуття, які болять фантомним болем.

Коли фільм починає свою руйнівну роботу, він уже створений, весь з відпрацьованого минулого часу, і є засобом для знищення простору мого розвитку, поглинаючи мене цілком або змушуючи витрачати всі сили на опір. Будь-який фільм, навіть найгеніальніший, — отруйний і є смертельною загрозою для мого мислення, хоча б і провокуючи думки і почуття. Питання моєї тотальності лишається неров'язаним, і цей ядовитий сумнів отруює життя, будучи низхідним потоком, який веде до дріб'язкового психологізму, якому можна протиставити тільки заперечення іронії.

Дія кіно схожа на дію наркотика, що звільняє мене від форми «Я» на певний час, як знеболювальне, викликаючи на мить ейфорію, але потім вганяючи у депресію. Куди подітися від звикання?

В. Шкловський в «Гамбурзькому рахунку» згадував Чарлі Чапліна, який говорив, що найбільш комічною людина виглядає тоді, коли в неймовірному положенні прикидається, ніби нічого не сталося. Сучасний кінематограф і в разі, коли він гранично серйозний, є смішним і буде смішним в годину своєї кончини і на власному похороні. Тільки це його й виправдовує. Але у мене не вистачає почуття гумору, щоб сміятися, і цинізму, єхидства та іншого, щоб цьому радіти. Можна з огляду на ринкові відносини призначати чергові шедеври, керуючись політичними та ідеологічними мотивами, тим більше що «шедевр» — це всього лише кваліфікаційна робота в середньовічному цеху, щоб з підмайстра перевести в майстри серед зброярів, шевців та інших кустарів, але геніальними вони не стануть, якщо народжені протухлим часом і цей час втілюють. Більше того, проказа загальної продажності та вульгарності переробить вже здійснені і непідсудні твори. Скільки не називай сморід запахом, скільки не рекламуй, пахнути фіалками тухлятина не стане.

Мене завжди захоплювали люди, які знімають кіно, грають в кіно і особливо — пишуть про нього, та ще з любов'ю і непідробною пристрастю.

Дивний потяг до переведення очевидного на іншу мову умогляду, опис історії неможливого і власних марних спроб «зупинити мить», оскільки відеоряд — це щось на кшталт симбіозу живопису, поезії, театру і музики (не тієї підкладки, яка супроводжує фільм, а музики, що властива самому руху і є його суттю мимоволі, як супутні руху небесних світил музичні пропорції, що їх відкрив Кеплер, музики, що супроводжує народження часу смертю наявного буття). Своя поліритміка не тільки в ритмі кадру, монтажу, але й в цифровому записі, — биття дрібнокоміркової

цифри в чіпких лабетах двійкового коду, нескінченний рух «тут-зараз», коли образи остигають на сітківці, знемагаючи по той бік зору, віддаючись луною і відображенням, що тане, приховуючи, а не відкриваючи істину, — в цьому правда кіно.

Здатність перекладача, в нашому випадку Ірини Зубавіної, виконувати роль Харона, що попутно вимірює альбедо — відображаючу здатність як таку: з одного боку, продуктивну здатність режисера, з «буттям-можливістю» фільму, з іншого, здатність сприйняття су-часному фільмові потенційного глядача, — всього «знятого» воєдино (aufheben — знімати, піднімати, зберігати, зберігати, скасовувати, скасовувати), де філософська категорія набуває буквально інше бачення.

Немає нічого більш тимчасового і більш миттєвого, ніж кіно. Образ прозирає в розривах і породжений світлом. Ідеальний фільм — це світло кіноапарата без плівки. І ось все це знімає бездарними засобами той, хто захоплений кіно повністю і без залишку. Безнадія і нескінченність завдання, відсутність підстав і очевидна приреченість на провал у спробі вербалізувати, озвучити, обтяжити словом те, що відбувається в кіно, породжує відчай, схожий на любов і свободу, звільняючи від причинно-наслідкових обмежень. Кіно стає лише приводом до прориву і втечі-фуги тих відносин, яких ще немає. Завжди на межі і за межею можливого.

Фільм — не короткий конспект, дайджест життя, не вижимка з нього, не сигнатура безсмертя, еліксир молодості і все таке інше, він — можливість сповненості всіх часів, і найцікавіше — це його старіння замість мене.

І ось коли в цьому сяйві поставленого світла дослідник кіно наштовхується на самого себе, на того, хто більше за всіх заважає забутися, він робить майже самогубний акт: починає підводити мимовільний підсумок, складаючи детальну бібліографію, підраховуючи монографії, статті, твори, слова і букви, завдовжки в минуле. Це робиться з двоякою метою: щоб здихатися його та йти далі, почавши з початку, з чистого аркуша, позбувшись від тяжкості образів, або, навпаки, — зачинити двері і сказати: «я зробив (зробила) все що міг (могла)», і визнати, що кіно зжерло все повітря, змінило кров, перетворивши в «мурашину кислоту» (Ю. Тинянов), і зітхнути з полегшенням.

Іноді дивитися кіно означає тільки дивитися кіно, нехай крізь справжні, а не гліцеринові сльози. Кіно зведено до відчуття, куди вбиті, ніби в землю, живі людські почуття. І хоча сучасне кіно неабияк подурнішало — тим і живе, — але цього не скажеш про «доглядальниць» при ньому, які марно намагаються його напоумити, болісно відчуваючи почуття незручності за поведінку піднаглядного.

Кіно не хоче бути мистецтвом, але на нього примусово надягають гамівну сорочку цього звання, шнуруючи приписами. Воно поза естетикою. Душа одна — жанрів багато. Тому доводиться зберігати стилістичну холоднокровність.

Наші книги здихають у нас на руках, і це добре, тому що є ще час нічого не пояснювати, а писати далі, якщо хочеться. Гірше, коли на очах гине предмет — ні, не кіно, саме бачення.

Той, хто описав свою сліпоту, стає провидцем, так що про кіно або добре, або нічого. Воно абсолютно байдуже до критики, зберігаючи вірність обставинам походження. Зовсім забуто, звідки вони, про що, і в цьому запорука його досконалості. І справа не в кінематографі, а в тому, що сучасна людина більше не цікава. Її одномірність не можна зобразити — тільки уніфікувати. Тому сучасним кінознавцям залишається кіно складати з нічого, знехтувавши його плебейським походженням і волаючи до неіснуючого аристократизму. Пекельна робота, особливо якщо вона виконується чесно. Собі ж не збрешеш.

Про запропоновану бібліографію можна писати довго, багатосерійно (серіальна техніка — взагалі прерогатива сучасного мистецтва, де завдання не стільки творити нове, скільки грамотно відтворювати колишнє), але суть у тому, що для тих, хто зупинив на ньому свою увагу, воно настає, як доля, — невідворотно і приречено, вмираючи кожну мить і намагаючись замінити живе серце механічним, а почуття — технологією. Підступний світ мистецтва вже не ховається, а навпаки, випинається як чеснота, бравуючи нахабством і погано прихованим хамством. (Я не Дюамель, лаятися не хочеться, просто сумую, що кіно не виконало людського призначення, ударившись у виконання соціального і політичного замовлення; навіть якщо воно про кохання, все одно — про ідеологію.) Так що надбанням тих, хто пише про кіно, залишається тільки опір і вибудовування укріплень з текстів, фешн-бібліографій і затикань пробоїн власними автобіографіями (якщо не тілами), щоб стихія кіно своєї одночасністю і масовим сприйняттям не накрила решту світу, зробивши життя ілюзорним, віднявши зір і замінивши око кінокамерою, що вросла в перцепцію та реальність дійсності, власне й зробившись цією дійсністю.

Від кіно потрібно і належить бути «без розуму», що й відбувається. Тільки дуже сильні люди можуть цьому опиратися, намагаючись винайти протиотруту, хоча б для себе, сумно при цьому повторюючи разом із Ільфом: «Ходімо, тут нам більше нічого не покажуть...» У даному випадку це вдалося: зробивши кіно способом життєдіяльності, розчинившись в ньому, Ірина Зубавіна розписується в цьому всіма своїми текстами.

Олексій Босенко
завідувач лабораторією проблем естетики і культурології ІПСМ НАМ України, кандидат філософських наук, старший науковий співробітник

Іменний покажчик

Абрамович, Марина – 180, 186, 252
Абрамсон, Сет – 279
Аверінцев, Сергій – 280
Аврелій Августин Іпонійський / Блаженний Августин – 161, 222, 332
Адамек, Вітольд – 53
Адорно, Теодор – 34, 166
Аккер, Робін ван ден / Akker, Ramon van den – 279, 306
Алексєєв, Павло – 228, 272
Аменабар, Алехандро Фернандос – 129
Амірпур, Ана Лілі – 271
Антоніоні, Мікеланджело – 53, 54, 366
Ар'єс, Філіпп – 222, 232
Аристотель – 36, 161
Аронофскі, Даррен – 320
Арто, Антонен – 41, 63, 335
Астер, Арі – 197, 199, 200, 201, 203
Афанасьєв-Чужбинський, Олександр – 121

Бабушкін, Геннадій – 262, 272
Бадью, Ален – 34
Баєва, Людмила – 165, 272
Базен, Андре – 18, 25, 36, 44
Балаш, Бела – 335
Барні, Метью / Barney, Matthew – 185, 252, 273, 293–299, 344
Баррі-Хольштейн, Лоран – 252
Барт, Ролан – 26, 34, 38, 121, 126, 130, 295, 336
Батай, Жорж – 222, 289, 336
Бах, Йоганн Себастьян – 133, 302
Бахтін, Михайло – 121
Беньямін, Вальтер – 61, 64, 67, 222, 366
Бергсон, Анрі – 329
Бертолуччі, Бернардо – 168, 366
Бертон-Муан, Інгрід – 251
Бессон, Люк – 125
Бехтерєв, Володимир – 268, 354
Бєляєв, Олександр – 94
Бін, Генрі – 330, 333
Бланшо, Моріс – 222
Блашке, Джарін – 198
Богуцький, Юрій – 136, 156, 362
Бодріяр, Жан – 34, 42, 44, 57, 109, 214, 222, 272, 310, 311, 320, 335, 337, 338, 362
Бокаччо, Джованні – 247
Болл, Філіп – 362
Босенко, Олексій – 34, 163, 166, 272
Ботес, Коста – 194
Бочкарьов, Олександр – 136, 143, 156
Браунінг, Тод – 164, 165
Бредбері, Рей – 345
Брежнєв, Леонід – 117
Брентано, Франц – 34
Бресс, Ерік – 320
Брізвітц, Ута – 105
Брукер, Чарлі – 342
Брукс, Мел – 172, 284
Булхак, Ендрю – 77
Бьоргер, Ніл – 271
Бьюкетмен, Скотт – 363
Бюхлер, Чарльз – 266

Вайтіті, Тайкі – 195, 196
Вачовські, Енді та Ларі (Лана та Ліллі) – 61, 82, 83, 97, 98, 100, 269, 270, 314
Вебер, Макс – 136, 156
Вегенер, Пауль – 203
Веллс, Герберт – 255
Вербінські, Гор – 190
Вермюлен, Тімотеус / Vermeulen, Timotheus – 279, 306
Вернадський, Володимир – 10, 136, 153
Вертов, Дзига – 360, 363
Верхувен, Пол – 88, 90, 177
Веселовський, Олександр – 121
Вєнкова, Аліна – 264, 272
Виготський, Лев – 331
Вижлецов, Геннадий – 272
Вівейрос, Крейг – 255
Вільньов, Дені – 102, 104, 105, 324
Віммер, Курт – 103, 104, 268, 269
Вінгард, Адам – 194, 195
Віндельбанд, Вільгельм – 161
Вірільйо, Поль – 339
Воглер, Кристофер – 124, 126, 156
Воллен, Пітер / Wollen, Peter – 38, 43, 44
Воллес, Девід Фостер / Wallace, David Foster – 279, 306
Вонг, Джеймс – 350
Вон, Меттью – 215, 217
Воннегут, Курт – 132
Воргол, Енді – 281
Вулі, Бенджамін / Wooley, Benjamin – 82, 106

Габермас, Юрген – 109
Гадамер, Ганс-Георг / Gadamer, Hans-Georg – 63, 67, 280, 281, 305, 306
Гайдеґґер, Мартін / Хайдеггер, Мартин – 33, 55, 121, 161, 222, 364
Гакен, Герман / Хакен, Герман – 136, 142, 148, 158
Гакслі, Джуліан – 87, 91
Гакслі, Олдос / Хаксли, Олдос – 82, 342, 364
Ганнінг, Том / Ganning, Tom – 145, 158
Гарроне, Маттео – 220
Гартман, Едуард фон – 161
Гваттарі, Фелікс – 18, 43, 63, 67, 110, 121, 320, 335, 363
Гегель, Георг Вільгельм Фрідріх – 34, 58, 297
Гейзинга, Йоган / Хейзинга, Йохан – 62, 68, 345
Генсбур, Шарлотта – 247
Гібсон, Уїльям – 96, 97
Гідденс, Ентоні – 109
Гілліам, Террі – 111, 188
Гін, Ед – 174
Годар, Жан-Люк – 25, 37, 58, 82, 85, 96, 168
Голосовкер, Яків – 121
Гондрі, Мішель – 90, 93
Грейвз, Алекс Л. Д. – 112
Грибова, Марія – 272
Григорів, Роман – 302, 303
Гріневей, Пітер – 58, 294, 297
Грінфілд, Метт – 97
Гріцанов, Олександр – 272
Гройс, Борис – 222
Гроссі, Девід – 180
Грубер, Джей Мекі – 320
Гуссерль, Едмунд Ґустав Альбрехт – 34, 55, 329
Гут, Алан – 317
Гуцуляк, Олег – 216, 272, 273

Дайк, Джастін – 211
Далримпл, Кларисса – 252
Даміано, Жерард – 168
Данте Аліґ'єрі – 172, 184, 247, 366
Данто, Артур / Danto, Arthur – 34, 44, 293, 294, 306
Дебор, Ґі – 117, 345
Девід, Ларі – 359
Девіс, Ерік – 85, 86, 105
Декарт, Рене – 55, 161
Делез, Жиль – 18, 41, 43, 55, 57, 58, 63, 67, 109, 110, 114, 121, 220, 222, 230, 273, 289, 310, 311, 320, 335, 336, 363, 366
дель Торо, Гільєрмо – 219
Деміна, Анастасія – 213, 217, 273
Де Пальма, Браян Рассел – 174
Дерен, Майя – 360
Деррида, Жак – 217, 222, 263, 289, 336
Деру, Жиль – 230
Джеймісон, Фредрік – 43, 71, 105, 347
Джексон, Пітер – 212, 213, 215, 218, 223, 224
Дженкінс, Кейсі – 251
Джервей, Рікі – 228
Джолі, Анджеліна – 315, 339
Джонз, Спайк – 77, 78
Джонс, Данкан – 112, 215, 224
Джонсон, Марк / Johnson, Mark – 282, 306
Джонсон, Райан – 112
Джонс, Пітер – 194
Добронравова, Ірина – 136
Добротворський, Сергій – 222
Докінз, Ричард – 77, 80, 105, 236, 273
Долін, Антон – 203, 273
Дхар, Моніка / Dhar, Monica – 353, 365
Дьомін, Михайло / m1demin – 106
Дюжарден, Жан – 283, 284
Дюкурно, Жюлія – 95, 101
Дюшан, Марсель – 34, 290

Еггерс, Роберт – 197, 198, 201
Едісон, Томас Алва – 8
Ейзенштейн, Сергій – 38, 58, 144, 145, 158, 230, 336, 364, 366
Ейтел, Роуен – 228
Еко, Умберто – 25, 26, 148
Елвз, Кетрін / Elwes, Catherine – 24, 30, 299, 306
Еліаде, Мірча – 121
Ельзессер, Томас / Elsaesser, Tomas – 145, 158
Еммеріх, Роланд – 253
Ендрюс, Кааре – 253
Епікур – 229
Ертель, Катерина – 179
Есфендіарі, Ферейдун М. / FM-2030 – 87, 106
Ешер, Мауріц Корнеліс – 117

Євін, Ігор – 136, 147, 156, 220
Єшкілєв, Володимир – 216, 273

Жижек, Славой – 18, 33, 55, 57, 82, 85, 89, 98, 106, 327, 337, 342, 363, 365
Жуде, Раду – 243, 246

Загайкевич, Алла – 251, 302
Зедд, Нік – 289
Зекі, Семір / Zeki, Semir – 352, 353, 355, 364
Зеланд, Вадим – 154, 156, 208

Земекіс, Роберт – 112, 228, 315, 316, 317
Зіммерман, Ульріка – 249
Зонтаг, Сьюзен – 298, 300, 305

Іллєнко, Юрій – 177, 178, 187, 248
Ільф, Ілля – 369
Іль-хьон, Чо – 257, 258, 259
Ірігарей, Люс – 236
Ісігуро, Нобору – 97
Ісіда, Юсуке – 254, 255
Ісупов, Костянтин – 222

Йонас, Ганс / Jonas, Hans – 88, 106

Кавабата, Хідеякі / Kawabata, Hideaki – 355, 364
Кайпайнен, Маурі / Kaipainen, Mauri – 360, 365
Калогрідіс, Лаета – 73, 74
Камю, Альбер – 55
Каннінгем, Шон Секстон – 174
Кант, Іммануїл – 34, 58, 161
Капіца, Петро – 136
Караєва, Карина – 294
Кардаш'ян, Кім – 339
Карєєв, Микола – 17, 20
Карпентер, Джон – 129, 174
Карчевська, Крістіна – 128, 156
Кастеллуччі, Ромео – 180
Кастельс, Мануель – 71, 106
Кауфман, Чарлі – 76, 116, 117, 118, 278, 279
Кацук, Ніколай – 272
Кейдж, Джон Мілтон – 290
Келлер, Олександра / Keller, Alexandra – 294, 306
Кемарська, Ірина – 148, 156
Кемерон, Джеймс – 91, 125, 130, 326
Кемпбелл, Джозеф – 348, 363
Кеплер, Йоганн – 367
Керрол, Льюїс – 41
К'єркегор, Серен – 222
Кириллова, Ольга – 222
Кідман, Ніколь – 129
Кінг, Стівена – 212
Кітамура, Рюхей – 239, 241, 243
Кіттлер, Фридріх – 23
Клемент, Джеймент – 195
Кнаппмейер, Барбара / Knappmeyer, Barbara – 359, 364
Князєва, Олена – 136
Ковальов, Віктор – 95, 106
Койшет, Ізабель – 245
Кокто, Жан Моріс – 222
Коламбус, Кріс – 91
Коллінз, Есме – 332
Колхас, Рем – 35, 44, 204
Колш, Кевін – 210, 211
Комас, Ян – 72
Конфорті, Майкл / Conforti, Michael – 121, 130, 158
Копус, Нік – 254
Корабльова, Надія – 362, 364
Косинські, Джозеф – 28, 325
Костюк, Ірина – 156
Кразінські, Джон – 192
Крайтон, Майкл – 314
Кракауер, Зігфрід – 18, 25, 30, 58, 322, 363, 366
Крейвен, Уес – 174
Кримський, Сергій – 156, 163
Крістева, Юлія / Kristeva, Julia – 37, 38, 44, 248
Крлік, Боббі – 201
Кроненберг, Девід – 98
Куарон, Альфонсо – 264, 266
Кубрик, Стенлі – 129, 176, 191, 324
Кулик, Ірина – 294, 305
Курдюмов, Сергій – 136
Кусама, Карін – 197

Лайн, Едріан – 176
Лакан, Жак – 16, 55, 57, 85, 228, 273
Лакшевич, Анатолій – 129, 156
Ламберт, Мері – 211
Ланг, Фріц – 125, 283
Лантімос, Йоргос – 132, 133, 260, 271
Леві, Дані – 172, 173
Левінас, Еммануель – 56
Леві-Стросс, Клод – 121
Лейбніц, Готфрід Вільгельм – 161
Леліо, Себастьян – 245
Леонард, Бретт – 84, 89
Леоне, Серджо – 359
Лі, Енг – 176, 177
Лієн, Йенс – 104
Лінч, Девід – 58, 116, 201, 234, 278, 320, 343
Ліотар, Жан Франсуа – 42, 222, 336
Ліпков, Олександр – 145, 146, 147, 148, 150, 151, 157, 220
Лісбергер, Стівен – 28, 314, 315
Літвінова, Рената – 225
Ліхачова, Зінаїда – 251
Лонго, Роберт – 96
Лотман, Юрій – 25, 121, 138, 157, 166
Лоуренс, Френсіс – 253, 254
Лукас, Джордж – 314
Льюїс, Джастін – 112
Люм'єр, Луї та Огюст – 142, 283, 313

Маєвскі, Лех – 208
Маєрс, Клаудіа – 219
МакКарті, Колм – 237
Маккензі, Колін – 194
Маклуен, Маршалл (МакЛюен, Маклюэн) – 59, 64, 67, 80, 106, 330, 332, 363
Малатерре, Жак – 121
Малві, Лаура / Mulvey, Laura – 235, 236, 273, 274, 347, 363
Малкович, Джон – 315
Маллере, Тьєррі / Malleret, Thierry – 263, 274
Маллінз, Еймі – 296
Мандельброт, Бенуа / Mandelbrot, Benoit – 113, 158
Мандельштам, Осип – 366
Манов, Божедар – 60, 67, 335
Манович, Лев / Manovich, Lev – 28, 30
Манчіні, Дон – 205, 206, 208, 209
Маньковська, Надія – 294, 306, 363
Мареско, Франко – 175
Маріон, Жан-Люк – 34
Марсен, Скай / Marsen, Sky – 93, 106
Мартенс, Магнус – 239, 244
Маслов, Сергій – 140, 141, 142, 157
Маслоу, Абрагам – 351, 354, 355, 363
Мелетинський, Єлеазар – 121, 127, 130, 157
Мельвіль, Юрій – 336, 363
Мельєс, Жорж – 150, 283
Менол, Кристофер – 115
Мерло-Понті, Моріс – 55, 56, 67, 319, 335, 363
Мец, Крістіан – 25, 36, 121, 122
Мєрік, Данніель – 194
Михальчук, Сергій – 302
Мід, Джордж Герберт / Mead, George Herbert – 329, 331, 345, 364, 365
Міллер, Френк – 234, 321
Мітчел, Девід Роберт – 195, 197
Моїсєєв, Микита – 136
Монтер, Мерілін – 252
Морган, Річард – 74
Морен, Едгар – 335
Мор, Макс / More, Max – 91, 92, 106
Морроу, Том – 92
Муаре, Мілі – 251
Мунджіу, Крістіан – 240
Муратова, Кіра – 123, 151, 152, 153, 154, 155, 167, 225, 235, 249, 287
Мур, Джон – 90
Мурнау, Фрідріх Вільгельм – 128, 196
Мусієнко, Оксана – 30

Набоков, Володимир – 176
Наката, Хідео – 190
Нансі, Жан-Люк – 294, 306
Начманофф, Джеффрі – 66
Ніколл, Ендрю – 93
Ніцше, Фрідріх Вільгельм – 55, 121, 153, 161, 222, 329
Ное, Гаспар / Noe, Gaspar – 116, 118, 119, 185, 231, 232, 273
Нойманн, Еріх – 123, 158, 274
Нолфі, Джордж – 219
Носов, Микола – 20, 157, 332, 341, 364

Озон, Франсуа – 175
Оз, Френк – 203
Оккам, Вільям – 121, 122
Орвелл, Джордж – 82
Осії, Мамору – 97, 99
Осіма, Нагіса – 170

Паділья, Жозе – 89
Пазоліні, П'єр Паоло – 25, 168, 171
Пайк, Нам Джун – 23, 24, 291
Паркер, Алан – 128
Пастор, Алекс і Девід – 262
Пейтон, Бред – 254
Пелевін, Віктор – 94
Пелі, Орен – 192
Пенн, Артур – 176
Першеєва, Олександра – 306
Піл, Джордан – 197, 199, 202, 203, 204, 205, 207
Пірс, Кімберлі – 245
Пістон, Маріанн – 230
Платон – 36, 161, 222, 310
Плоткін, Грегорі – 193
Погоржельський, Павло – 200, 201
Подорога, Валерій – 63, 68, 181, 273
Поланскі, Роман – 191
Польті, Жорж – 144
Портус, Жіль / Pourtois, Gilles – 353, 365
Премінгер, Отто – 168
Пригожин, Ілля – 114, 136, 157
Пропп, Володимир – 121
Прояс, Алекс – 97, 99
Пфістер, Воллі – 90

Райнер, Карл – 237
Рамачандран, Вілейанур Субраманіан / Ramachandran, Vilayanur Subramanian – 355, 356, 358, 364, 365
Ранк, Отто – 121
Рансьєр, Жак – 34

Раш, Майкл – 23, 30, 44
Ренделл, Ліза – 317
Рене, Ален – 25
Рівз, Кіану – 96
Ріккерт, Генріх – 161
Ріфеншталь, Лені – 167, 173
Річарз, Клаудія – 249
Робертсон, Морган – 262
Ровеллі, Карло – 180
Роджерс, Карл Ренсом – 67, 351
Родрігес, Роберт Ентоні – 234, 319, 321
Розумейко, Ілля – 302, 303
Росс, Гері – 111, 270
Ротері, Гевін – 90
Роу, Едуардо – 248
Роуз, Рубі – 239
Рубенс, Ненсі – 252
Рубін, Нава / Rubin, Nava – 359, 364
Руссо-Янг, Рі – 112
Рут, Ештон – 112
Руфф, Леннарт – 94, 95

Савчук, Валерій – 60, 339
Сад, (маркіз) Донасьєн Альфонс Франсуа де – 171, 247
Самутіна, Наталія – 150, 151, 157
Санін, Олесь – 302
Сан-хо, Йон – 262
Санчес, Едуардо – 194
Сапір, Естабан – 285
Саркозі, Ніколя – 284
Сартр, Жан-Поль – 55, 56, 57, 68
Свірський, Яків – 135, 136, 157
Севітскі, Анне – 343
Секацький, Олександр – 222
Селларс, Пітер – 180
Серто, Мішель – 35
Сеченов, Іван – 354
Сивенький, Йосип – 304
Сидоренко, Віктор / Sydorenko, Victor – 121, 126, 127, 158, 301, 302, 348, 349, 350, 365
Сидоров, Павло – 265, 267, 273
Синдо, Кането – 284
Сігман, Маріано – 361, 364
Скарсгард, Стеллан – 247
Скола, Етторе – 284
Скорсезе, Мартін – 174, 283, 286, 287
Скотт, Рідлі – 100, 102, 105, 130, 209, 210, 242, 249
Скотт, Тоні – 112, 320
Скуратівський, Вадим – 163
Слабошпицький, Мирослав – 288, 289
Сміт, Джордж Альберт – 332
Смут, Джордж – 316
Сноу, Майкл – 23
Содеберг, Стівен – 262
Соланас, Хуан Дієго – 219, 221
Сон Су, Кім – 253, 263
Соска, Джен – 257
Соска, Сильвія – 257
Соува, Дон Б. – 167, 168, 274
Спілберг, Стівен – 64, 65, 90, 115, 120, 129, 176, 228, 229, 233, 255
Спьютор, Грант – 105, 257, 258, 259
Стенгерс, Ізабелла – 114, 136, 157
Степанов, Михайло – 261, 274
Стетсон, Колін – 200
Стоун, Олівер – 176
Страувен, Ванда – 145
Стрієн, Елберт ван – 206, 207
Стріп, Меріл – 238
Сулер, Джон / Suler, John – 321, 365

Такіта, Йодзіро – 226, 227
Тарантіно, Квентін – 116, 234, 239, 240, 241, 242, 252, 278
Тарковський, Андрій – 123, 182, 183, 236
Тарнас, Річард Теодор – 274
Тарр, Бела – 230, 233
Телемський, Олег – 196, 274
Тинянов, Юрій – 38, 368
Тікка, Піа / Tikka, Pia – 360, 365
Тойнбі, Арнольд Джозеф – 10
Толкін, Джон Рональд Руел – 212
Треворров, Колін – 120
Трієр, Ларс фон – 169, 181, 182, 183, 184, 185, 236, 237, 246, 247, 266, 267
Трюффо, Франсуа – 37

Уаймен, Дж. Х. – 91
Уідмайер, Денніс – 210, 211
Уїльямсон, Джеймс – 332
Уодлі, Майкл – 168

Фархаді, Асгар – 245
Фассбіндер, Райнер Вернер – 366
Фейнман, Річард Філіпс – 319
Фелліні, Федеріко – 123, 175, 366
Феррара, Абель – 256, 265, 266
Фіггіс, Майк – 112, 113
Філер, Джон – 316
Філіпов, Олексій – 118, 157
Фінней, Джек – 256
Фішер-Ліхте, Еріка – 186, 274
Флоренський, отець Павло – 332

Флюссер, Вілем / Flusser, Vil m – 27, 30, 364
Фома Аквінський – 121, 122
Фразер, Ворд / Frazer, Ward – 294, 306
Франкенгаймер, Джон – 89
Фреге, Готтлоб – 157
Фрейденберг, Ольга – 121
Фрейд, Зигмунд – 57, 122, 126, 222, 284, 347
Френкел, Девід – 238
Фуко, Мішель – 33, 34, 55, 189, 222, 289

Хаггіс, Пол – 91
Хадід, Заха – 249
Хазанавічус, Мішель – 283, 285
Хайдарова, Гульнара – 339, 364
Халлівіс, Дієго – 112, 113
Ханеке, Міхаель – 285
Харлан, Файт – 167
Хассон, Урі / Hasson, Uri – 359, 364
Хаттон, Кристофер – 91
Хегер, Девід – 359
Хезелдайн, Стюарт – 219
Хеллер, Карстен – 180
Хендерсон, Джозеф – 121
Хіггінс, Дік – 37
Хіршбігель, Олівер – 256
Хіттман, Еліза – 240, 245
Хічкок, Альфред – 191, 359
Ховард, Рон Рональд Вільям – 129
Хокінг, Стівен Вільям – 319, 364
Хопкінс, Ентоні – 315
Хо, Пон Чжун – 132, 133
Хосіяма, Хіроюкі – 97
Хренов, Микола – 121, 222, 225, 226, 274
Хржановський, Ілля – 178, 179
Хупер, Тоуб – 174
Хухтамо, Ерккі / Huhtamo, Erkki – 19, 20
Х'юз, Джон – 132

Цукер, Джеррі – 228

Чаплін, Чарльз Спенсер – 173, 284, 367
Чепелик, Оксана – 251, 304
Чіаурелі, Михайло – 167
Чібалашвілі, Асматі – 76, 106
Чіпрі, Даніелє – 175
Чміль, Ганна – 136, 155, 158, 163, 336, 338, 362, 364
Чупо, Габор – 215, 216, 224

Шарден, Тейяр де – 10
Шваб, Клаус / Schwab, Klaus – 263, 274
Шварцнеггер, Арнольд – 91
Шелер, Макс – 56, 162, 274
Шеллі, Мері – 88
Шенкао, Мухамед – 222, 274
Шибанов, Віктор – 129, 156
Шильман, Михайло – 158
Шиміцу, Такаші – 190
Шираїши, Кодзі – 190
Шкловський, Віктор – 38, 367
Шльондорф, Фолькер – 173
Шопенгауер, Артур – 222
Шпенглер, Освальд – 222, 226
Шрадер, Марія – 78, 79, 244, 247
Штайнхофф, Ганс – 167
Штокгаузен, Карлгайнц – 10
Шуберт, Франц – 133
Шьямалан, М. Найт – 256, 257

Юнг, Карл Густав – 57, 121, 122, 123, 158, 183, 213, 274
Юн, Ілля – 132, 158

Ямпольський, Михайло – 59, 68, 163, 222, 226, 274
Япо, Меннан – 208
Яу, Шинтан – 180

Bartels, Andreas – 364

Heeder, D. J. – 364
Hirstein, William – 365

Landesman, O. – 364

Vallines, I. – 364

Наукове видання

Зубавіна Ірина Борисівна

Онтологія віртуального простору: Екранознавчі зшитки

Редагування — Ірина Ковальчук
Дизайн і верстання — Олександр Червінський

У оформленні обкладинки використано фрагмент фотороботи
Дори Маар «Подвійний портрет з ефектом капелюха», 1930-ті

Формат 70 × 100 $^{1}/_{16}$ (155 × 230 мм). Гарнітура AdonisC.
Ум. друк. арк. 28,38+1,94. Обл.-вид. арк. 20,98+1,60. Зам. № 0722-105.

Усі права застережено
Передруки і переклади дозволяються тільки за згодою автора

Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України
Офіційний сайт Інституту: www.mari.kiev.ua
Україна, 01133, Київ, вул. Євгена Коновальця, 18-Д
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 1186 від 29.12.2002

Видавництво і друкарня «Видавничий дім "Гельветика"»
65101, Україна, м. Одеса, вул. Інглезі, 6/1
Тел.: +38 (095) 934 48 28, +38 (097) 723 06 08
E-mail: mailbox@helvetica.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 7623 від 22.06.2022 р.