ІНСТИТУТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ
НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ

НАРАЦІЯ «ЗОБРАЖУВАНЕ–ГЛЯДАЧ» У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ

Монографія

Інститут культурології НАМ України
КИЇВ — 2019

УДК 130.02(477)
Н28

**Рекомендовано до друку Вченою радою
Інституту культурології НАМ України, протокол № 7
від 24.09.2019 р.**

**Виконано у межах
фундаментального наукового дослідження
Інституту культурології Національної академії мистецтв України
за темою:
«Культуротворчий простір екрану:
сучасні інтерпретації і смисли».**

**Науковий керівник
Чміль Ганна Павлівна,**
академік НАМ України, доктор філософських наук

Рецензенти:
В. Л. Скуратівський,
академік НАМ України, доктор мистецвознавства,
О. В. Безручко,
доктор мистецвознавства, професор

Н28 **Нарація «зображуване-глядач» у сучасному культурному просторі:** монографія / Г. П. Чміль, І. Б. Зубавіна та ін. К.: Інститут культурології НАМ України, 2019. 240 с., іл. Інформація про авторів.
ISBN 978-966-2241-52-5

Монографію присвячено актуальній проблемі дослідження взаємодії «зображуване-глядач» у сучасному культурному просторі, у якому зображуване постає як реальне втілення символічного порядку, постійно залучаючи суб'єкта як до простору символічних практик, так і до своєрідного «зчитування» їхніх універсальних значень. З перетворенням сучасного культурного поля на екран, сам екран розкривається мережею ланцюгів означників, і середовищем поширення уявних сценаріїв дійсності та самопрезентації людини в безлічі проліферацій зображуваного «Я».

Для фахівців у галузі культурології, кінознавства, проблем сучасної гуманістики, практиків мистецтва, викладачів, студентів та дослідників творчих вищих навчальних закладів.

УДК 130.02(477)

ISBN 978-966-2241-52-5

© Інститут культурології НАМ України, 2019
© Г. П. Чміль, І. Б. Зубавіна та ін., 2019
© Автори статей, 2019

ЗМІСТ

Вступ 7

Розділ І. Нарація «зображуване-глядач»: аспекти взаємодії 9

Чміль Ганна. Сучасні технології екрану: людиномірний контекст 11
Чепелик Оксана. Імерсивне середовище в парадигмі «зображуване–глядач» 37
Чорний Олег. Наратив у кіно цифрової доби: виклики та нові аспекти глядацького сприйняття 55
Демещенко Віолета. Від Наративу до візуалізації в кінокритиці Зігфріда Кракауера 73

Розділ ІІ. Наративність сучасного мистецтва: інтерпретаційний потенціал 97

Клековкін Олександр. Театр в історичному наративі: спокуси та пастки культурних міфів 99
Смирна Леся. Некласична наративність українського віртуального мистецтва 1980-х — 2000-х років 113
Марковський Андрій. Монументальна пропаганда в архітектурі Києва першої половини XX ст. 131
Гаєвська Тетяна, Вишневська Галина. Метанаратив молодіжної субкультури аніме: Японія–Україна 143

Розділ III. Сам як Інший: зображувальний контекст 173

Зубавіна Ірина. «Зображуване Я» у взаємодії людина-екран 175
Міщенко Марина. Оприявлення «Себе Іншого» в межах віртуального простору екрану 201
Наумова Лариса. Вибратися із припутнів: режисерський арсенал задля глядацької зацікавленості 213
Чміль Ганна, Корабльова Надія. Онтологічна залежність від себе: технології симуляції особистості 227

Про авторів 239

ВСТУП

Не буде перебільшенням стверджувати, що створення будь-якого мистецького меседжу передбачає образно-символічне «кодування» та відповідну роботу рецепційного «дешифрування» у формі взаємодії між автором, його наративом, нараційними конвенціями та реципієнтом послання.

Це й не дивно, адже коли у фокусі дослідницького погляду опиняються коди візуальних репрезентацій тих чи інших цінностей або критичних запитів сучасної людини, то семіотичний аналіз візуального послання, як певної системи знаків та символів постає своєрідною технікою «дешифрування» цієї кодованої репрезентації, надаючи можливість «читати» матеріально оформлені явища соціокультурного простору як певні тексти та виявляти їх універсальні значення. В даному контексті семіотика, як наука про знаки та знакові системи, стає знаряддям інтерпретації практично будь-яких форм культури, оскільки у її межах кожен зразок людської творчості та навіть сама людська дія вписана в тканину історичного поступу може бути розглянута як сукупність знаків, що утворюють певні типи мови зі своїми специфічними правилами побудови, застосування та розуміння.

Але оскільки йдеться все ж таки про аналіз матеріальних «смислоємних» джерел, то не слід забувати і про методологічний комплекс, який надає сучасна герменевтика. Бо саме ця частина гуманітарного знання акумулює в собі різноманітні способи інтерпретації візуальних художніх результатів здійснення авторської інтенції.

Тобто, структурно — семіотичний метод варто доповнити

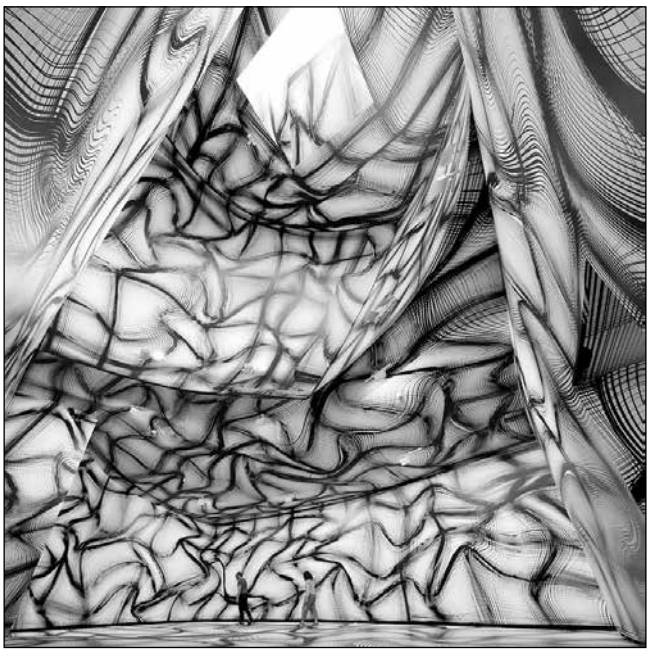
герменевтичними практиками, оскільки ідентичність такого інтегрального підходу забезпечується залученням до предметного поля аналізу також внутрішнього, зокрема, змістового, інтенційного виміру будь-яких мистецьких форм, в тому числі пов'язаних з віртуальною реальністю. Це особливо актуально, коли використовуються не наративні культурні практики експериментів з рухомим зображенням, як, наприклад, інтерактивні документальні фільми з 360 градусним наративом «Чорнобиль 360», «Рани 360», «Вівчари», коли глядачі, користуючись маскою віртуальної реальності, отримують досвід аудіовізуального простору, чий наратив структуровано за різоматичною моделлю, орієнтованою на експеримент в контакті з реальністю або «плинністю дігітального світу», потоком Всесвіту з зануренням глядача в цю реальність, його «присутністю» в подіях, які вже відбулись, або можуть відбутися в майбутньому. Бо нарощування технічних засобів передачі візуальної інформації, перетворення самого культурного поля на екран дозволяє відкривати нові культурні світи.

Це особливо актуалізувалось в реаліях постсучасності, коли в руках кожної людини опинився інструмент, яким можна освоювати світ і себе в цьому світі, презентувати світ як візуальний образ, «зображувати Я в безлічі віртуальних варіантів розкутої уяви, створюючи власну віртуальну ідентичність», як жадану версію себе. Презентуючи в мережі Інтернетну необмежену кількість фантомних образів, людина не просто означує себе у різноманітних образах, а вступає у полілог з різними уламками свого «Я», звертаючись до світу і до себе як до Іншого.

Власне, означене проблемне поле стало предметом наукового дискурсу в даному науковому доробку.

РОЗДІЛ І

НАРАЦІЯ «ЗОБРАЖУВАНЕ–ГЛЯДАЧ»: АСПЕКТИ ВЗАЄМОДІЇ



Ганна Чміль

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЕКРАНУ: ЛЮДИНОМІРНИЙ КОНТЕКСТ

Ситуація, яка склалася у минулому столітті в теорії кінематографу є актуальною і зараз. Вона характеризується формуванням доволі розмаїтої методологічної палітри, але варіативність підходів ще не означає наявності справжнього балансу. Домінування формально-орієнтованих методологій, вплив так званого «лінгвістичного повороту», засилля в інтелектуальному просторі континентальної Європи різноманітних варіацій неомарксистської критики західного суспільства — все це суттєво вплинуло і на характер аналізу «екранного простору» сучасної культури. За таких умов однією з головних проблем можна назвати відрив «позитивних», «науковоподібних» підходів до вивчення знакових систем від герменевтичного знання. Це призводить до нескінченних намагань розкласти візуальну мову кінематографу на певні «словники» базових елементів, правила комбінації цих елементів, а також способи їх використання, але водночас це нівелює інтенціональний аспект кінотворчості, тобто руйнує класичну герменевтичну схему «дух — форма — дух».

Під час проведеного методологічного діагностування проблемної ситуації було встановлено, що створення будь-якого кінематографічного «меседжу» передбачає образно-символічне «кодування» та відповідну роботу рецепційного «дешифрування». Але згідно із сучасними уявленнями, кінцеве конституювання смислу візуального послання завжди відбувається у формі взаємодії між автором, його наративом, нараційними конвенціями та реципієнтом послання. Отже, для адекватної

аналітики явища кінематографу структурно-семіотичний інструментарій має поєднуватися з герменевтичними методами, що дозволяє працювати досліднику як на рівні формальних параметрів кінотвору, так і на рівні його базових смислових структур.

Не буде перебільшенням стверджувати, що у сучасному медіатизованому культурному просторі значення різноманітних форм «екранного мистецтва» доволі важко переоцінити: символічний простір екрану з його смисловою, ідеологічною, соціально-репрезентаційною «глибиною», візуально-образною структурою та «фактурою» драматичної тканини є нескінченно варіативним комплексним утворенням, яке загалом можна розглядати як унікальний та дуже важливий соціокультурний феномен, а не лише вузький предмет мистецтвознавчого дослідження. У цьому контексті завжди актуальною виглядає розробка нових та корекція вже існуючих методологічних підходів до вивчення зазначеного феномену. Водночас не можна сказати, що відповідні спроби теоретичного препарування не мали місця протягом останнього століття. Навпаки, про сутність кіномистецтва на серйозному рівні писали багато видатних мислителів та фахівців. Але проблемна ситуація, на якій ми хотіли б зосередитись у запропонованому тексті, пов'язана з тим, що сама специфіка методологічних перипетій навколо феномену кіно вимагає окремого підходу.

Йдеться, власне, про те, що фокусування уваги на суто формальних аспектах екранної образності при всій своїй аналітичній ефективності (а часто й позірній ефектності) може втрачати щось дуже важливе. Саме така ситуація складається, коли в гру вступають різноманітні варіації лінгво-орієнтованих методологій, які намагаються розкласти на образні словники та правила структурації візуальну мову кінематографу, проте водночас не приділяють уваги інтенціональному аспекту кінотворчості, тобто руйнують класичну герменевтичну схему «дух — форма — дух» та виривають екранний образ з його авторської зумовленості. Як би дивно це не виглядало,

але з позицій таких форм аналітики «людиномірність» екранного простору або просто не береться до уваги (адже це допускається самим характером методу), або розглядається як щось вторинне відносно певних базових структур, які екран лише репрезентує через певну систему образних «висловлювань». У цьому випадку авторська позиція є так само вторинною, адже вона являє собою лише незначну прозору інстанцію у механізмі трансляції візуального меседжу, повністю зумовлену чимось іншим: соціально-економічними умовами, ідеологією, природними потягами або структурою самої мови. І якщо винести за дужки традиційні форми літературознавчого аналізу, які обумовлені та зосереджуються на драматичній тканині кінотвору, то можна констатувати, що серйозна теоретико-філософська робота із феноменом кінематографу приблизно з другої половини XX століття переважно представлена саме теоретичними напрямами, які тяжіють до формально-лінгвістичних способів роботи.

Втім, ситуація у цьому проблемному полі, по-перше, має тенденцію змінюватися, а, по-друге, може лише здаватися занадто критичною в плані «вимивання» традиційної філософії суб'єкта з арсеналу аналітичного інструментарію дослідників кінематографу. Тому спроба розібратися з провідними теоретичними підходами до вивчення сучасного екранного простору та відстежити ті ключові точки, на яких збереження людиномірності останнього виглядає цілком можливим та ефективним, видається достатньо цікавим та актуальним дослідницьким завданням.

Ми вважаємо, що першим, хто на серйозному теоретичному рівні зробив акцент на проблемі «методологічного розриву» у вивченні тексту (тексту в найширшому сенсі, коли і екранна образність виступає його окремим різновидом — специфічним «кінотекстом»), був видатний французький мислитель Поль Рікер [24]. У своїх працях він, з-поміж іншого, діагностує проблеми, пов'язані з автономізацією «позитивних» (тобто «науковоподібних», формальних) підходів до знакових систем

та відрив цих підходів від герменевтичних практик, що означає дещо штучне переміщення приналежних гуманітаристиці предметів дослідження у непритаманні для них «номотетичні» сфери. При цьому умовну «відповідальність» за початок домінування такої тенденції у XX столітті П. Рікер покладає ще на Вільгельма Дільтея, хоча доволі очевидним є те, що проблему створює не відомий дільтеївський розподіл людського знання на царину «наук про дух» та «номотетику», а радше специфічне сприйняття мови та текстуальності деякими знаковими постатями філософії XX століття. Втім, Поль Рікер цілком свідомий як щодо складності цих процесів, так і відносно тієї небезпеки, яку вони у собі приховують. Саме тому французький мислитель намагається подолати зазначений вище «методологічний розрив» шляхом реактуалізації герменевтичного методу на ґрунті традиційних елементів філософії суб'єкта. А головними формами викривленого відношення до знаково-символічних систем вважає структуралізм та фрейдизм [24]. Можна також додати сюди й розмаїту палітру (нео)марксистських штудій, які у XX столітті активно беруть на озброєння базові положення як фрейдизму, так і структуралізму.

Якщо ж говорити про конкретний тематичний матеріал, то варто відзначити, що при здійсненні нашої локальної теоретичної розвідки ми спиралися на роботи таких відомих авторів, як Ролан Барт, Вальтер Беньямін, Еміліо Бетті, Ганс-Георг Гадамер, Андреа Дворкін, Лісбет ван Зунен, Зігфрід Кракауер, Жак Лакан, Мішель Фуко, Пйотр Штомпка, О. Брюховецької, І. Зубавіної, В. Іванова, Т. Кохана, Ю. Лотмана, Л. Левчук, О. Онищенко, В. Скуратівського, М. Ямпольського, С. Тримбача.

Передусім, відзначимо, що ми жодним чином не заперечуємо доречності та можливої ефективності досліджень сучасних технологій побудови екранного простору у форматі аналітики особливої «візуальної мови». Але справа полягає не в тому, щоб стверджувати щось на зразок цілковитої «нелінгвістичності» природи кінематографічної образності, а в тому, що завдан-

ня збалансованого аналізу екранного простору як особливого соціокультурного феномену вимагає при застосуванні лінгвістичного інструментарію не втрачати адекватного розуміння сутності самої мови. Така уважність, у свою чергу, неодмінно передбачає збереження зв'язку з філософією суб'єкта, адже залучає до підсумкових моделей та інтерпретацій такі елементи, як авторська (та глядацька) суб'єктивність, трансцендентальність, інтенція, воля, намір, цінності тощо. Загалом перед сучасним дослідником кінематографу зазвичай стоять комплексні завдання, які потребують використання методологічного інструментарію відповідного ґатунку. При цьому варто пам'ятати, що візуальна мова кінематографу є специфічною сферою, яку неможливо означити лише людиномірністю контекстів: соціально-політичних, культуротворчих, етичних та загальнофілософських.

Означаючи головні тенденції у дослідженнях кінотексту та враховуючи ситуацію у сучасній культурології та філософії, маємо відзначити, що одним з провідних аналітичних інструментів у цьому випадку можна вважати семіотичний метод у певних його варіаціях. Це й не дивно, адже коли у фокусі дослідницького погляду опиняються коди візуальних репрезентацій тих чи інших цінностей або критичних запитів сучасної людини, то семіотичний аналіз візуального тексту як певної системи знаків та символів постає своєрідною технікою «дешифрування» цієї кодованої репрезентації, яка дійсно може структуруватися за лінгвоподібними принципами. Іншими словами, такий підхід надає можливість «читати» матеріально оформлені явища соціокультурного простору як певні тексти, а також виявляти їхні універсальні значення [1, *15–17*; 30].

Отже, семіотика як наука про знаки та знакові системи, біля витоків якої стояв відомий американський філософ Чарльз Пірс, а суттєво розвинув у лінгвістичному напрямку Фердинанд де Соссюр, протягом XX століття стає знаряддям інтерпретації, практично, будь-яких форм культури, оскільки у її межах кожен зразок людської творчості та навіть сама

людська дія, вписана в тканину історичного поступу, може бути розглянутою як сукупність знаків, що утворюють певні типи мов зі своїми специфічними правилами побудови, застосування та розуміння [4; 5; 32; 34].

Але оскільки йдеться все ж таки про аналіз матеріальних «смислоємних» форм, тобто продуктів діяльності людського розуму, то не слід забувати про поради того ж таки Поля Рікера та активно брати на озброєння методологічний комплекс, який надає нам сучасна герменевтика, адже саме ця царина гуманітарного знання акумулює в собі різноманітні способи інтерпретації візуально-художніх результатів здійснення авторської інтенції. Якими б універсальними, аподиктичними та «жорстконауковими» не здавалися нам результати формальних методів, слід пам'ятати, що там, де людський «індивідуальний дух» породжує якусь символіку, тобто певну матеріальну форму, відкриту для розуміння іншого «індивідуального духу», герменевтичні методи (не зважаючи на «вроджену ваду» суб'єктивізму) не втрачатимуть своєї актуальності [7; 12; 24].

Відзначимо також у цьому зв'язку, що у межах соціально-політичного аналізу кіномистецтва (який у контексті постсучасних форм «лівоорієнтованої» теорії культури неодмінно набуває форми критики) будь-який візуальний образ тлумачиться не тільки як форма, що фіксує факт якоїсь події, але й як посередник, медіум для тих чи інших характеристик соціально-політичного поля. Такий підхід ставить перед дослідником завдання проникнути в сутність зображення та виявити, які саме події та відношення, що відображають специфіку суспільно-політичного життя того чи іншого суспільства у певний час, ховаються за «зовнішньою оболонкою» візуальної форми [22, *448*]. Тобто занурення у смисли, «закодовані» в екранних образах кінотвору, має неодмінно вести аналітика такого типу за межі прямої даності будь-яких кіномистецьких візуальних форм [30, *77*]. Екранний простір, отже, постає тут як специфічний репрезентаційно-симулятивний світ.

Серед масштабних теоретиків, які працювали у полі марксистської теорії і при цьому плідно екстраполювали її на площину аналізу кінематографу, то варто згадати німецьких філософів Вальтера Беньяміна та Зігфріда Кракауер, а також французького мислителя Анрі Лефевра. Загалом і Беньямін, і Кракауер, досліджуючи принципи реконструювання соціальних просторів у кінематографі, переважно зосереджуються на конкретних передумовах формування кінематографічної образності, відсуваючи на узбіччя такі усталені прийоми, як пошук центральної ідеї кінотвору або виявлення його «категоріальної наповненості». Водночас обидва мислителі схильні описувати процеси сприйняття кінематографічних репрезентацій масовим «споживачем» із пасивним спостереженням певної ілюзії, фантазму або сновидіння. Саме тому для Кракауера аналіз кінотвору набуває форми дешифрування його образного коду, а для Беньяміна він є подібним до чогось, на зразок розгадування головоломки (і як ми вже зазначали вище, часто таке «розгадування» схиляється до психоаналітичної інтерпретації) [6; 19].

У такому баченні сутності кінематографу немає нічого дивного, адже у точній відповідності до завдань кожного лівого мислителя (викривати репресивні механізми (транс) формування масової свідомості, які притаманні актуальній соціально-економічній системі західного світу) акцент зміщується на дії у напрямку від екрана до глядача. Водночас простір глядацького погляду зображується як відпочатково пасивна інстанція, що перебуває у положенні пластичного матеріалу для формотворчого впливу кінематографічних репрезентацій.

Стосовно теоретичних напрацювань Анрі Лефевра варто відзначити, насамперед, що французький мислитель вважає, що капіталістична система перманентно займається конструюванням особливого соціального простору, в якому різноманітні репрезентаційні форми відіграють чи не найважливішу роль. Тобто сучасне західне суспільство, на думку Лефевра, продукує особливий «абстрактний простір» як штучний і аб-

солютно контрольований ареал життя, що влаштовується таким чином, аби максимізувати зростання самого капіталу. Відповідним чином Лефевр сприймає й кінематограф, який він розуміє лише як засіб зовнішнього формування життя суспільства. Іншими словами, кінематограф для Лефевра є не якимось культурним феноменом чи формою людської творчості, а певним «абстрактним механізмом», що допомагає капіталістичній системі відтворювати себе шляхом продукування абстрактного простору як «акваріуму» для сучасної людини та її «вторинної» щодо панівних соціальних відносин свідомості [36–38].

Рухаючись далі, відзначимо, що при аналізі візуального наповнення екранного простору цілком можна говорити про ефективність використання комбінованого структурно-семіотичного підходу [18, *75–85*]. Такий підхід має неодмінно містити як формальні аспекти дослідження, так і зосереджуватися на змісті кінотвору. Тобто його здійснення завжди спрямовується і на встановлення процедур втілення певного значення у певних образах, і на відкриття прихованих граней цього значення [8; 30, *84*]. Іншими словами, структурний аналіз як компонента цього комплексного методу якраз і відіграє роль певного «декодування» візуального кінематографічного меседжу (приміром, великий план може означати інтимність, а віддалена перспектива — публічний простір; вид зверху — владу, а знизу — слабкість тощо) [31, *75*].

Якщо говорити про формальний аспект структурно-семіотичного підходу, то варто відзначити, що в даному випадку мається на увазі його спрямування на аналіз та класифікацію різноманітних візуальних характеристик елементів наповнення екранного простору. Приміром, якщо мова йде про кінозображення людини, то досліджується стилістика її подачі (скажімо, художня техніка візуального виконання образу персонажу), стать, вік, раса, етнос, тіло, обличчя, взуття, зачіска, прикраси, невербальні ознаки (пози, міміка, жести), види одягу тощо. Таке калібрування масштабу аналізу та

зосередження на доволі дрібних деталях має сенс, оскільки сукупність всіх цих елементів «є не тільки виразом індивідуальності людини, набагато частіше вона підкреслює її статус, посаду, положення у суспільстві та в політичній ієрархії» [22, *449*]. Цікавим є й те, що «фактура» персонажів у візуальному дискурсі кінематографу може або конструюватися, демонструючи елементи та характер бажаного соціального порядку, або іронічно обігруватися та піддаватися деконструкції (із метою соціально-політичної критики наявного в суспільстві стану справ).

Базовими одиницями аналізу у контексті структурно-семіотичного підходу є композиція та/або образ. Параметри «прочитування» цих елементів складають доволі широкий спектр. Це можуть бути різноманітні «статеві характеристики» або ширше — зображення через структуру твору певних соціальних відносин у статево-рольовій перспективі; різні демонстрації статусу; виконання (функціональних) ролей; професійна сфера; демонстрація сексуальності; ступінь оголеності; контексти зображення; (політичні) символи та емблеми; тип і фасон одягу; (суб)групова ідентичність; аксесуари; матеріали; колористика; зовнішність (тіло): антропологічний тип, макіяж, волосся тощо; різноманітні технічні характеристики (включаючи ракурс зображення); національно-релігійні мотиви та багато інших параметрів. У контексті сучасних методик кінодосліджень практично будь-який елемент екранного зображення можна зробити параметром для структурно-семіотичного аналізу [23, *149*].

Не дивно, що в контекст «лівої критики» сучасного західного суспільства така методологія вписується абсолютно гармонійно (власне, серед її розробників чимало представників відповідних політичних поглядів). Адже, якщо символічна структура візуальних кінорепрезентацій відноситься до певного типу соціальної комунікації у якій беруть участь специфічні візуальні знаки, то така знаково-символічна сфера є простором візуального відтворення соціальних систем влади та підпорядкування. При цьому тіло в такій системі знаків за-

ймає чи не найважливішу позицію, а різноманітні (часто новаторські, авангардні) візуальні практики можуть, як ми вже відзначали, завдяки роботі із художнім представленням тілесності маніфестувати бажані та спростовувати існуючі соціальні норми. Керуючись такими аналітичними настановами, дехто з фахівців, приміром, досліджує ідеологічний підтекст моди, адже її можна сприймати як певний візуальний код, що не є довільним, але являє собою «незаперечний елемент масової культури» [5, *42*], який у свій спосіб керує (або за допомогою нього хтось керує) нашою повсякденністю.

Зазначимо, що з цими (пост)сучасними формами критики кінематографу не все так просто. Принаймні, активне їх використання часто потребує корекційних зауважень, а іноді й прямих обмежень. Наприклад, умовний «структурно-семіотичний аналітик лівого штибу» може зіштовхнутися з ситуацією, коли суто формальний аналіз складових елементів кінообразу, технік побудови кадру, стилістики зображення персонажів тощо може нічого не дати. Це відбувається через те, що соціально-політичні меседжі кінотвору (як і інших форм візуального мистецтва) часто «неможливо визначити через його *стилістичні особливості*» [26, *489*]. Тобто такий аналітик, звичайно, завжди може надати своєму дослідженню відповідного звучання та приписати якомусь кінотвору чи його окремому елементу певний ідеологічний, політичний, соціально-критичний контекст, але все ж таки без достатніх підстав це буде виглядати як штучне «підтягування» наявного під бажане. Бо будь-яке кінематографічне повідомлення «поряд із тими недискретними стихіями і началами світу на екрані, зрозуміло, постає — у режимі принципу певної естетичної домовленості — в широкому значенні «граматики», чи «морфології» у вигляді тих чи тих «правил» певної національної культури, певного мистецького середовища (шляхи, течії і т.п.), певної суто індивідуальної «художницької ініціативи» [25, *27*].

Саме тому ми й наполягаємо на необхідності застосування комплексних варіантів аналітики візуальних репрезентацій-

них форм. Структурно-семіотичний метод варто доповнювати герменевтичними практиками, оскільки ефективність такого інтегрального підходу забезпечується залученням до предметного поля аналізу також і «внутрішнього», тобто змістового, інтенційного виміру будь-яких візуальних форм. Справа у тому, що часто без попереднього розміщення певної візуальної форми у контексті соціальної критики ми не можемо нічого у цій формі відповідним чином інтерпретувати. Але специфіка тут така, що це «розміщення» може відбуватися різними способами: переважно його забезпечують фактори, що лежать поза межами самої візуальної форми (приміром, дані про автора сценарію чи режисера, про їхню політичну позицію; безпосередня артикуляція власної позиції самим автором кінотвору; форма подачі візуального меседжу; місце його демонстрації або подія, в яку він вписаний, тощо).

Таким чином, відрив візуального меседжу від свого соціально-критичного контексту дуже ускладнює адекватне його сприйняття. І річ не в тім, що за умов такого відриву нам стає складно «зчитувати» сенс візуального повідомлення абсолютно вірно та однозначно (через «інтерпретативний зазор» між автором та реципієнтом навряд чи це можливо взагалі). Мова йде про те, що за таких умов проблематичним іноді стає навіть саме розпізнавання візуального послання у його специфіці та меті (етичній, критичній, естетичній тощо). Із численними зразками авангардистського візуального мистецтва (скажімо, з кінотворами у жанрі так званого «арт-хаусу») це відбувається дуже часто. Якщо ж контекст заданий (і заданий він у достатньо зрозумілій формі), то глядач без особливих перешкод починає інтерпретувати представлені образи та взаємозв'язок між ними у бажаному напрямку.

Наведемо приклад. Уявімо, що перед нами автор, який свідомо використовує кіномистецтво для маніфестації феміністичної критики суспільства та культури. Які стратегії найчастіше будуть застосовані у цьому випадку? Вочевидь, що своїми творами вони будуть прагнути компенсувати вади «ма-

скулінної» манери створення фільмів. Серед найпоширеніших вад зазначені критики відзначають елімінацію жінки з поля кіномистецтва: як у формі її недостатньої репрезентованості, так і у варіанті несформованої специфічно жіночої рецептивності. Іншими словами, у межах мистецтва, що детермінується чоловічим досвідом і чоловічим поглядом, не знаходиться місця ані для адекватного представлення жінки як персонажу та «жіночості», як теми (взятих як «досвід жінки, висловлений для жінки»), ані для жінки як глядача (тобто як самостійного реципієнта репрезентацій жіночості, вільного від способів сприйняття чоловічого типу) [2; 3; 10; 11; 13].

Втім, формування особливого «жіночого споглядання», тобто створення самодостатньої жіночої аудиторії — завдання важке, комплексне та потребує чимало часу (адже вимагає суттєвих соціально-культурних трансформацій), натомість заповнити «репрезентаційну прогалину», принаймні на перший погляд, значно легше. Тому у другій половині XX століття у США та Європі відбувається стрімке насичення культурного поля результатами феміністського мистецтва. Провідними темами останнього стають різноманітні представлення жіночої тілесності та жіночого «самовідчуття». При цьому така демонстрація намагається свідомо руйнувати типово чоловічі композиційні моделі та виводити жіноче тіло зі стану «об'єкту для еротизованого споглядання». «Дееротизація» та «деоб'єктивація» у якості художніх прийомів активно застосовувалися не тільки в кінематографі, але й загалом у образотворчому мистецтві та новітніх формах арт-практик (гепенінг, перформанс тощо) [2; 11; 26; 35].

Іноді принципове дотримання стратегії дееротизації може навіть набувати гіпертрофованих форм і переходити у свідому деестетизацію тілесності, коли автор намагається підкреслити, наблизити до глядача якісь чисто фізіологічні моменти, розвиває тематику болю, травматичності, безумства тощо. Ці прийоми є характерними, скажімо, для тих таки «артхаусних» фільмів чи зразків так званого «відео-арту». Наприклад, А. Р. Усманова

згадує в одній зі своїх статей [26] експериментальні відеоробо-ти Лізи Стіл, в одній з яких авторка розгортає перед глядачами історію власного тіла через демонстрацію шрамів, отриманих у різному віці. Аби нейтралізувати «споглядальну хижість» чоловічого погляду (яка реалізується у русі та фокусуванні об'єктиву), авторка зафіксувала камеру у статичному положенні, не дозволяючи змінювати в кадрі різні ракурси та плани, а, отже, — демонструючи власну свободу у виборі того, що цій камері (а, отже, й погляду спостерігача) показувати.

У цьому контексті можна згадати відому феміністську авторку Лауру Малві, яка на ґрунті психоаналітичних поглядів Фройда та Лакана досліджує стандартні приклади голлівудської кінопродукції. У своєму аналізі вона доходить висновку, що провідними ознаками голлівудського кінотексту є використання ефекту так званої «скопофілії» (тобто «задоволення від споглядання») та продукування у глядача «нарцисичної ідентифікації». Йдеться про штучне створення за допомогою наративних конвенцій, втілених у кінокадрі, ілюзії проникнення у приватний простір об'єкту демонстрації, а, отже, — провокування у глядача відчуття скопофілічної насолоди, яке пояснюється задоволенням «загальнолюдського вуайєристського бажання». Тож Лаура Малві аналізує глядацький «топос», який утворюється традиційними наративними схемами, що використовуються при створенні фільмів. У підсумку, добре усвідомлюючи невідворотність дискомфорту, який принесе глядачам (і жінкам-глядачам також) дезавуація звичних кінематографічних канонів, Лаура Малві наполягає на необхідності деструкції останніх [2].

Отже, очевидним є той факт, що феміністське мистецтво завжди розміщується у заданій системі соціально-політичних, критичних та ідеологічних координат — це, дійсно, «перш за все і найбільшою мірою, *політика за допомогою мистецтва*» [26, *489*]. Тому така особливість феміністської творчості фактично унеможливлює політично «нерефлексивну» позицію митця. Через це й не можна вписувати якийсь кінотвір у кон-

текст соціальної боротьби, якщо його автор не призначав його для цього і навіть не мислив себе та свою творчість як «медіум» соціальної критики: «установки у цьому мистецтві повинні бути *усвідомлювані* як маніфест, як програма, як ідеологія, що потім кодується у художніх формах» [26, *489*]. Тож без цього наперед заданого соціально-критичного контексту саме лише зображення жінки та «жіночого» (так само, як і будь-які результати творчості жінок) не можуть кваліфікуватися у якості репрезентацій феміністичної критики.

Взагалі слід визнати, що феміністська кінокритика з її боротьбою проти «терору погляду» у другій половині минулого століття була доволі потужним філософсько-критичним напрямом та активно з 70-х років XX століття залучала до своєї роботи методи структурної лінгвістики та психоаналізу (переважно у його лаканівському варіанті [20; 21]). При цьому діяльність його представників надала у підсумку доволі цікаві та корисні методичні інструменти для аналізу фактично будь-якого візуального культурного «продукту».

Найпершим результатом такої аналітики було формування уявлення про те, що візуальні репрезентації культури (такі, як фільми, живописні твори, реклама, медіа тощо) являють собою сталі дискурсивні системи, котрі визначають «механіку» повсякденних практик людини, її світоглядні орієнтири, а також систему гендерних відносин всередині суспільства (і навіть саме уявлення про сексуальність як таку). Тобто структура «тексту» будь-якого візуального твору, з цієї точки зору, неодмінно містить у собі особливі «коди сексуальності» (як втілення напруженого протистояння «мікроструктур» індивідуального досвіду та його соціального «макроконтексту») [10: 32; 33; 35; 36].

Іншим доробком була розмаїта тематизація різних аспектів візуальної репрезентації глибинних засад сучасного західного суспільства. Приміром, популярною була розробка того, що можна умовно назвати «теорією екранного насилля», у межах якої поняття «риторики насилля», яким оперував ще Мішель

Фуко, розуміється як сукупність процедур символічного означення, завдяки яким у мові фіксуються типи насильницьких дій, а також і їхні суб'єкти та об'єкти. Тобто, з одного боку, мова тут постає сферою, де насилля як категорія позначає собою певні практики, а з іншого, саме дискурсивне поле в акті означування (а, отже, й виключення) демонструє ознаки насилля [28, *29*].

У цьому контексті стає очевидним той факт, що коли ми маємо справу із теоретичним препаруванням візуального насилля, то розуміти останнє також слід як породження (або форму втілення) певного типу дискурсу. Як зауважує А. Р. Усманова, «візуальне насилля — феномен більш складний, аніж показ крові та сцен вбивства або зґвалтування» [27, *15*], оскільки це поняття «описує сукупність технік примушення (до спостереження) та придушення (погляду), які використовуються у будь-якому виді мистецтва, але є найбільш характерними для «кінематографічного апарату» (термін Ж.-Л. Бодрі)» [27, *15*]. Причому таке структурне «внутрішньокадрове» насилля характеризується не тільки надзвичайною силою впливу на глядача (що обумовлюється неочевидністю для реципієнта наявності будь-якого впливу взагалі), але й неможливістю для самого автора візуального твору передбачити абсолютно всі конкретні наслідки зазначеного впливу [27].

Отже, у контексті таких поглядів візуальне насилля, тобто різні форми демонстрації проявів жорстокості у мистецтві, можна назвати «експліцитним» насиллям. Натомість окремо тематизоване феміністськими дослідницями *насилля візуального* буде у такому випадку його «імпліцитною» формою, яка передбачає втілення у візуальних образах особливих технік підпорядкування та маніпуляції свідомістю глядача. Цю форму візуального насилля ще Сергій Ейзенштейн визначав як таку, що «присутня ритмами свого переживання у конструкції твору» [27, *15*]. Приклад теоретичної деталізації засобів такого імпліцитного насилля та переведення його у площину технологій побудови екранного простору надає вже згадувана нами

А. Р. Усманова під час дослідження внутрішньої будови візуальної мови кінематографу. Розглядаючи особливості функціонування «кінематографічного апарату», який А. Р. Усманова сприймає у якості особливого варіанту «репресивної машини» (апелюючи таким чином до «лівого» теоретичного дискурсу), вона виокремлює *чотири базові способи реалізації насилля у кінокадрі* [27, *16–17*].

Першим і найефективнішим з цих способів, на думку А. Р. Усманової, є так зване оволодіння (поглядом глядача). Ця форма візуального насилля реалізується за допомогою технік роботи з камерою, які примушують глядача ідентифікувати себе з кінооб'єктивом. Через таку ідентифікацію глядач займає позицію або головного героя кінонаративу, або безпосереднього учасника зображуваної сцени. При цьому в залежності від характеру візуального твору глядач може емоційно знаходитися не тільки у нейтральній позиції свідка, але й ставати об'єктом чи суб'єктом екранних подій. Як вважає А. Р. Усманова, «репресивний апарат» кінотвору визначає останній як найефективніший засіб для втягування суб'єкта у потрібні системи ідентифікацій, прописаних ролей та соціальних конвенцій [27].

Друга форма реалізації візуального насилля полягає у представленні Іншого у статусі речі, тобто йдеться про механізм *об'єктивації за допомогою бачення*. Під останнім мається на увазі як сам вибір «об'єктів» для демонстрації, так і їхня позиція у структурі візуалізованого акту насилля (це може бути зображення процесів застосування сили, задоволення бажань, споглядання, спостереження, контролю, дресури, вбивства тощо). На думку А. Р. Усманової, об'єктивація є ключовою характеристикою насилля, а також «формою реалізації влади — чоловіка над жінкою, цивілізованого Заходу над «примітивним» Іншим, буржуа над пролетарем тощо» [27, *16*].

Наступним засобом є *деперсоналізація* (або ж «знеособлення», «деіндивідуалізація»), що технічно здійснюється шляхом елімінації зі структури візуального твору великих планів, які

фокусували б погляд на людині (головному герої чи рядовому персонажі). З іншого боку, великий план може використовуватися для показу окремих частин тіла (популярна порнографічна техніка) або приналежних людині предметів (для акцентування неантропоморфності суб'єкта насильства). Отже, мова у даному випадку фактично йде про візуалізацію риторичного прийому метонімії, який у кіномистецтві відомий під назвою «pars pro toto», тобто буквально з латини — «частина замість цілого»: «замість людини — предмет його екіпірування (чоботи або залізні шоломи); або ж знаряддя насилля — зброя (дуло пістолета, «залізний кінь» — танк або трактор тощо)» [27, *17*].

Останнім способом маніпулювання емоційною реакцією глядача є *зняття просторової дистанції*, під якою мається на увазі рух камери або у напрямку зображуваного об'єкта, або у напрямку глядача. При цьому варіювання швидкості цього руху дозволяє створювати різні «емоційні комбінації» з подиву, переляку, жаху, напруги, відчуття загрози, розгубленості, нестерпності надто близької присутності тощо [27].

Отже, у загальному плані можна констатувати, що критично орієнтований структурно-семіотичний аналіз кінотексту у його найбільш характерному для XX століття варіанті (який неодмінно виводить спеціальні дослідження на рівень культурної критики) вивчає візуальні репрезентації соціальної дійсності переважно у двох напрямках. По-перше, предметом досліджень у даному випадку стають техніки «в(и)ключення» щодо актуального соціального порядку (із встановленням того, хто саме з нього виключається), а по-друге, — форми візуальної фіксації гендерних, расових, майнових, владних та інших міжособистісних та міжгрупових відмінностей. [35; 40]

Але водночас було б помилкою не відзначити, що останні десятиліття демонструють помітне зміщення дослідницької уваги від розгляду технік створення екранних образів до процедур їхнього «споживання», тобто до аналізу так званих *реальних* аудиторій. Пояснюється така переорієнтація тією обставиною, що усталене, начебто, положення про культурну

та політичну детермінацію змісту медійного меседжу важко насправді довести на основі його структурного аналізу з акцентом лише на процедурах виробництва: «якщо ми стурбовані смислами та значеннямм популярної культури в сучасному суспільстві, тим, як культурні форми працюють ідеологічно або політично, тоді нам потрібно зрозуміти культурні продукти (або «тексти») так, як вони розуміються аудиторією» [39, *47*].

Фактично у даному випадку ми спостерігаємо суттєві зрушення всередині досліджень кінематографу, адже все більша кількість аналітиків переходить наразі від детерміністських пояснень психологічної вразливості глядача відносно медійного впливу до вивчення процесів символізації та репрезентації [33; 35]. Можна згадати, наприклад, дослідження, які з 90-х років XX століття відомі під назвою «аналіз рецепції». Останні фокусуються на різноманітних (якісних, критичних, інтерпретативних, етнографічних тощо) параметрах аудиторій та медіа. Лісбет ван Зунен, приміром, «аналіз рецепції» вважає найбільш загальним та водночас потужним теоретичним інструментом, трактуючи рецепцію як соціально обумовлену взаємодію аудиторій з кіно- або медіатекстом, що ґрунтується на процесах інтерпретації та взаємного впливу [42, *108*]. У межах таких досліджень аудиторії тлумачаться вже не як аморфні, пасивні та нескінченно пластичні сукупності споживачів інформації та медіальних образів, а як особливі простори, де активно продукуються унікальні смисли. Причому ці смисли можуть діяти у протилежному напрямку та активно впливати на створення медіа-продукту, а не лише бути його відображенням. Таким чином, об'єкт медіального впливу перетворюється на суб'єкт медіальної інтеракції.

Окреслені теоретичні «діагностування» сутності аудиторій, на нашу думку, виглядають досить переконливо, адже дійсно: як автор візуального тексту, так і його реципієнт можуть використовувати різні способи кодифікації та дешифрації, що уможливлює існування особливого «вільного простору» для інтерпретативної діяльності. Причому наявність такого про-

стору може дещо змінювати самі процеси створення медіа-меседжів, а, отже, цілком доречно говорити про наявність певної взаємної комунікації між автором візуального меседжу та його реципієнтом.

Таким чином, наша локальна розвідка дозволяє побачити, що на сучасному рівні теоретичних узагальнень щодо актуальної соціокультурної ситуації візуальна кінорепрезентація трактується не як результат самого лише міметичного відтворення реальності, але як репрезентація певного комплексу ідей, тобто як вираз певного «способу бачення», вкоріненого у наявній системі соціальних відносин. Водночас звернення до методологічної палітри, призначеної для вивчення цього явища, демонструє, що структурно-семіотичні та герменевтичні методи у різних своїх варіаціях та комбінаціях дозволяють сучасним дослідникам працювати як на рівні базових смислових структур кінематографічних репрезентацій, так і на рівні їхніх формальних ознак.

Також ми з'ясували, що інтеракційний простір сучасного медіатизованого суспільного життя дійсно являє собою продукт певної «культурної угоди». Це означає, зокрема, що створення візуальних меседжів (у найширшому сенсі цього слова) завжди передбачає певне образно-символічне «кодування» та відповідну роботу рецепційного «дешифрування». Але згідно із сучасними уявленнями, кінцеве конституювання смислу візуального послання завжди відбувається у формі взаємодії між автором, його наративом, нараційними конвенціями та реципієнтом послання. До того ж варто розуміти, що абсолютно універсальних, одвічних, а головне — автономних кодів не існує: будь-який візуальний текст є перетином багатьох соціальних позицій, оскільки він остаточно оформляється у вигляді послання тільки в момент свого сприйняття [35, 13; 42].

Тому з певним задоволенням ми можемо констатувати, що в останні десятиліття критична теорія кінематографу прагне відійти від суцільної захопленості роботою по викриттю прихованих репресивних систем та більш ефективно поєднувати

звичну соціальну критику із вивченням стратегій свідомої діяльності індивіда (зокрема й свідомої соціалізації, до якої долучається і взаємодія з екранним простором кінематографу). Дослідників наразі все більше цікавлять не самі лише «таємничі» процедури маніпулювання, підпорядковування та насилля, але й те, як люди із цими структурами взаємодіють, як вони сприймають сутність цієї взаємодії та які форми змін соціального порядку вважають можливими. Тобто попри розповсюджену захопленість суто «технологічними» процедурами створення кінообразів, зростає зацікавленість саме у «людиномірних» аспектах існування кінематографу як комплексного соціокультурного феномену та екранізації, віртуалізації життя сучасної людини, що змінює досвіди-межі сприйняття навколишнього світу і себе в цьому світі. Відома українська кінокритик Ірина Зубавіна у своїй статті «Полілог з екраном або Буття як інтерфейс-меню» констатує, що полілог сучасної людини з екраном у світі устаткованому «екранами різного формату і призначення, які демонструють», зображають, віддзеркалюють, відстежують, спостерігають, набув виразних ознак «екраноцентризму», а планетарне людство перетворилось на гетерогенну аудиторію/електорат глядачів, користувачів, геймерів, селферів, блогерів, інстаграмерів, фанів тощо» [14, *15*].

Це стало новою домінантою проблемного поля існування сучасної людини в екранному просторі. То ж цілком закономірно в багатьох наукових розвідках мова йде про залежність людини, яку британський учений Ван Гордон назвав онтологічною залежністю від себе, яка «стає виснажливою з часом і примушує нас не звертати уваги на правду та мудрість реальності», конструюючи інший рівень себе через лайки, пости, фоловери, які не відбивають справжньої сутності самої людини, формуючи її не як «себе» в «Іншому», а себе як «Іншого».

Отже, ситуація, яка склалася у минулому столітті в теорії кінематографу, характеризується формуванням широкої методологічної палітри. Ця ситуація є актуальною і зараз. Але варіативність підходів ще не означає наявності справжнього

балансу. На характер аналізу «екранного простору» сучасної культури вплинули такі фактори, як домінування формально-орієнтованих методологій, «лінгвістичний поворот», популярність в інтелектуальному просторі континентальної Європи різноманітних форм неомарксистської критики західного суспільства. Однією з головних проблем за таких умов можна назвати відрив «позитивних», «науковоподібних» підходів до вивчення знакових систем від герменевтичного знання. Це означає дещо штучне переміщення приналежних гуманітаристиці предметів дослідження у непритаманні для них «номотетичні» сфери. Цікаво, що французький філософ Поль Рікер покладає відповідальність за початок домінування такої тенденції на Вільгельма Дільтея. Також він вважає, що головними формами викривленого ставлення до знаково-символічних систем є структуралізм та фрейдизм. Подолати цей «методологічний розрив» Поль Рікер пропонує шляхом реактуалізації герменевтичного методу на ґрунті традиційних елементів філософії суб'єкта.

Під час дослідження ми з'ясували, що намагання розкласти візуальну мову кінематографу на певні «словники» базових елементів, правила комбінації цих елементів, а також способи їх використання, часто не враховують інтенціональний аспект кінотворчості. Це означає руйнування класичної герменевтичної схеми «дух — форма — дух». З позицій таких форм аналітики «людиномірність» екранного простору або просто не беруть до уваги (адже це допускається самим характером методу), або розглядають як щось вторинне відносно певних базових структур, які екран лише репрезентує через систему образних «висловлювань». Авторська позиція є так само у цьому випадку похідною, адже вона являє собою лише незначну інстанцію у механізмі трансляції візуального меседжу. Така інстанція є повністю зумовленою чимось іншим. Наприклад, соціально-економічними умовами, ідеологією, природними потягами або структурою самої мови.

Під час проведеного дослідження також було встановлено,

що створення будь-якого кінематографічного «меседжу» дійсно передбачає образно-символічне «кодування» та відповідну роботу «дешифрування». Але згідно із сучасними уявленнями, кінцеве конституювання смислу візуального послання завжди відбувається у формі взаємодії між автором, його наративом, нараційними конвенціями та реципієнтом послання. Отже, для адекватної аналітики явища кінематографу структурно-семіотичний інструментарій має поєднуватися з герменевтичними методами. Це дозволяє працювати досліднику як на рівні формальних параметрів кінотвору, так і на рівні його базових смислових структур. А суцільна екранізація сучасного культурного поля стимулює людину до конструювання/реконструювання власного буття як залежності від себе. Результатом цих процесів стає підміна істинності і цінності особистісного самовизначення людини імітацією і симулякризацією в полілозі з екраном.

Література:

1. *Андрейчук Н. І.* Застосування терміну код в антропокультурній лінгвістиці / Н. І. Андрейчук // Вісник Національного університету «Львівська політехніка». — Львів, 2009. — № 648. — С. 113–117.

2. Антология гендерной теории: сборник работ / сост., ред. и комментарии Е. И. Гаповой, А. Р. Усмановой. — Минск: Припилеи, 2000. — 382 с.

3. *Арсланов В. Г., Поллок Г.* История западного искусствознания XX века. / В. Г. Арсланов, Г. Поллок // учеб. пособие для вузов. — М.: Акад. проект, 2003. — С. 595–648.

4. *Барт Р.* Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Ролан Барт; пер. с франц. — М.: Прогресс, 1994. — 616 с.

5. *Барт Р.* Система Моды. Статьи по семиотике культуры / Ролан Барт; пер. с фр., вступ. ст. и сост. С. Н. Зенкина. — М.: Издательство им. Сабашниковых, 2003. — 512 с.

6 . *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин; пер. с нем. — М.: Медиум, 1996. — 238 с.

7. *Бетти Э.* Герменевтика как общая методология наук о духе / пер. с нем. Е. В. Борисова. М.: Канон +, 2011. 144 с.

8. *Брекнер Р.* Изображённое тело. Методика анализа фотографии / Розвита Брекнер; пер. с нем. // Интер. — 2007. — № 4. — С. 13–32.

9. *Брюховецька О. В.* Дві жінки: сексуальність у фільмі «Тіні забутих предків» Сергія Параджанова / О. В. Брюховецька. — Національний університет «Києво-Могилянська академія» Магістерум, Випуск 59. Культурологія: Київ, 2015. — С. 48–51.

10. Введение в гендерные исследования: ч. I / под ред. И. А. Жеребкиной. — Харьков: ХЦГИ, 2001; СПб.: Алетейя, 2001. — 708 с.

11. Визуальное (как) насилие: сборник научных трудов / отв. ред. А. Р. Усманова. — Вильнюс: ЕГУ, 2007. — 380 с.

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

13. *Дворкин А.* Порнография: мужчины обладают женщинами / Андреа Дворкин; пер. с англ. // Гендерные исследования. — Харьков: ХЦГИ, 2000. — № 4 (1/2000). — С. 6–17.

14. *Зубавіна Ірина* «Полілог з екраном або Буття як інтерфейс-меню» / Ірина Зубавіна // Художня культура. Актуальні проблеми. Щорічний наук. журнал / Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України, Київ ІПСМ НАМ України, 2018, Вип. 14. — 174 с.

15. *Квитка О. Л.* Лингвистические методы в анализе явлений современного визуального языка / О. Л. Квитка // Вестник Харьковской государственной академии дизайна и искусств: сб. науч. тр. /

под ред. проф. В. Я. Даниленко. — Х.: ХДАДМ, 2011. — № 4. — С. 17–21.

16. *Квитка О. Л.* Междисциплинарные аспекты семантики графического знака /О. Л. Квитка // Вестник Харьковской государственной академии дизайна и искусств: сб. науч. тр. / под ред. проф. В. Я. Даниленко. — Х.: ХДАДМ, 2011. — № 10. — С. 36–38.

17. *Квитка О. Л.* Морфология и функция графических знаков в дизайне визуальных коммуникаций / О. Л. Квитка // дис. … канд. искусствоведения: 17.00.07 / О. Л. Квитка. — Харьков, 2014. — 305 с.

18. *Килошенко М. И.* Психология моды / М. И. Килошенко. — СПб.: Питер, 2014. — 320 с.

19. *Кракауэр З.* Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр; пер. с нем. — М.: Искусство, 1974. — 235 с.

20. *Лакан Ж.* Инстанция буквы, или Судьба разума после Фрейда / Жак Лакан; пер. с франц. — М.: Русское феноменологическое общество; Логос, 1997. — 184 с.

21. *Лакан Ж.* Функция и поле речи и языка в психоанализе / Жак Лакан; пер. с франц. — Москва: Гнозис, 1995. — 192 с.

22. *Попова О. В.* Политический анализ и прогнозирование / О. В. Попова. — Москва: Аспект Пресс, 2011. — 464 с.

23. *Поспелова О. В.* Гендерные исследования: вводный курс / О. В. Поспелова, Н. Н. Кукаренко, М. А. Львова. — Гос. образовательное учреждение высш. проф. образования «Поморский гос. ун-т им. М. В. Ломоносова». — Архангельск: Поморский ун-т, 2007. — 355 с.

24. *Рикёр П.* Конфликт интерпретаций. Очерки о герменевтике / Поль Рикёр ; пер. с фр. и вступит. ст. И. С. Вдовиной. — М.: КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле, 2002. — 624 с.

25. *Вадим Скуратівський.* З кінознавчого записника. Статті в журналі «Кіно-Театр» / Скуратівський Вадим // Кінематографічні студії, випуск 7. — К.: Редакція журналу «Кіно-Театр», АРТ КНИГА, 2017. — 184 с.

26. *Усманова А. Р.* Женщины и искусство: политики репрезентации / А. Р. Усманова // Введение в гендерные исследования: ч. I / под ред. И. А. Жеребкиной. — Харьков: ХЦГИ, 2001; СПб.: Алетейя, 2001. — С. 465–492.

27. *Усманова А. Р.* Насилие как культурная метафора: вместо введения / А. Р. Усманова // Визуальное (как) насилие: сборник научных трудов / отв. ред. А. Р. Усманова. — Вильнюс: ЕГУ, 2007. — С. 5–36.

28. *Фуко М.* Герменевтика субъекта. Курс лекций, прочитанных в Колледже де Франс в 1981–1982 уч. году / Мишель Фуко; пер. с фр. А. Г. Погоняйло. — СПб.: Наука, 2007. — 677 с.

29. *Фуко М.* Рождение биополитики. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1978–1979 уч. году / Мишель Фуко; пер. с фр. А. В. Дьяков. — СПб.: Наука, 2010. — 448 с.

30. *Штомпка П.* Визуальная социология. Фотография как метод исследования: учебник / Петр Штомпка; пер. с польск. Н. В. Морозовой, авт. вступ. ст. Н. Е. Покровский. — М.: Логос, 2007. — 168 с.

31. *Ярская-Смирнова Е.* Возникновение и развитие гендерных исследований в США и Западной Европе / Елена Ярская-Смирнова // Введение в гендерные исследования: ч. I / под ред. И. А. Жеребкиной. — Харьков: ХЦГИ, 2001 ; СПб.: Алетейя, 2001. — С. 17–48.

32. *Cohen A. P.* The symbolic construction of community / Anthony P. Cohen. — London; New York: Routledge, 1985. — 128 p.

33. Female Spectators: Looking at Film and Television / Ed. by E. Deidre Pribram. — London: Verso. 1988. — 220 p.

34. *Fowler R.* Language as social practice / R. Fowler // Handbook of Discourse Analysis. — London, 1985. — Vol. 4. — PP. 61–83.

35. *Kuhn A.* Women's Pictures: Feminism and Cinema / Annette Kuhn. — London; New York: Verso, 1994. — 285 p.

36. *Lefebvre H.* Foundations for a Sociology of the Everyday. Critique of everyday life / H. Lefebvre; eds. G. Elliott, J. Moore, M. Trebitsch. — Verso, 2008. — Vol. 2. — 380 p.

37. *Lefebvre H.* Introduction to modernity: twelve preludes. September 1959. — May 1961 / H. Lefebvre. — Verso, 1995. — 402 p.

38. *Lefebvre H.* The production of space / H. Lefebvre; trans. by Donald Nicholson-Smith. — Oxford: Blackwell, 1991. — 434 p.

39. *Lewis J.* Ideological Octopus: an Exploration of TV and Its Audience / Justin Lewis. — London: Routledge, 1991. — 192 p.

40. *Jakubovicz* A. Racism, Ethnicity and the Media / Ed. By A. St Leonard: Allen and Unwin, 1994. — 210 p.

41. Siegfried Kracauer's American Writings / Ed. by J. Von Moltke, K. Rawson. — University of California Press, 2012. — 290 p.

42. *Zoonen L.* Van. Feminist Media Studies / Liesbet van Zoonen. — London; Thousand Oaks; New Dehli: Sage Publications Ltd, 1994. — 208 p.

Оксана Чепелик

ІМЕРСИВНЕ СЕРЕДОВИЩЕ В ПАРАДИГМІ «ЗОБРАЖУВАНЕ–ГЛЯДАЧ»

В означеному науковому доробку розглянуто VR-кінематограф як засіб зміни ставлення сприйняття людей від споглядання стрічки в імерсивному середовищі.

Проаналізовано практики українського кіномистецтва VR із питанням — чи можемо ми зробити віртуальну реальність «вдумливим місцем», місцем для постановки питань, залучаючи контекст для критичного підходу? Серед прикладів — інтерактивний документальний фільм «Чорнобиль 360», створений засновниками Лабораторії Sensorama, відзнятий в сферичному 360-градусному вигляді, про Чорнобильську атомну електростанцію, яка була місцем Чорнобильської катастрофи в 1986 році, а також «Рани 360» та «Вівчарі». Проаналізовано взаємодію глядача з імерсивним середовищем в парадигмі «зображуване — глядач». Розглянуто нарацію в сучасному українському кінематографі у контекстах сучасної гуманітаристики та ненаративні концептуальні практики експериментів з рухомим зображенням. Описано контексти, в яких українські приклади мистецтва з VR технологіями і 360-градусний кінонаратив існує сьогодні. З'ясовано, що технології VR пропонують українському креативному сектору багатообіцяючу перспективу.

«Спостерігач є спостережуване. Дослідник і є те, що він досліджує» Джідду Крішнамурті.

Постановка проблеми. У XXI сторіччі люди зіткнулися з серйозними проблемами, з війнами, кризами біженців, включно з бездомністю. У цій статті розглядається VR-кінематограф як

засіб змінити ставлення людей і сприйняття від споглядання стрічки до психологічного залучення в імерсивному середовищі, що породжує співчуття, емпатію до того, хто страждає. VR досвід забезпечує фізичну присутність глядача, коли відбувається перехід від просто спостерігача до учасника. Дослідження показують, що основною перевагою VR є повне занурення глядача, повністю перенесення з власної реальності та — за допомогою цього досвіду глибокого занурення — виявлення раніше недосяжної емпатії. VR працює як емпатійний вимикач у парадигмі «Сам як Інший».

Зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Тема статті пов'язана з загальнодержавною програмою Інституту проблем сучасного мистецтва Національної Академії мистецтв України — зокрема з темою «Сучасні проблеми українського мистецтвознавства».

У рамках VR віртуальність не є протилежністю реальності і цифровий не є протилежністю біологічному, що якраз стосується концепту, запропонованого Жілєм Дельозом, віртуальність розчиняє дигітальне і біологічне [1]. Ця ідея віддзеркалюється і в авторському відео проекті під назвою «Не просто гра», який відсилає до біо-протезування як очевидного майбутнього України, враховуючи кількість людей з ампутованими кінцівками із-за неоголошеної війни РФ проти України. VR може розглядатися як прояв «Нової естетики», термін, що його започаткував Джеймс Брігль [2]. Деякі аспекти віртуальності, такі як «теледія» [3, *174*], висвітлювалися ще в роботах Льва Мановича «Мова нових медіа». Олена Грязнова у своїй статті «Філософський аналіз концепцій віртуальної реальності», переймаючись відсутністю в сучасній науковій і філософській літературі єдиного розуміння поняття віртуальної реальності, що призводить не лише до спотворення сенсу багатьох усталених категорій, що склалися у філософії, представила авторську філософську концепцію віртуальної реальності, що дозволяє виявити родові ознаки віртуальних феноменів абіотичного, біотичного, психічного, соціального і технічного світів.

Тема VR технології в кінематографі та мистецтві України мало розроблена. У галузі мистецтва новітніх технологій в Україні ситуація ускладнюється як із-за розірваності самого творчого процесу, так і завдяки досить обмеженій кількості фахівців, чия увага концентрується навколо досліджень сучасних практик, пов'язаних з новими медіа. Елементи розгляду VR технології в українському мистецтві знаходимо у роботах Я. Пруденко і Б. Шумиловича.

Метою статті є аналіз взаємодії глядача з імерсивним середовищем в парадигмі «зображуване — глядач». Розглядатиметься нарація в сучасному українському кінематографі у контекстах сучасної гуманітаристики та ненаративні концептуальні практики експериментів з рухомим зображенням. Актуальною є також презентація деяких українських ініціатив, що розвивають VR і 360° відеопродакшен та кінематограф, адже саме зараз за допомогою XR/VR технологій Україна бореться проти долі сільськогосподарської країни.

Протягом розвитку XR технологій потенціал і ризики йшли пліч-о-пліч. Пануюча риторика ейфорії навколо VR має такі аргументи: 1) інноваційність, 2) імерсивність (занурення) 3) емпатія, 4) складність (комплексність), 5) видовищність, яким протистоять майже ті ж пункти як негативні: 1) залежність від гаджетів, 2) надзвичайна відокремленість, 3) роз'єднання людей, 4) пасивні підходи, 5) позбавлення тактильного досвіду, 6) проблема безтілесності, 7) спектакулярна ідеологія, 8) патентна приналежність більшості з XR технологій, 9) корпоративний контроль.

I. Якщо ми відокремлені і позбавлені комунікації в масці Окулюс у нас на голові, то особистісну програму буде втрачено. Культурологічні дослідження забезпечили нас низкою питань, що постали з розвитком високих технологій з приводу гуманітарного аспекту. Вони відрефлектовані українським кінематографом у фільмах «Gamer» і «Ілюзія». «Gamer» / «Гамер», або «геймер», тобто гравець фільму Олега Сенцова. Режисер і в розробці кіберспортивної теми виявився першим,

а не тільки в його нинішньому протистоянні тоталітарному режиму РФ. «Гамер» — повнометражний фільм-дебют Олега Сенцова, реалізований 2011 року, — це портрет покоління, що формує новий вид людини — «homo ludens» — азартна «людина грайлива», чи «людина гри», або ж «людина, що загралася». Українська прем'єра фільму відбулася в жовтні 2011 року на Київському МКФ «Молодість», в липні 2012 року фільм був представлений на Одеському МКФ, де здобув перемогу у двох номінаціях. Міжнародна прем'єра відбулася в січні 2012 року на МКФ в Роттердамі. Головний герой фільму — сімферопольський підліток Олексій із-за своєї пристрасті до гри, не приділяв увагу іншим, ні його матері, ні подрузі, навіть не намагався знайти гармонію між своїм реальним та віртуальним життям (іл. 1). У фіналі до нього приходить розуміння, що його ігри — обманули його, що вони жорстока гра з його свідомістю, він жив у вигаданому світі і що ігри не мають жодного стосунку до реальності і його перспективи майбутнього.

Апокаліптичні передбачення, продемонстровані в українській короткометражній стрічці «Ілюзія» Аліни Хорошилової виробництва кіностудії ім. Олександра Довженка (2016),

Іл. 1

реалізованій за підтримки Міністерства культури України. Фільм, в якому дія відбувається в майбутньому, розповідає про те, що залишиться від нас, що наші нащадки знайдуть на розкопках і як вони розумітимуть причину занепаду. Фільм досліджує VR як джерело апокаліптичного сценарію для людства. Здається, що мета будь-якої новоствореної технології сьогодні — максимальна ізоляція людини. Нікуди не ходити, працювати вдома, все отримувати з доставкою додому, секс з роботами, навіть якщо вийти з будинку, то немає касирів і водіїв на шляху, мінімум особистого спілкування з іншими людьми, уся комунікація через мережу, а краще і взагалі, зануритись у світ VR. Ізоляція людини, як апогей технологічного розвитку — в цьому філософія еволюції? Згідно з конспірологією — це такий хитрий план аби розділити людство в непов'язану масу одинаків.

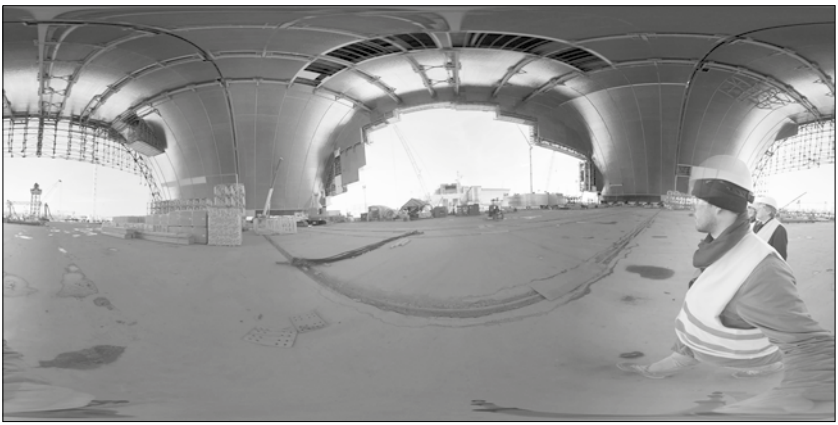
Я співпрацювала із Кирилом Покутним — одним із засновників компанії «Sensorama», яка розвиває VR-технології в Україні в новому технологічному парку UNIT.city, звертаючись у 2015 році за підтримкою до Фонду документального фільму Трайбека, щоб реалізувати імерсивний повнокупольний проект «Колайдер» (іл. 2) [4, *187*] як VR, який включав «Чорнобиль 360°» як компонент. І надалі «Чорнобиль 360°» розроблявся як самодостатній проект — інтерактивний документальний фільм віртуальної реальності про ЧАС і навколишню зону вітчуження, відзнятий в сферичному 360-градусному вигляді, який створює Лабораторія Sensorama.

«Чорнобиль 360°» надає унікальну можливість відвідати історичні місця розташування чорнобильської зони і випробувати існування всередині історії найгіршого всесвітнього екологічного лиха. Глядачі можуть побачити, як виглядає зона відчуження з пташиного польоту з 360-градусним діапазоном. Вони можуть у вікні для вибору обрати покинуту хату в місті Прип'ять, або ж стати свідком управління ядерними відходами і процесу побудови нового саркофагу. Команда Сенсорами зуміла завершити чорнобильську фотограмметрію, унікальне

об'ємне сканування території АЕС близько 1 км^2 шириною перед тим, як 4-й блок опинився під Новим безпечним покриттям.

Користуючись маскою віртуальної реальності, глядач має можливість побачити не лише Чорнобильську атомну електростанцію всередині, але і новий саркофаг, в процесі будівництва (іл. 3). Через 30 років після катастрофи цей інтерактивний фільм надає глядачеві можливість побачити 30 кілометрову Чорнобильську зону відчуження очима свідків. Люди у фільмі — ліквідатор, будівельник нового саркофага, працівник станції, туристичний гід, лісник, евакуйовані та нелегальні переселенці назад до зони відчуження. Глядач поринає у віртуальну реальність Чорнобилю, зустрічаючись з цими людьми. Таким чином, документальний фільм може бути досвідом аудіовізуального простору, чий наратив структуровано за різоматичною моделлю, «повністю орієнтований на експеримент в контакті з реальним» [5, *12*]. Сюжет побудуваний інтерактив-

Іл. 2



Іл. 3

ним чином через історії, які можуть переглядатися на вибір, або послідовно. Проте, для того, щоб бачити кульмінацію і дістатися всередину унікального чорнобильського об'єкту, глядачеві доведеться пройти усі рівні проекту. Зазвичай, тільки обрані працівники станції мають доступ туди. Рух глядача сюжетом залежить від обраної історії. Крім того, кожна з історій — поворотний пункт сюжету. Персонажі фільму розказують і показують різні місця Чорнобильської зони відчуження, які стосуються їх власного життя. Глядач може поспілкуватися з ними і запитати про їхнє життя, користуючись опціями multi-select у формулюванні запитань. Так, починаючи з сільських околиць міста Прип'ять, глядач може самостійно дістатися до Чорнобильского реактора і побачити його у 360° вигляді.

Міжнародний фестиваль документального кіно про права людини Docudays UA 2018 демонсрував документальний цикл «Рани 360°», що складається з трьох історій про поранених в результаті агресії РФ проти України, американського фотографа українського походження Йосипа (Джозефа) Сивенького. Перший фільм — історія Вадима Ушакова, солдата, пораненого в регіоні Донбасу. Він втратив багато фізичних

Іл. 4

і розумових функцій: не може говорити, їсти та сидіти. Його дружина Олена годує Вадима, робить йому медичні процедури і повертає його до ліжка (іл. 4). Цей фільм дозволяє глядачеві стати свідком цих дій і розділити її емоції, сидячи в VR окулярах Goggles і майже фізично відчуваючи присутність цих мужніх молодих людей, які не втрачають віру і надію. Всі три фільми розповідають різні історії солдатів, що проходять реабілітацію. Фільми віртуальної реальності втрачають від складності їх презентації, але вони пропонують глядачеві такий ефект присутності і оптики, яка ніколи не буде можливою з традиційним кадром. Іноді дійсно важко бачити таке людське страждання і глядач, намагаючись подивитися в інший бік, несподівано може виявити, що реальне життя відбувається і позаду нього/неї з ненаграною реакцією доктора чи медсестри і родичів. Цей вид занурення надає набагато сильніші емоції. Йосип Сивенький сказав, що зараз дуже важко привернути увагу світу до подій війни в Україні, як це було в 2014-2015 роках. Звикання, відстороненість і атрофія стоять на сторожі безтурботного життя не тільки на Заході, але і всередині нашої країни.

А перший український лауреат Канського фестивалю — володар Золотої пальмової гілки 2005 року за фільм «Подорожні» Ігор Стрембіцький представив на Міжнародному кінофестивалі «Молодість» 2018 року свій документальний VR фільм «Вівчарі». Генеральний продюсер фільму Кирило Покутний розповів, що зйомки тривали рік: «Унікальний факт цього фільму в тому, що ми почали його знімати в 2015-му році, коли ніхто в принципі цього в Україні не робив. Якщо говорити про те, що відбувалося на той момент у світі, то це було зародження такого напрямку і, взагалі, інструментів для обробки 360-відео. Інструменти, з якими зараз працюють в кіно, не було ні в 2015, ні в 2016 році. Тільки в 2017 році вони почали з'являтися» [6]. «Вівчарі» — це чотири документальні історії у 360-градусній віртуальній реальності (іл. 5). За фільм «Вівчарі» Ігор Стрембіцький вже отримав кілька нагород: бронзову — в номінації «Віртуальна реальність /360 VR»

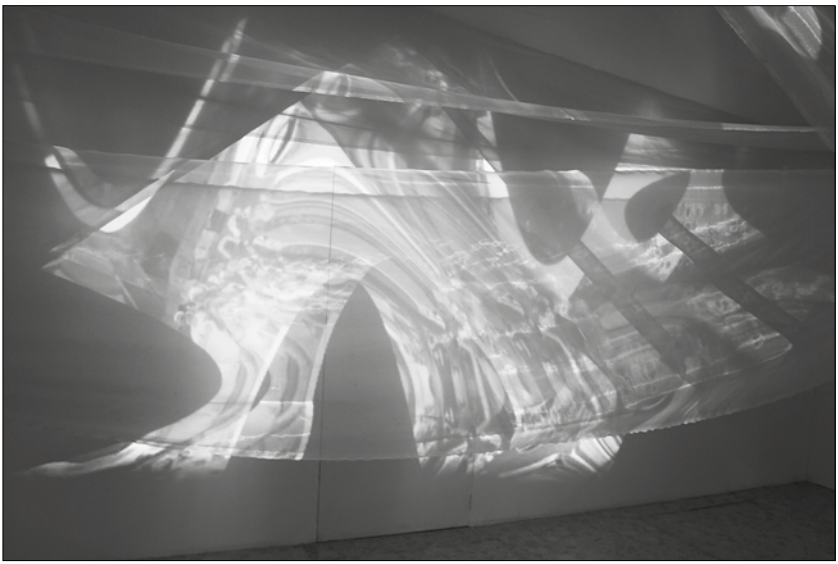
Іл. 5

Virgin Spring Cinefest 2018, переможець в номінації «Найкращий фільм у віртуальній реальності /360 VR» Barcelona Planet Film Festival 2018, а ще став лауреатом в номінації «Найкращий документальний фільм» на 360 Film Festival 2017. Переглянути стрічку можна було в рамках кінофестивалю «Молодість» за допомогою 12 спеціальних шоломів протягом 5 днів у холі кінотеатру «Київ». Перед глядачами на відстані витягнутої руки відкривалися небачені простори Карпат і побут сучасних вівчарів, проявляючи стародавній зв'язок світу людей із землею.

Це приклади українського кінематографічного доробку з VR технологіями і відео 360-градусним наративом, що вже існують. Це тільки початок і технології VR можуть запропонувати українському креативному сектору багатообіцяючу перспективу. Однак, зараз — саме час, уважно дослідити XR екосистему — чи не носить вона неоколоніальний характер, тим паче, що великі корпорації є власниками більшості патентів з усіх XR технологій?

Під час фестивалю «Нове німецьке кіно 2018», що проходив 18–24 жовтня у кінотеатрі «Київ», можна було зануритися в світ оповідання Франца Кафки «Перевтілення» Ґреґора Замзи, який трансформується в комаху, у VR-показах інсталяції *«VRwandlung»*, режисера Міки Джонсона.

II. Проект «Мета-Фізичний Часо-Простір», автор Оксана Чепелик (Україна), звук Ріко Граупнер (Німеччина), демонструвався в Галереї A13 Культурного Парку Шаулонг у Тайвані. Тайвань, 23 серпня — 16 вересня 2018 року. Проект пропонує діалог між концепцією просторового досвіду і переформатуванням часо-просторових стосунків сприйняття у відео, рухаючись в бік імерсивного середовища. Це серія робіт, що стосується просторової форми рухомого зображення у site-specific інсталяції, де людина занурена в космогонічне перетікаюче середовище (іл. 6), як звернення до ідеї «плинності» дигітального світу Марка Гансена [7, *31*], очевидно базованої на понятті Дао як потоку Всесвіту. Цей принцип дозволяє до-



Іл. 6

сліджувати так звані «Цікаві часи», оголошену тему 58-ої Венеційської бієнале сучасного мистецтва 2019 року, вловлюючи плинність змін, які непомітно відбулися, а саме — перехід до алгоритмічного суспільства, «гібридної війни», «фейкових новин» з використанням соціальних медіа і повороту до мілітаризації. Мистецтво та технології можуть відкрити і проявити приховані невидимі шари. Тему «May You Live in Interesting Times» («Щоб ти жив в цікаві часи!») оголосив куратор 58-ої бієнале Ральф Ругофф, відсилаючи до слів британського політика Остіна Чемберлена, який ще в середині 1930-х років, згадавши вигадане європейськими політиками китайське прокляття «Щоб ти жив в епоху змін!», написав: «Немає сумнівів, що це прокляття лягло на нас» [8]. І це подвійне посилання як до Китаю, так і до політики, що передувала ІІ світовій війні, коли брат Остіна — Невілл Чемберлен увійшов в історію своєю фразою: «Я привіз вам мир!», після підписання

Іл. 7

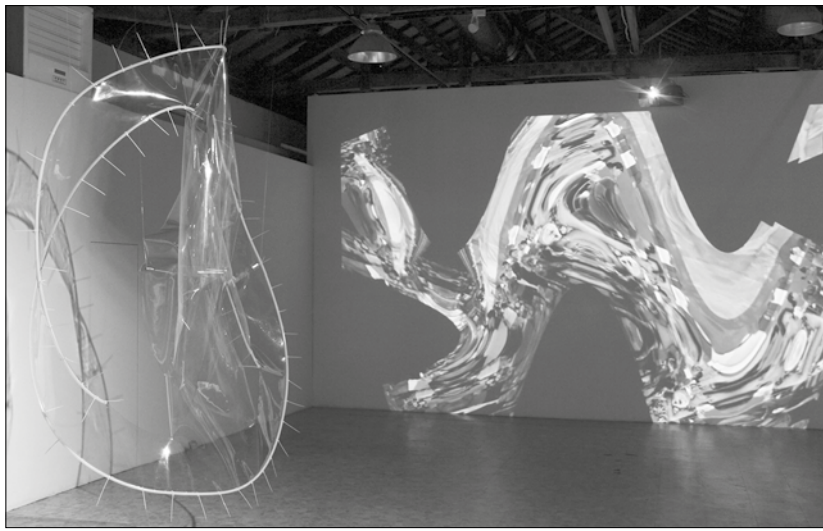
Мюнхенської угоди з Гітлером 1938 року [9, *380*], видає погляд Ральфа Ругоффа як вченого, що досліджує світ під мікроскопом іззовні / outside. Проект пропонує погляд із середини / inside. Авторка з України є інсайдером / insider, геополітична напружена ситуація Тайваню з більш впливовим Китаєм теж свідчить про актуальність погляду інсайдера.

Постійні зміни можуть бути поясненням гібридної природи Тайваньської культури, в якій легко змішуються Східні і Західні підходи. Через просторові ідеї проект звертається до пошуку розуміння Всесвіту у фізиці. Звернення до фізики авторки, як свідка чорнобильської трагедії, не є випадковим (яким чином мікро частка може зруйнувати не тількі життя людини, а і все живе на планеті?), — це теж погляд інсайдера. Згідно з теорією супер-струн, у кожній точці нашого 4-вимірного простору знаходиться 6-вимірний простір Калабі-Яу. Експозиційний простір реструктурується як фрагмент алгебраїчного простору Калабі-Яу з безупинним перетікаючим рухомим зображенням (іл. 7), що унаочнює алгоритмічну структуру прихованих інформаційних потоків, на які ми не можемо впливати. Проект ставить запитання — чи це демократія? Відео панорама, що складається з 24–60 фрагментів рухомого

зображення, повільно рухається, активуючи механізм аудіовізуальних «трансмутацій» (фізичний термін Марії Кюрі) [10]. Згенерована візуальність: завдяки застосуванню коду до активного і реактивного світу навколо нас утворюється нова дигітальна біосфера, що пропонує глядачеві імерсивний досвід (іл. 8). Відео контент для імерсивного сприйняття структурує і збирає досвід, яким ми виявляємося огорнуті і в який ми занурені. Спеціальне програмне забезпечення і технології використовуються, щоб за допомогою візуального сприйняття простору створити «розширений» світ [11, *96*]. Спотворення працюють на образ і смислових трансформацій виявляється безліч у проекті. Це мистецтво, що є свідоцтвом сьогоднішньої викривленої соціальної дійсності та її травм (іл. 9), де глядач співвідноситься з минулим і перспективами.

У проекті панорамна презентація Тайваньської церемонії, де багаторазові події співіснують в ряду рухомого зображення: містичного, магічного, одночасно реального і віртуального, підважує роль ритуалу в сучасному світі. Проект «Мета-фізичний часо-простір» фокусується на сценарії виживання для планети в поточній турбулентній реальності пропаганди і постправди, аби пропонувати критичні підходи. Ритуал убез-

Іл. 8



Іл. 9

печує людину колективною дією, виводячи із зони її страхів і занепокоєнь. Проект про нинішню невпевненість і страхи сучасної людини в період нової реальності алгоритмічного суспільства в контексті «гібридної війни». З одного боку спільне виконання громадських ритуалів стверджує єдність, дає можливість відчути свою причетність до спільноти та її життя, творити групову ідентичність, що наслідує ідею, яка одночасно виступає ідеалом. Згідно з визначенням Мері Дуглас, ритуали «слугують як для вираження віри так і прихильності певним символічним системам» [12, *112*]. Ритуали, підпорядковані регламенту та ієрархіям, також слугують інструментами управління масами. Нині існують ритуали ініціації: соціальні, політичні, кризові, календарні, корпоративні, магічні, релігійні і т.ін. В основі ритуальної культури лежить постійно відновлювана цілісна картина світу, в той час як класична європейська культура орієнтована на дискретність. Принцип однакової поведінки, незмінності та обов'язковості для всіх членів колективу має в культурі ритуального типу самодо-

статній характер. Ритуал є тут практично єдиним синкретичним засобом відчуження, зберігання та відновлення родового знання, первинним інструментом розвитку «колективного несвідомого». У класичній європейській культурі суб'єктом пізнання стає людина, що виділилася з роду. Отже, класична європейська культура пов'язана з розвитком індивідуальної свідомості і дає безліч зразків поведінки, розробляючи весь спектр можливостей по відношенню до норми. Сьогодні індивідуалістичні принципи свідомості дозволяють гігантські ресурси і технологічні засоби направляти на своє власне благо і на шкоду дуже багатьом людям.

У східній філософії Дао — це як принцип іманентності, так і трансцендентності, внутрішнього і зовнішнього, невидимого і видимого. У сучасному трактуванні це можуть бути глибокі рівні мікросвіту, «темна» речовина Всесвіту, яку шукають зараз астрофізики, щось ще більш невидиме і невідоме, але таке, що пронизує все, як, наприклад, магнітні поля або гравітаційні хвилі, але ще фундаментальніше, як джерело одиниць, що становить творчу силу існування. Загальна тема мультимедійного проекту «Мета-фізичний часо-простір» стосується взаємозв'язку свідомості і квантової фізики. Квантова фізика сьогодні здатна пояснити існування двох моделей світоустрою у суперпозиції, опинитися в якійсь із них може весь світ, в залежності від усвідомленого вибору кожного індивіду-му, як запоруки подолання кризи і виживання людства, про що свідчила східна філософська думка ще тисячоліття тому.

Віртуальна Реальність (VR) та іммерсивна технологія обіцяє бути повсюдною в недалекому майбутньому, тому набагато ширша аудиторія, ніж будь-коли раніше буде залучена в цей як наративний, так і ненаративний перцептивний досвід. Нещодавно сім площадок інноваційного кіно і розваг було відкрито тільки в одному Києві, де можна дивитися фільми у форматі VR і 360°: «Multiplex VR» в Лавина ТРЦ, «Планета VR» в «Блокбастері», «X Reality Порт» в ТРЦ Dream Town, «VR HUB», «VR Motion», «G-Core», «Портал 77» і «Куб».

Література:

1. *Smith, Daniel; Protevi, John* (2015-01-01). Zalta, Edward N., ed. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2015 ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. — URL: https://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/deleuze/.

2. *Bridle, James* (MARCH 15, 2012). Report from Austin, Texas, on the New Aesthetic panel at SXSW. — URL: http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/.

3. Manovich, Lev (2001). The Language of new Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

4. *Chepelyk, Oksana* (2017). The «COLLIDER» project as a Model of Post-Media Art Combining Science, Public Spaces, History and New Technologies to Rethink Worldwide Changes. Renewable Futures. Art, Science and Society in the Post-Media Age. Riga: RIXC, edited by Rasa Smite, Raitis Smits and Armin Medosch.

5. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Тысяча плато. Капитализм и шизофрения. /Ж. Делёз, Ф. Гваттари; пер. с фр. и послесл. Я. И. Свирского, науч. ред. В. Ю. Кузнецов. — Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель. 2010. — 895 с.

6. Прем'єра «Вівчарі» у VR-форматі. — URL: https://molodist.com/novini/prem-yera-vivchari-u-vr-formati/.

7. *Hansen, Mark.* New Philosophy for New Media / MarkHansen. — Cambridge, Mass.: The MIT Press. 2004. — 333 p.

8. *Rugoff, Ralph* «May You Live in Interesting Times» Introduction by Ralph Rugoff, Curator of the 58th International Art Exhibition. URL: https://www.labiennale.org/en/art/2019/introduction-ralph-rugoff.

9. *Feiling, Keith.* The Life of Neville Chamberlain (Second ed.) / *Keith Feiling.* — Archon Books. 1970. — 475 p.

10. *Curie, M.* (1966). Nobel Lecture: Radium and the New Concepts in Chemistry, December 11, 1911. Nobel Lecture, Chemistry 1901–1921 Elsevier Publishing Company, Amsterdam. Nobelprize.org. Nobel Media AB 2014. URL: http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/chemistry/laureates/1911/marie-curie-lecture.html.

11. *Youngblood, Gene* Expanded cinema / *Gene Youngblood/* — E.P. Dutton & Co., 1970. — Pp. 348–349.

12. *Douglas M.* How Institutions Think. /M. Douglas// Syracuse university press, New York, 1986. — P. 154.

References:

1. *Smith, Daniel; Protevi, John* (2015-01-01). Zalta, Edward N., ed. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2015 ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. URL: https://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/deleuze/.

2. *Bridle, James* (MARCH 15, 2012). Report from Austin, Texas, on the New Aesthetic panel at SXSW. URL: http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/.

3. *Manovich, Lev.* The Language of new Media. / Lev Manovich/ — Cambridge, Mass.: The MIT Press. 2001.

4. *Chepelyk, Oksana.* The « COLLIDER» project as a Model of Post-MediaArt Combining Science, Public Spaces, History and New Technologies to Rethink Worldwide Changes. Renewable Futures. Art, Science and Society in the Post-Media Age. Riga: RIXC, edited by Rasa Smite, Raitis Smits and Armin Medosch. 2017.

5. *Deleuze G., & Guattari F.* Tysiacha plato. Kapitalizm i shizofrenia. /G. Deleuze, & F. Guattari; per. s fr. i poslesl. Y. I. Svirskogo nauch. red. V. Y. Kuznietsov. — Yekaterinburg: U-Faktoria; M.: Astrel'. 2010. — 895 p.

6. Premiera «Vivchari» u VR-formati. URL: https://molodist.com/novini/prem-yera-vivchari-u-vr-formati/.

7. *Hansen, Mark.* New Philosophy for New Media. /Mark Hansen/ — Cambridge, Mass.: The MIT Press. 2004. — 333 p.

8. *Rugoff, Ralph* «May You Live in Interesting Times « Introduction by Ralph Rugoff, Curator of the 58th International Art Exhibition. URL: https://www.labiennale.org/en/art/2019/introduction-ralph-rugoff.

9. *Feiling, Keith.* The Life of Neville Chamberlain (Second ed.). /Keith Feiling. — Archon Books. 1970. — 475 p.

10. *Curie, M.* (1966). Nobel Lecture: Radium and the New Concepts in Chemistry, December 11, 1911. Nobel Lecture, Chemistry 1901–1921 Elsevier Publishing Company, Amsterdam. Nobelprize.org. Nobel Media AB 2014. URL: https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/chemistry/laureates/1911/marie-curie-lecture.html.

11. *Youngblood, Gene* Expanded cinema /Gene Youngblood. — E. P. Dutton & Co., 1970. — P. 348–349.

12. *Douglas M.* How Institutions Think. / M. Douglas // Syracuse university press, New York, 1986. — P. 154.

Ілюстрації:

1. Олег Сенцов «Гамер», 2011.
2. Оксана Чепелик проект « Колайдер», 2012, 1-а Київська бієнале сучасного мистецтва Арсеналє, Київський планетарій.
3. Sensorama Лаб «Чорнобиль 360°» інтерактивний документальний фільм віртуальної реальності, 2016–2018.
4. Йосип Сивенький «Рани 360о», 2018, США, презентація на «Громадському».
5. Ігор Стрембіцький «Вівчарі», 2017.
6. Оксана Чепелик проект site-specific інсталяція, проект «Мета-Фізичний Часо-Простір», Галерея А13, Культурний Парк Шаулонг, Тайнань, Тайвань, 2018.
7. Оксана Чепелик site-specific інсталяція, проект «Мета-Фізичний Часо-Простір», Галерея А13, Культурний Парк Шаулонг, Тайнань, Тайвань, 2018.
8. Оксана Чепелик проект «Мета-Фізичний Часо-Простір», Галерея А13, Культурний Парк Шаулонг, Тайнань, Тайвань, 2018. Фото Річа Матхесона.
9. Оксана Чепелик проект «Мета-Фізичний Часо-Простір», Галерея А13, Культурний Парк Шаулонг, Тайнань, Тайвань, 2018.

Олег Чорний

НАРАТИВ У КІНО ЦИФРОВОЇ ДОБИ: ВИКЛИКИ ТА НОВІ АСПЕКТИ ГЛЯДАЦЬКОГО СПРИЙНЯТТЯ

«Визначально, мистецький твір завжди був відтворюваним».
В. Беньямін [1]

Кіно з'явилось як мистецтво синтетичне й щільно поєднане із технологіями, бо народжене із технології. Отже, кіно є технологічним видом мистецтва. Тому й власне історія кіно, як і його засоби виразності та мови, завжди поєднувались із розвитком технології — від першого сеансу 1895 року на бульварі Капуцинів у Парижі. 1995 року відзначали 100-ліття десятої музи. Не такий вже й поважний вік порівняно з іншими видами мистецтв, засоби виразності яких синтезував у собі кінематограф.

За неповні 120 років кіно вже пережило кілька технологічних революцій. Новому виду мистецтв ще й не минуло 50 років на момент, коли сталася перша така революція — у кіно прийшов звук. Перший звуковий фільм вийшов 1927 року у США, — «Співак джазу» Алана Кросланда [2]. Вже в 1929 році знімає свій перший звуковий фільм «Шантаж» Альфред Хічкок [3]. А 1931 року на кіностудії у Києві реалізовано звуковий, повнометражний документальний фільм «Ентузіазм (Симфонія Донбасу)» Дзиги Вертова [4].

Не забарилась й друга технологічна революція. У кіно прийшов колір. 1935 рік — перший кольоровий фільм Рубена Мамуляна «Беккі Шарп» (США)[5]. 1939 року на Київській кіностудії зняли кольоровий фільм «Сорочинський ярмарок» [6].

За останніми дослідженнями, можливо колір з'явився раніше за звук. Сенсаційна знахідка сталась у британському Національному музеї медіа: в архівах знайдені перші кольорові кадри, які зняв фотограф-експериментатор Едвард Тернер ще у 1902-му році. Вчені впевнені, що це відкриття змінить історію кіно [7].

Технологічні революції вплинули на глядацьке сприйняття та на долю багатьох провідних митців доби «великого німого». Зокрема із кіно пішли, або відійшли на другий план, такі зірки як Дуглас Фербенкс [8], Девід Уорк Гріффіт [9], Мері Пікфорд [10], Аста Нільсен [11] та інші. Дуглас Фербенкс був одним із засновників та першим президентом Американської кіноакадемії. Саме Фербенкс та Пікфорд були тими зірками, які вперше залишили свої відбитки рук на Алеї слави.

У 90-х роках минулого століття кінематограф пережив ще одну технологічну революцію. Хоча вона була не така бурхлива, як попередні. У кіно прийшов стерео звук. Кінематографісти отримали нові можливості та засоби для підсилення образного ряду фільму та емоційного впливу на глядача.

Реінкарнацію стереокіно під новою назвою «3D» особисто я не вважаю подією такого ж значення, як поява кольору чи звуку. Адже спроби створити об'ємне зображення відомі ще від перших років існування кіно. На мою думку, поки кінематографістам не вдалось естетично освоїти цю технологію. Попри те, що 3D картин вже достатньо, кількість тих, де б ми бачили вповні використання цієї технології для розкриття драматургії та пошуку додаткових можливостей підсилення образності незначна. Здебільшого поки що 3D працює лише як трюк.

Що ж відбувається зараз у царині технологій в індустрії кіно? Прийшла Digital Era / цифрова доба. На наших очах відбувається нова технологічна революція. Поява цифрового зображення змінило у кіно практично все. Від способів зйомки до монтажу, роботи зі звуком до розповсюдження готового фільму. А найголовніше — з'явились нові можливості втілення ідей та образів. Найбільше у жанрах фентезі, наукової фан-

тастики, казки чи бойовика-екшн. Ця революція розпочалась вже понад десять років тому й продовжується, можливо перебуваючи у своїй найактивнішій фазі. Використовуючи термін Вальтера Беньяміна — ми в епіцентрі «доби відтворюваності мистецького твору» [1].

Особливо потужний поштовх цифрові носії дали кінодокументалістиці. Варто згадати успіх картин «Море у вогні» Джанфранко Розі [12]. Автор прожив із своїми героями більше двох років на острові Лампедуза. Технологічна незалежність дозволила йому знімати самому, завдяки компактному знімальному та звуковому обладнанню. Або історія відомої документальної стрічки «У пошуках цукрової людини», робота над якою тривала понад п'ять років і була надто складною, кілька разів зупинялось виробництво з причини труднощів із фінансуванням і тому часом режисер був змушений знімати фільм на мобільний телефон. Стрічка потім отримала премію «Оскар» як найкращий документальний фільм та премію BAFTA [13].

Сталось диво — виробництво кіно вийшло за межі великих і поважних студій. Відбулась реальна демократизація процесу творення фільму. Зараз фільм може зняти практично кожен. Навіть показувати його, розмістивши готовий продукт у мережі. Цифрові технологій надали широкі можливості для дебюту молодим режисерам. Доступність знімальної техніки, монтажу та запису звуку спрощують складнощі у виробництві, які раніше було досить непросто подолати, бо ці процеси неодмінно потребували участі великої кіностудії. Простіше стало фільм знімати, простіше його копіювати та демонструвати. Частину робіт можна здійснювати не виходячи з власного дому. Багато фахівців прилаштовують одну кімнату у власній квартирі під звукову студію чи монтажну. Так само цифрові носії дозволяють дистанційно працювати із художником комп'ютерної графіки чи звукорежисером і композитором.

Зараз можна стверджувати, що закінчилась доба «класичного кіно». Тепер ми не оперуємо поняттями — плівка 35 мм,

70 мм, 16 мм чи «любительський формат» 8 мм, протиставляючи якомусь із них «відео». Кіно можна зняти на будь-яку камеру цифрового формату чи на мобільний телефон і навіть отримати поважну нагороду, як це відбулось у 2018 році на врученні престижної премії Тернера [14].

Але нові цифрові технології змушують говорити про складну і особливу природу відео-зображення, про зміни у технологічному процесі створення фільмів та й відповідно — у сприйнятті кінцевого продукту глядачем.

З'явились нові світлочутливі та компактні за розмірами камери. Це, наприклад, дало змогу відомому оператору та володарю кількох премій «Оскар» за операторську роботу Емануелю Любецькі [15] зняти значну частину картини «Бьйордмен» режисера Алехандро Гонсалеса Іньярітту [16] в інтер'єрах справжнього театру, фактично не використовуючи додаткових освітлювальних приладів, відтворити на екрані унікальний образ та атмосферу театру, значно розширивши можливості застосування ручної камери, й у цілому це вплинуло на продуктивність зйомок [17]. Також в свою чергу розвивається й індустрія допоміжних пристроїв для зйомки з руху — стедіками, крани, підвісні дороги, присоски на машини.

Режисер та оператор позбавились страху: «закінчиться плівка!». У радянському кіновиробництві на картину давали певний коефіцієнт плівки. На звичайній картині — 1:5; більший коефіцієнт на складно-постановочні сцени, або на фільми із дітьми та тваринами. Тому режисери та директори картини йшли на усілякі хитрощі аби вибити собі статус «складно-постановочної картини». Разом із страхом, що закінчиться плівка, зник і страх того, що ти отримаєш після проявлення та друку «позитиву». Чи «зловили» брак плівки? Чи раптом не пробив тобі відділ технічного контролю дірки у матеріалі? А ти вважаєш, що такий був творчий задум чи просто хочеш зберегти важливу сцену, яку не зможеш перезняти. І ось режисер, оператор, художник та директор фільму пишуть заяву у дирекцію кіностудії із проханням скликати технічну комісію

і худраду та дати можливість залишити матеріал у картині «з творчих міркувань».

Усе це лишилось далеко позаду. Зараз на знімальному майданчику у моніторі можна одразу бачити майже готовий результат, контролювати експозицію та композицію кадру чи визначити вдалий акторський дубль.

Відомий кінооператор Вітторіо Стораро [18], визнаний метр «плівкових» картин, який зняв шедеври кінокласики, вважає, що цифрові технології значно полегшили його роботу. Він давно й активно працює із цифровими технологіями: «Можливо нам вже не потрібна ця невинність, ця загадка. Нам потрібне усвідомлення. Ми повинні знати, що саме ми робимо. Для того аби, у першу чергу, зрозуміти прийнятне це для нас чи ні. Якщо ми, знаємо з яких елементів складається зображення, ми можемо його змінити, модифікувати, зробити його кращим, «підігнати» під потрібні історії» [19].

Зазнав суттєвої трансформації й власне фізичний носій вже готового фільму. Раніше фільм розміщували у кілька «яуфів» (круглі металеві ящики). Туди вкладались коробки із кіноплівкою, вони називались — «частини». Кожна частина була умовно десь до 10 хвилин. Якщо фільм йшов на екрані 1 годину 20 хвилин, то візуально — це 8 частин, коробок кіноплівки. У такий ящик вміщувалось 5-6 частин. Тобто повнометражна картина займала десь 2 «яуфи». Потім друкувались копії фільму і у таких же «яуфах» розвозилися мережами кінопрокату. Якщо режисер їхав на кінофестиваль, то окрім власної валізи з речами, він мав доставити ще й мінімум два таких «яуфи» з копією своєї картини.

І ось на наших очах відбулися глобальні зміни: ще зовсім недавно фільми можна було повезти чи надіслати на касеті, потім на DVD чи Blu-ray. А зараз у валізу кладеться диск на кілька терабайтів із копією фільму, який за якістю можна показати у кінотеатрі та ще й записати на той самий диск кілька версій цього ж фільму в інших форматах. Фінальний носій фільму із матеріального носія «коробки із кіноплівкою,

«яуфом» із коробками, або навіть касети чи диску перетворився на таку майже зовсім абстрактну річ як цифровий файл. Новий носій легко транспортується, копіюється й взагалі передається мережею. Для подачі фільму на будь-який фестиваль світу варто лише зайти на одну з он-лайн платформ. Далі, так само он-лайн, заповнюється форма і подається посилання із паролем на фільм, який у довільному режимі може переглянути селекційна комісія фестивалю. Ще у 1990-ті автор мав надрукувати фестивальну форму, заповнити її від руки, записати свій фільм на касету VHS, скласти все у пакунок і відправити поштою. Потім довго чекати дійшла посилка чи ні, чи десь загубилась по дорозі. Ситуація кардинально змінилась менше ніж за чверть століття саме завдяки новим цифровим технологіям.

«Технічна відтворюваність мистецького твору змінює ставлення маси до мистецтва. Вона перекидається із найвідсталішого, скажімо, неприйняття Пікассо, до найпрогресивнішого, як-от шанування Чарлі Чапліна» [1].

Зараз конче необхідно почати аналізувати, які саме зміни відбулися із сприйняттям глядацькою аудиторією мистецтва кіно у цифрову добу. Адже саме глядач є «споживачем» кінопродукту. Й цілком логічним є те, що зміни у технології кіно спричинили й зміни у сприйнятті фільму. Найперше — у сприйнятті власне наративу фільму, тобто оповіді, яка у кіно складається із багатьох елементів. Це й діалоги чи закадровий текст, загальна атмосфера фільму, його композиція, рух камери, світлове рішення, звуковий супровід чи музика, усе те, що й створює наратив фільму і загалом викликає емоції глядача.

Із розвитком технологій зріс й інформаційний потік. Відповідно зріс інформаційний тиск на потенційного кіноглядача. Часом виникає враження, що значна частина глядачів не здатні із цього потоку виокремити потрібну інформацію. Здебільшого у бурхливому інформаційному потоці прочитуються лише заголовки. Великі ж тексти у електронних ЗМІ просто не читають. У користувачів Інтернету та соціальних мереж зо-

крема навіть з'явився такий мем — «много букофф». Барбара Маккормак, працівник американського Newsmuseum (Музею новин), відзначає: «Ми стали лінькуватими, створили фільтри для інформації. На нас щодня виливається потік новин, із яким ми не можемо впоратися» [20].

Раніше глядач чекав появи фільму у кінотеатрах. І у прокаті фільм можна було «спіймати» місяць-півтора та інколи й більше. У якихось віддалених кінотеатрах чи навіть сільських клубах. Десь за два роки після прокату у кінотеатрах фільм потрапляв на телебачення. Але далеко не усі фільми та не завжди. Наприклад, закордонні фільми купувались із грифом — «без права показу на телебаченні». Тому, якщо ти його вчасно не подивився у кінотеатрі, то ти його не побачиш взагалі. Тепер фактично більшість фільмів ти маєш можливість знайти у мережі. На легальних чи здебільшого піратських сайтах, що формує у глядача впевненість — «все можна знайти в Інтернеті». Хоча це далеко не так. Наявність великої кількості фільмів у мережі сформувало думку глядача, що не варто поспішати до кінотеатру та головне — витрачати гроші. Коли ми проводили покази нашого документального фільму «Голівуд над Дніпром. Сни з Атлантиди» [21] у різних містах України, запитання: «а коли фільм буде в Інтернеті?» — лунало на кожній зустрічі. До певної міри глядача розбестив піратський контент й видима простота доступу до світового кіно. Варто лише натиснути кілька кнопок. Окрім доступності це також провокує зміни у сприйнятті глядачем фільму. Тепер здебільшого фільми дивляться вже не на великому екрані, а на моніторі комп'ютера. У кращому випадку на великій плазмі із хорошим звуком. Все частіше бачимо у громадському транспорті людей, які дивляться фільм на планшеті чи смартфоні. Маленький екран очевидно створює складнощі, навіть перешкоди у сприйнятті наративу фільму. На малому екрані втрачається в естетичному плані все те, за що боролись творці фільму — композиція кадру, світло та тональність зображення, звукове вирішення. Повз око глядача проходить найваж-

ливіше, що є у кіно — правдивість, достовірність загального плану, поза увагою лишаються нюанси, які саме й призначені відтворити атмосферу фільму. Цих деталей просто не видно на маленькому екрані. За таких умов перегляду важко сприймаються фільми, які зняті довгими загальними планами із багатьма деталями. До того ж, око сучасного глядача (особливо молодого!) вже звикло до динамічного, кліпового монтажу, швидкої зміни «картинки». Широке розповсюдження реклами та комп'ютерних ігор також вплинули на фрагментарність сприйняття фільму та його наративу глядачем. У форматі перегляду на планшеті чи смартфоні такий шедевр кіно як, наприклад, «Туринський кінь» Белла Тара [22] переважною більшістю глядачів не сприймається, або зчитується лише на 30–40 відсотків наративу цього фільму.

Свого часу нас вчили, що основна мета кіно — комунікувати із глядачем. Глядач повинен плакати, сміятись, тамувати подих, співпереживати екранним героям. І неабияке значення надавалось саме колективному перегляду кіно: відчути дихання залу під час колективного перегляду. Від захоплення і співпереживання аж до можливого засудження, як це було із реакцією аудиторії на першому показі фільму «Андалузький пес» Луїса Бунюеля, яку сюрреалісти вважали відмінним результатом [23].

Із розповсюдженням фільмів у мережі спостерігається значне зменшення кількості глядачів, які саме йдуть у кіно дивитись фільм на великому екрані. Ситуація із кількістю кінозалів в Україні також не є оптимістичною. За даними кіноринку ОМКФ 2018 року сьогодні в Україні працює 187 кінотеатрів із загальною кількістю екранів 525 [24]. Для порівняння, у Великій Британії у 2017 році було 4300 екранів [25].

Український фільм в середньому перебуває у активному прокаті усього три тижні [26]. Багато глядачів просто не встигають потрапити до кінотеатрів. Навіть ті, хто дуже хоче. Значна частина потенційних глядачів не має можливості отримати інформацію, що фільм вже з'явився у прокаті. Однак у

вітчизняної кіноіндустрії навіть за таких обставин є певні здобутки. Про це свідчить статистика переглядів таких картин як «Дзідзьо контрабас» [27], «Кіборги» [28] чи «Скажене весілля» [29]. Але значна частина стрічок просто «тоне» у прокаті, особливо — документальні фільми. А багато з них дійсно варті уваги. Дається взнаки мала кількість залів та контракти кінотеатрів із мейджорами, у яких все чітко розплановано — коли Голівуд випустить черговий блокбастер чи нову частину якоїсь кінофраншизи. Тому часто українські релізи отримують не надто вдалий розпис сеансів. Наприклад, прокат фільму «Донбас» Сергія Лозинці у Миколаєві: ранковий сеанс о 10:00 та вечірній сеанс о 23:30. Багато людей і хотіли б подивитись стрічку та не мали такої можливості, бо зранку треба йти на роботу, а ввечері вже дуже пізно й треба після сеансу якось дістатись додому. Є безліч випадків із стрічками, які так і не дійшли до свого глядача у більшості областей країни, бо там взагалі відсутні кінотеатри.

Із показами українських фільмів на вітчизняних телеканалах теж складна ситуація. Більшість каналів спрямовані на певний інформаційно-розважальний контент, тож домінують тут різні шоу та політичні програми й для кіно немає місця у сітці, не кажучи вже про пройм-тайм. Також поки що доволі слабка інформаційна підтримка вітчизняного кінопроцесу. Фактично відсутні серйозні телепрограми про кіно. Маємо кілька, але вони виходять у не надто зручний час, або не на основних рейтингових каналах. Відсутні також періодичні видання, присвячені кіно чи фаховий інтернет-портал.

На Заході вже давно важливим «каналом доставки» фільмів до глядача є платформи VOD (відео за вимогою) [30]. Тобто, он-лайн кінотеатри. Той самий «Нетфлікс» [31], який свого часу стартував як он-лайн кінотеатр, вже не лише дистриб'ютор фільмів, а й потужний виробник кіно та серіалів.

Не останній чинник — це вартість квитка у кінотеатрах. Родина із трьох осіб на недільні відвідини кіно має витратити кілька сотень гривень, включно із попкорном та якимось

напоєм. Для багатьох сімей це завеликі витрати. Або вони можуть дозволити собі такий похід у кіно у кращому випадку не частіше, ніж раз на місяць або й один раз на кілька місяців.

Змінився й сам «формат» кінотеатрів. Зникають кінотеатри, до яких можна «зайти з вулиці». Виникають багатозальні кінотеатри, розміщені на останніх поверхах великого шопінг-молу. Аби дістатись кінозалу, глядачі мають пройти через низку магазинів чи крамничок із їжею та напоями. Фактично кіно із «найдемократичнішого мистецтва» перетворилось на такий собі спосіб провести дозвілля для середнього класу. На зразок того, як знаменитий «народний автомобіль» Фольксваген, що промовисто засвідчувала його назва, перетворився насправді в не надто дороге, але й вже не надто дешеве авто.

Одна із найголовніших і ще повністю неусвідомлених проблем — у світі зросла кількість фільмів. Ніхто навіть приблизно не може сказати у скільки разів. Це є також наслідком розвитку цифрових технологій. 1992 року під час семінару для молодих українських режисерів, відомий класик польського кіно Кшиштоф Зануссі так окреслив нові виклики у індустрії: — «Зараз важко знайти гроші аби зняти фільм, але знайти їх можливо. Але ще важче продати вже готовий фільм».

Доступність знімальної техніки, монтажу та запису звуку спрощують складнощі кіновиробництва, які раніше було непросто подолати. І ось автор зробив фільм. Питання — що робити із ним далі? Зазвичай автор починає вивчати фестивальну мапу. Тут теж відбулися зміни — кількість фестивалів збільшилась. Їх вже сотні, навіть тисячі. Наприклад, 2018 року на здобуття Оскара у розділі «документальний повнометражний фільм» подали 166 картин! [32]. На останній фестиваль незалежного кіно у Санденсі подали на розгляд до участі більше 14 тисяч фільмів! [33]. Значна частина фестивалів ввели плату за подачу фільму на конкурс. Тобто, окрім того, що ти зняв фільм, ти вже мусиш мати ще хоч якісь кошти на просування фільму. Як пожартувала одна моя знайома режисерка із Мексики — «Ти виробив морозиво та пропонуєш його

купити, а тобі у відповідь пропонують заплатити за те, аби вони покуштували морозиво, яке ти зробив». Навіть відбір на фестиваль й нагорода на ньому не завжди гарантують фільму успішний продаж й прокат, що у свою чергу впливає й на пошук коштів на наступний проект. Звичайно, водночас, цифрова доба народжує й інші форми пошуку коштів на фільм — грантові програми та краудфаундінг [34]. Але ці напрямки поки не дають можливість реалізації усім, хто бажав би знімати.

Разом із доступністю цифрових технологій у широкого загалу сформувалось враження, що «все можна зняти», варто лише на кнопку у телефоні натиснути. Поступово на другий план відсувається так звана «магія кіно». Колись глядач сприймав кіно як диво. Вірив у те, що ось зараз герой на екрані стоїть на краю прірви, чи ось взяв та полетів, чи здатний своїм мечем покласти навколо себе десятки ворогів. Сучасний глядач вже знає, що це усе «можна намалювати», що усе це — «комп'ютерна графіка». Цифрова доба наче й додала кінематографістам додаткові засоби для створення саме цієї «великої ілюзії», але у глядача зникає віра у реалістичність ілюзії. Сприйняття кіноглядача значно змінилось з того часу, коли оператор чи механік у кінотеатрі крутив ручку апарату. Хоча починалось все із переляку та бажання втекти від потягу братів Люм'єрів. Серед молоді взагалі щодо відео у Інтернеті з'явився термін — «відос». Промовистий приклад, як змінилось сприйняття глядача у цифрову добу.

Зараз у вітчизняних кінотеатрах здебільшого демонструють голлівудский мейнстрім. Насправді деякі українські картини досить успішно змагаються у прокаті із американськими релізами. Про що свідчить бокс-офіс таких фільмів як «Дзідзьо Контрабас», «Свінгери» [29], «Кіборги», «Скажене весілля», або повнометражного анімаційного фільму «Викрадена принцеса» [29]. Здебільшого — це комедії, набагато гірше із драмами, особливо драмами із соціальним наративом, чи навіть мелодрамами. Картини, у яких міститься соціальний наратив

практично взагалі лишаються поза увагою основної маси глядачів. А нішу мелодрам окупувало телебачення із їхніми довго гральними серіалами. Загалом така естетика реальності, як це подається у серіалах, цілком відповідає бажанням значної частини аудиторії. Цікавості ж до жанру «хоррору» взагалі немає. Очевидно за відсутності традиції сприйняття такого жанру на відміну від глядача у США та Європі. Актуальне питання — чи взагалі українці хочуть дивитись кіно про себе?

Доступність цифрових технологій зіграли негативну роль у розумінні аудиторією й самого процесу виробництва фільму. Ти маєш під рукою гаджет із камерою, можеш натиснути кнопку та зняти будь-що. Потім за допомогою кількох програм у тому ж смартфоні зробити корекцію кольору, навіть щось простеньке домалювати, викласти у Інтернет, навіть створити свій власний профіль на Ютубі чи іншому ресурсі. Тобто, вкоріняється хибна ілюзія, що зараз кіно може знімати кожний. Зрозуміло, що не блокбастери, де багато комп'ютерної графіки, запрошені зірки, різні унікальні локації, костюми та грим. Але ж у документальному кіно тут усе наче просто — береш та знімаєш. Часто зустрічаємо у соціальних мережах «думки експертів»: ну, на що тут можна витрачати гроші? тим паче державного бюджету?; що роблять ці кінематографісти, продюсери та компанії?; а навіщо нам це кіно взагалі?; краще б дороги робили чи віддали гроші дітям, чи підняли пенсії. Те, що будь-яка картина у виробництві потребує значних витрат часу, грошей, зусиль та праці знімальної групи взагалі не береться до уваги. Та ще й чималих сил аби то все склалось до купи у готовий фільм, а потім його просувати, робити промоцію. Для значної частини глядачів це все просто лишається десь на периферії свідомості. Відсутнє розуміння, що це робота й досить часто дуже важка.

Що ж робити кінематографістам у цифрову добу? Найперше — позбавитись панічних страхів з приводу того, що гаджети вб'ють кіно [35]. Свого часу людство на шляху розвитку технологій пережило багато страхів та пророцтв. Із відомих —

«кіно вб'є театр», «телебачення вб'є і кіно, і театр», «у музичній індустрії цифрові носії вб'ють носії аналогові» та інші. Та кожного разу зміни у технологіях вели за собою зміни у сприйнятті глядача. Зараз цифрові технології дають більше свободи, мобільності, незалежності. Маємо досліджувати, вивчати й застосовувати нові можливості. Як технологію, так і естетику. Поет, філософ та громадський діяч Олег Короташ висловлює такий здогад як реагувати на зміни: «Можливо нам справді потрібна нова парадигма культури: філософія наївного світу? Та наївність, можливо, ніцшеанська дитина, як найвищий рівень особистості, здатний творити нові цінності» [36].

Маємо відкинути геть ремствування на зразок — «у плівки була інша пластика», «інші тактильні відчуття», «можливість потримати у руках», «помацати», або як казав один мій знайомий режисер — «відчути запах кіноплівки». Дійсно, так було. Але вже зараз після комп'ютерної обробки дуже важко визначити знятий цей фільм на кіноплівку, чи це цифрове зображення. Звичайно на кіноплівку продовжують знімати. Квентін Тарантіно знімав свою «Мерзенну вісімку» на широкоформатну плівку 65 мм [37]. Проте, майже водночас Стівен Соденберг зняв свій фільм «Не в собі» на айфон [38] та зараз працює над проектом Інтернет-фільму. Отже, «цифра не вбила кіноплівку», як цифра не вбила аналогову фотографію.

Перехід від колективного перегляду до приватного, особливо на платформах VOD, надає свої переваги. Глядач має можливість та вибір подивитись фільм у зручний для себе час, зможе зробити паузу чи переглянути якісь моменти. Позбавитись можливого дискомфорту присутності інших глядачів, які хрумтять попкорном, регочуть у невідповідних моментах фільму чи дзвонять по мобільному телефону. Нові технології дозволяють створити кінотеатр вдома із якісною «картинкою» та звуком. Очевидно, що майбутнє значної кількості арт-хаузних та документальних фільмів саме у розвитку онлайн-платформ для їхнього перегляду. Про це свідчить досвід відомого режисера-документаліста Віталія Манського, який ініціював ство-

рення онлайн-платформи сучасного документального кіно на базі його фестивалю «Артдокфест» [39] чи створення платформи документального кіно про права людина на базі київського фестивалю «Доку Дейз» [40].

Кінематографісти мають осягнути усі зміни і вповні оцінити переваги та нові можливості, які надали цифрові технології та братись вивчати та засвоювати оці переваги, усвідомити як нові технології допомагають розвивати естетику кіно, мову кіно. Так завжди було в історії кіно. Усвідомити, що кінематограф — це вид мистецтва, який перебуває у постійній трансформації. І особливо, у «добу його відтворюваності». Необхідні ініціативи щодо внесення змін до освітніх програм для шкіл та вузів, потрібно знайомити майбутніх глядачів з історією кіно, вчити дивитись кіно. Зараз молодим кінематографістам можна лише позаздрити. Вони мають можливість без перешкод чи ідеологічних заборон дивитись світову кінокласику. Моє покоління про таку можливість могло лише мріяти. Безвізовий режим дозволяє вільно подорожувати Європою, спілкуватись із колегами з інших країн, брати участь у міжнародних фестивалях та спільних проектах, зрештою, продовжити навчання у одній із європейських кіношкіл.

Нові технології надають величезні можливості не лише у реалізації власних, навіть візуально-найбожевільніших задумів у кіно, вони фактично зруйнували ту межу, яка відділяла кінематограф від відео-арту та інших візуальних засобів мистецтва. Це дає унікальну можливість кінематографістам перейти від просто кіно до найдивовижніших нових форм синтезу мистецтв. Яскравим прикладом є експерименти Девіда Лінча із музикою та жанрами у кіно, досвід відомого кінорежисера Пітера Грінувея із створення медіа-інсталяцій і власних ві-джей сетів чи досвід відомого відео-художника Білла Віола. І як тут не згадати експерименти із відео зображенням визнаного класиком кіно Мікеланджело Антоніоні, який намагався освоювати нові технології відео ще на початку 80-х років минулого століття. Нині зазнає змін й класичне поняття

«кінематографіст», як представника особливої професії, окремого й закритого клану. Чи зникне поняття «кінематографіст» із подальшим розвитком цифрових технологій? Одне можна стверджувати точно — не зникне Фільм і не зникне Глядач. Люди завжди потребуватимуть історій, потребуватимуть наративу й того, хто ці історії оповідатиме. Отже, не зникне й Автор.

«До особливих рис фільму належить не тільки спосіб, у який людина зображає себе перед знімальною апаратурою, а ще й те, як вона за допомогою цієї апаратури зображає для себе довколишній світ» [1].

Література:

1. *Вальтер Беньямін.* Вибране / Беньямін Вальтер. —Львів. 2002. — С. 55, 53, 72, 73.

Електронні ресурси віддаленого доступу:

2. IMDb. URL: http: // www.imdb.com./title/tt0018037/ (дата звернення: 03. 01. 2019).
3. IMDb. URL: https: // www.imdb.com/title/tt0019702/?ref_=nv_sr_3 (дата звернення: 03. 01. 2019).
4. IMDb. URL: https: //www.imdb.com/title/tt0021375/?ref_=nv_sr_2 (дата звернення: 03. 01. 2019).
5. IMDb. URL: https://www.imdb.com/title/tt0026104/?ref_=fn_al_tt_1 (дата звернення: 03. 01. 2019).
6. IMDb. URL: https: // www.imdb.com/title/tt0195292/?ref_=nv_sr_3 (дата звернення: 03. 01. 2019).
7. Daily mail (Mail online) URL: https: // www.dailymail.co.uk/news/article-2202389 / Worlds-earliest-colour-movies-shown-time-incredible-120-years-shot.html (дата звернення: 03. 01. 2019).
8. IMDb. URL: https: // www.imdb.com/name/nm0001195 / ?ref_=nv_sr_1 (дата звернення: 03. 01. 2019).

9. IMDb. URL: https: // www.imdb.com/name/nm0000428/ (дата звернення: 0 3. 01. 2019).

10. Encyclopedia Britannica. URL: https: // www.britannica.com / biography / Mary-Pickford (дата звернення: 03. 01. 2019).

11. *Fembio.* URL: http: // http: // www.fembio.org/english/biography.php/woman/biography/asta-nielsen/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

12. IMDb. URL: https: // www.imdb.com/title/tt3652526/?ref_=fn_al_tt_2 (дата звернення: 03. 01. 2019).

13. IMDb. https: // www. imdb.com/title / tt0144187 / ?ref_=nmbio_mbio https: // www. imdb.com/title/tt0144187/?ref_=nmbio_mbio URL: https: // www.imdb.com/title/tt2125608/?ref_=nv_sr_1 (дата звернення: 03. 01. 2019).

14. *Дарья Касьянова* Bird in Flight. Премию Тернера получил получасовый фильм снятый на айфон. URL: https: // birdinflight.com /ru / novosti /20181205-turnerprize-iphone.html?fbclid=IwAR30u99bAV3dBowk2jAfHU5qDiXYhbLOyArYeqyWJ2At5G3Bag6Yzo5p2Ag (дата звернення 03. 01. 2019).

15. URL: https: // www.imdb.com / name / nm0523881 / bio?ref _ = nm_ov_bio_sm (дата звернення: 03. 01. 2019).

16. IMDb. URL: https: // www.imdb.com / title / tt2562232 / fullcredits?ref_=tt_ov_wr#writers/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

17. ARRI. Emmanuel Lubezki ASC, AMC on «Birdman». URL: https: // www.arri.com/en/company/arri-news/news-stories/2014/emmanuel-lubezki-asc-amc-on-birdman- (дата звернення: 03. 01. 2019).

18. IMDb. URL: https: // www.imdb.com / name / nm 0005886 / ?ref _ =nv_sr_1 (дата звернення: 03. 01. 2019).

19. *Indie Wire.* Chris O'Falt. Digital Cinematography Smackdown: Vittorio Storaro and Ed Lachman Debate, With Love. URL: https: // www.indiewire.com/2017/10/film-digital-debate-cinematography-vittoriostoraro-ed-lachman-new-york-film-festival-1201886690/ (дата звернення: 03. 01. 2019)

20. Detector media Тетяна Гордієнко. Якщо новина емоційна, вами намагаються зманіпулювати — Барбара Маккормак Newsmuseum. URL: https://ms.detector.media/mediaprosvita/mediaosvita/yakscho_

novina_emotsiyna_vami_namagayutsya_zmanipulyuvati_barbara_makkormak_newseum/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

21. IMDb. URL: https://www.imdb.com/title/tt6289546/?ref_=nv_sr_1 (дата звернення: 03. 01. 2019).

22. IMDb. URL: https://www.imdb.com/title/tt1316540/?ref_=nv_sr_1 (дата звернення: 03. 01. 2019).

23. IMDb. URL: https: // www.imdb.com / name / nm0000320 / bio ?ref _ =nm_ov_bio_sm (дата звернення: 03. 01. 2019).

24. *Лілія Зінченко* Detector media Прибокання непокірливих або Як привчити українців ходити на українське кіно. URL: https://detector.media/rinok/article/143363/2018-12-14-priborkannya-norovlivikh-abo-yak-privchiti-ukraintsiv-khoditi-na-ukrainske-kino/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

25. BBC. News Україна Діана Куришко Як ожило українське кіно. URL: https://www.bbc.com/ukrainian/features-44374696 (дата звернення: 03. 01. 2019).

26. Texty. org. ua Євгенія Дроздова, Роман Кульчинський. Фільм «живе» три тижні. Українське кіно народилося, але його ще не всі бачать. URL: http://texty.org.ua/d/2018/ukrfilms/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

27. Depo.ua URL: https: // www.depo.ua / ukr / money / dzi dzio-kontrabas-v-prokati-perekriv-sviy-byudzhet-uchetvero-20171115676690 (Останній доступ: 03. 01. 2019).

28. Nasci. com. URL: https: // nachasi.com / 2018 / 02 / 15 / kiborgy-vstanovyly-rekord/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

29. Радіо Свобода. Наталія Патрікеєва. Українське кіно 2018: «Скажене весілля», фестивалі та лідери прокату. URL: https://www.radiosvoboda.org/a/29647869.html (дата звернення: 03. 01. 2019).

30. Collins dictionary. URL: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/vod (дата звернення: 03. 01. 2019).

31. Netflix. URL: https://www.netflix.com/ua/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

32. Variety. Dave McNary, 166 Documentary Features Submitted for Oscars. URL: https: // variety.com / 2018 / film / news / oscars-2019-

documentary-featurecontendesr-1203023412/ (дата звернення: 03. 01. 2019).

33. *Indie Wire* Chris O'Falt. Killing Sundance Myth: No Filmmaker Comes Out from Nowhere. URL: https://www.indiewire.com/2018/11/sundance-film-festival-tough-odds-indie-gatekeepers-1202024241/?fbclid=IwAR1NHBiO5Dtp973xm-9XXJ8PzSNAdJXCJk9aeXt14cvgkEUXJH_r7HfrKAw (дата звернення: 03. 01. 2019).

34. The Money advice service. URL: https: // www.moneyadviceservice.org.uk / en / articles / crowdfunding--what-you-need-to-know (дата звернення: 03. 01. 2019).

35. *Павел Орлов* TVKINORADIO.ru. Смртфоны убьют кино! Или нет? URL: https: // tvkinoradio.ru/article/article14588-smartfoni-ubyut-kino-ili-net?utm_source=fb&utm_medium=post&utm_campaign=tvkinoradio&utm_content=smartfoni-ubyut-kino-ili-net&fbclid=IwAR1-XyU9pt2_iMsZCm7RepyRe6GXnwLCsZA3910yMdkycIPFmP1ismSeWdo. (дата звернення: 04. 01. 2019).

36. *Олег Короташ* Ліга. Net. Покоління візуалістів і потреба наївної філософії. URL: https: // www.liga.net / society / opinion / pokolinnya-vizualistivi-potreba-naivnoi-filosofii?fbclid=IwAR3WjhgcgtFRTWvaac_Fi6rj3chD2UG4dRo-utydF1w_QoTJwzVXB3wQXwA (дата звернення: 04. 01. 2019).

37. IMDb. URL: https: // www.imdb.com / title / tt3460252 / ?ref _ = nmbio_mbio (дата звернення: 04. 01. 2019).

38. IMDb. URL: https: // www.imdb.com/title/tt7153766/?ref_=nv_sr_1 (дата звернення: 04. 01. 2019)

39. Artdoc. Media. URL: https: // artdoc.media/en/ (Last accessed: 04. 01. 2019).

40. Docu Days.UA. URL: http://docudays.ua/ (дата звернення: 04. 01. 20190).

Віолета Демещенко

ВІД НАРАТИВУ ДО ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В КІНОКРИТИЦІ ЗІГФРІДА КРАКАУЕРА

Постать Зігфріда Кракауера та його творчість і на сьогодні є цікавою. Це не видається дивним — він залишається одним з найвпливовіших теоретиків кіномистецтва XX-го століття.

У своїх роботах, як кінокритик, автор прагнув по-своєму поглибити наші знання про події в Німеччині першої половини XX-го століття, починаючи з 1918 року до періоду перемоги на політичній арені партії націонал-соціалістів більше відомих як нацистів, панування яких породило нову тоталітарну ідеологію в країні за часів Адольфа Гітлера та набуло особливої форми фашизму з елементами расизму і антисемітизму. Нацистська ідеологія безперечно вплинула на розвиток німецького кіна в цей період.

Саме на цьому З. Кракауер акцентує увагу найбільше, розмірковуючи про трансформацію кіномистецтва як такого. Кінокритик припускає, що методику розглядати фільм, як об'єкт дослідження, з успіхом можна перенести на студії тогочасної масової поведінки.

Вивчаючи вплив кіномистецтва на душу німецького народу, що прагнув отримати сатисфакцію за поразку у Першій Світовій війні як нація переможців, автор звертає увагу на те, що саме ця риса нації була використана ідеологами нацизму як соціальна основа для встановлення і панування фашистської ідеології. В той же час мистецтво кіно стало прекрасною зброєю у ствердженні нової тоталітарної влади над розумом і душею німецької нації. Рецензії З. Кракауера були багатогранними, починаючи від творчих експресіоністичних

експерементів до кіномюзиклів та стрічок на екрані, що носили соціальний характер і мали психологічний вплив на глядача. Кінокритик пише грунтовні відгуки та статті, що вплинули на розвиток науки про кіно XX-го століття.

Кракауером було сформовано вчення про спіралевидну взаємозалежність комерційного кіно і масової психології. На його думку, кіно точно відображає психологію мас з усіма її «темними» сторонами, які, в свою чергу, за допомогою наративу екрану впливають на психологію формотворення (по суті візуалізують побачене). У своїх роботах Зігфрід Кракауер пропонує нам звернути увагу на методологію аналізу впливу кіномистецтва на соціум і психологічні настрої нації загалом.

Сфера інтересів Зігфріда Кракауера як особистості, була доволі широкою. В юності він вивчав архітектуру в Дармштадті, відвідував курси філософії й соціології, у 1914 році отримав диплом інженера, працював журналістом, та вів відділ літературної критики та кінокритики в газеті «Франкфурт Цайтунг» у Франкфурті.

У вирі життя формується його світогляд. У 1930-го році Кракауєр зближується з Вальтером Беньяміном, одним з найвпливовіших філософів культури XX-го століття та Ернстом Блохом, філософом й соціологом, а також публіцистом немарксистської орієнтації, засновником течії «філософії надії» та «онтології — «ще не буття»». На його світогляд вплинула зустріч з Дьордом Лукачем, угорським філософом неомарксистом.

Кракауер пише ряд літературних творів: есе «Детективний роман» (1925 р.), журнальні статті «Орнамент меси» (1927 р.), також веде активну літературну діяльність опублікувавши роман «Гінстер» (1928 р.). Він одночасно виступає постійним кінокритиком авторитетного буржуазного видання газети «Франкфурте цайтунг».

Перша його робота, як науковця-соціолога, була опублікована в Німеччині в 1925 році під назвою «Соціологія як наука», дещо пізніше у 1930 році він пише роботу «Службовці в новій Німеччині», в якій досліджує людину з психологічної точки зору та розвиває свою особисту концепцію соціальної психології.

Прихід фашизму до влади примушує його емігрувати у 1933 році у Францію, де він працює як літератор та пише свою доволі цікаву книгу «Орфей у Парижі» (1937 р.) про творчість Жака Оффенбаха, в якій пояснює та пов'язує причини виникнення такого жанру як оперета, що була пов'язана на його думку, з укріпленням переваги фінансового капіталу та культурною атмосферою, що побутувала у Франції за часів правління Наполеона третього.

Вторгнення фашистів у Францію продовжують його еміграційну подорож до США. У 1939 році він був інтернований французькою владою як громадянин країни-супротивника. З 1941–1943 роках Зігфрід працював в Музеї сучасного мистецтв в Нью-Йорку, де вивчав актуальну німецьку кінопропаганду та на фінанси, що отримував від Фонда Рокфеллера та стипендію Гуггенхайма, досліджував історію німецького кіна. Саме тут він розпочинає детально вивчати німецьке кіно від зародження до гебельсовських спроб кінопропаганди, а також відстежує становлення фашистської ідеології на поетиці фільмів німецького експресіонізму та звертає увагу на трактування в них теми «людина і влада».

Наукові розвідки Кракауера з'являються на сторінках монографій, присвячених німецькому кінематографу: «Пропаганда і гітлерівський фільм» (1994 р.) та «Від Калігарі до Гітлера — психологічна історія німецького кіна» (1948 р.). Його робота «Від Калігарі до Гітлера» є дійсно цікавою, її вважають новаторським дослідженням у галузі кіномистецтва, в ній він розвиває свою доволі оригінальну ідею, що кіно — це сейсмограф, своєрідний дзвін для культурного безсвідомого свого періоду, що має феноменальний результат.

У 1960 році він публікує іншу роботу: «Природа фільму. Реабілітація фізичної реальності». У ній Зігфрід Кракауер говорить про синтетичну змістовність такого молодого виду мистецтва, як кіно. Можливо саме такий теоретичний підхід дозволяє історику та теоретику німецького кіно виявити себе більше соціологом та психологом, ніж мистецтвознавцем. Він вбачав у кіномистецтві більше, ніж те, що воно представляло собою на той момент.

Кракауер вважав, що поруч з фотографією, кіно є єдиним мистецтвом, що зберігає неготовий матеріал в більш-менш незайманому виді. Тому, на його думку, художня творчість, яку вкладають у фільмі її творці, йде від їхнього вміння читати книгу природи. У художнього кіна є подібні риси з читачем, обдарованим живою уявою, або з дослідником, що підганяється невгамовною цікавістю. Все це означає, що фільми, в основному «прив'язані» до зовнішньої оболонки речей. Мабуть вони тим більше кінематографічніші, чим менше вони зосереджують увагу глядача безпосередньо на самому внутрішньому житті й духовних інтересах людини. Ось чому, на його думку, багато людей з культурними запитами так нешанобливо ставляться до кіно. Вони бояться, щоб його безперечна схильність до всього зовнішнього не збила нас, щоб в калейдоскопічному видовищі пейзажів та зовнішніх видів людей і речей ми не забули про свої вищі прагнення. Автор пригадує слова відомого французького письменника Поля Верлена: «кіно відволікає глядача від внутрішньої суті його буття» [2].

Кракауер говорить про те, що за часів німого кіно фактично всі критики одностайно поділяли думку, що вплив фільмів на глядачів має ряд особливостей. У 1926 році Рене Клер порівнював екранні образи зі сновидіннями, а самого глядача — з людиною, що марить під впливом їх вражаючої сили. Німі фільми, опираючись в своїй основі на образотворчий ряд, безсумнівно впливали на глядача найбільш специфічним для кіно чином. Зазвичай на перших порах свого життя кіно наслідувало театр, в той час було багато відзнято кіноп'єс і здійснено театральних екранізацій, що лише ілюстрували драматичну інтригу виразними засобами, чужорідними для кіно, але навіть в них зустрічалися кадри, або сцени, що по-особливому впливали на глядача, що не залежали тільки від сюжетного змісту фільму.

З появою звуку в кіно почалося вивчення психологічного впливу на глядача, а тогочасна соціологічна література мала багато зразків такого впливу. В 1950 році Рене Клер писав, що мова і шуми надають фільмам велику реальність і це заважає приводити глядача в стан сну наяву. Будь-який фільм, будь

то німий, або звуковий, важливим є те, що він має бути кінематографічним, здатним впливати на глядача шляхами, недоступними іншим видам художньої творчості, зазначав Зігфрід Кракауер» [2].

Досліджуючи психологічні реакції людини під час перебування в кінотеатрі, З. Кракауер доходить висновку, що різні типи зображень викликають різні реакції та впливи на людські сенсорні органи почуттів. Одні звертаються безпосередньо до розуму, інші впливають тільки як символи, або щось подібне на їхній зразок. Кракауер наголошує, що на відміну від інших видів зображень, екранне зображення впливає, насамперед, на почуття глядача, — його людська фізіологічна природа реагує перш, ніж його інтелект. Такі припущення науковець підкріплює наступними доказами:

- по-перше, кіно знімає фізичну реальність такою, як вона є, тому під впливом вражаючої реальності кінокадрів глядач мимоволі реагує на них так само як реагував би в повсякденному житті на ті матеріальні явища, які відтворені на екрані. Кінокадри впливають на його чуттєве сприйняття та навіть однією своєю присутністю вони змушують глядача, не замислюючись, сприймати їх невизначені форми;
- по-друге, відповідно до властивих кінематографу реєструючим функціям він відтворює світ у русі, тому будь-який фільм являє собою послідовну зміну зображень, що в цілому будуть створювати враження потоку — безперервного руху. Звичайно, немає такого фільму, в якому не показувалися предмети в русі. Рух — це альфа і омега виразних засобів кіно. Сам вигляд руху народжує свого роду «резонансний ефект», що впливає на глядача і у нього виникають такі кінестетичні реакції, як м'язові рефлекси, моторні імпульси і т.д. В будь-якому випадку рух матеріальних об'єктів діє як фізіологічний стимулятор;
- по-третє, кіно не тільки відтворює на екрані фізичну реальність, але й виявляє її зазвичай за допомогою прихованих від нас аспектів, що розкриваються в матеріалі зйомки завдяки застосуванню особливої кінематографічної техніки, що є додатковим навантаженням для фізіологічної конституції

глядача. Невідомі форми, що виникають перед ним на екрані, стимулюють не його інтелект, а органічну реактивність, збуджуючи цікавість, вони втягують глядача в ті сфери, в яких чуттєві враження є вирішальними» [2].

Все це викликає в глядача внутрішню напруженість і несвідоме хвилювання. Жільбер Коен-Сеа — кіноісторик, творець повоєнної французької фільмології згадується З. Кракауєром відносно цього факту, коли той зазначав, що зовсім не простодушність спонукає глядача відмовлятися від розумового аналізу того, що він бачить на екрані. Людина, що володіє високорозвиненим інтелектом і схильна до роздумів, навіть швидше за інших виявляє безсилля свого розуму в цьому «приголомшливому вирі емоцій». Коен-Сеа наголошує, що у глядача ніби паморочиться голова, бо в ньому самому вирують «фізіологічні бурі».

Контроль самосвідомості як сила, що визначає хід думок і висновків, у кіноглядача ослаблений. На думку автора, у цьому полягає його разюча відмінність від глядача театру, що неодноразово відзначалось європейськими рецензентами і критиками.

Отже, кіно може притуплювати й подавляти свідомість глядача, цьому сприяє і темрява в залах кінотеатрів. Морок автоматично послаблює наші контакти з дійсністю, він приховує безліч даних про наше оточення, необхідних для правильного судження про нього і для іншої розумової діяльності. Темрява заколисує розум. Ось чому, каже З. Кракауер, починаючи з двадцятих років XX-го століття і до цього дня як шанувальники кіно, так і його супротивники невпинно порівнюють фільми з наркотиками і вказують на їх притуплювальну дію.

У монографії «Візуалізація реального в сучасному культурному просторі» Г. Чміль та Н. Корабльова слушно підкреслюють ідеї Кракауера. Вони зазначають: «Сучасне кіно — це опосередкований аналог, відповідник тіла, бо кіно не представляє розуму, можливості переосмислити конституітивні відносини речей, але подає на огляд окові штрихи бачення зсередини і пропонує зору його внутрішнє переплетіння, уявну текстуру реального» [5, *40*].

Наркотик породжує наркоманів. Ймовірно, у нас є всі підстави, підкреслює З. Кракауер, вважати, що серед завсідників кінотеатрів є «кіномани», які відчувають фізіологічну потребу дивитися фільми. Їх тягне в кіно не прагнення подивитися якийсь певний фільм і не бажання розважитися, вони жадають тимчасово звільнитися від контролю свідомості, хочуть втратити в темряві зали свою індивідуальність і зануритися усіма своїми почуттями в образи зображень, що змінюють один одного на екрані. Приглушена свідомість викликає дрімоту. Габріель Оноре Марсель, перший французький філософ — екзистенціаліст, драматург та театральний і музичний критик стверджував, що в залі кінотеатру глядач приходить в стан, проміжний між неспанням і сном, який сприяє гіпнотичним фантазіям. Вочевидь, стан глядача знаходиться в якомусь зв'язку з характером видовища, яке він дивиться. Французький психіатр та психоаналітик, доктор медицини Серж Лебовіч говорив, що фільм — це сновидіння, що змушує нас мріяти. Тоді, відзначає Кракауер, виникає питання про те, які елементи фільму досить схожі з сновидінням, щоб занурити глядачів у стан дрімотної мрійливості та, мабуть, навіть впливати на напрямок їхніх мрій.

Як масова розвага, кіно має якоюсь мірою відповідати передбачуваним бажанням і мріям широкої публіки. Недарма Голлівуд називали «фабрикою сновидінь». Оскільки більша частина комерційної кінопродукції розрахована на масового споживача, ми можемо вважати, що між сюжетами подібних фільмів і мріями, які, мабуть, найбільш поширені серед кіноглядачів, є якийсь взаємозв'язок, інакше кажучи, можна вважати, що події, зображувані на екрані, чимось близькі мріям масового глядача і тому сприяють його самоототожненню з героями фільмів. Люди, зазвичай, відразу відкидають те, що їм не до вподоби, однак вони бувають значно менш упевнені в тому, до чого вони по-справжньому схильні. Тому у продюсерів, які прагнуть задовольнити смаки широкої публіки, є деяка свобода у виборі засобів. Навіть вузькі запити тих, хто шукає в кіно відходу від реальної дійсності, можуть бути задоволені різними шляхами. Отже, між мріями глядацьких мас і

змістом фільмів існує постійна взаємодія. Кожен популярний фільм відповідає колективним очікуванням, однак, реалізуючи їх, він тим самим неминуче позбавляє ці очікування багатозначності. Будь-який комерційний фільм дає цим мріям певний напрям, вкладає в них один з декількох можливих смислів. Тим самим однозначність подібних фільмів спрощено схематизує зміст того невиразного, що їх породжує [2].

У цій роботі Кракауер зазначає, що він головним чином, досліджує питання про те, чи містить естетично повноцінний кінофільм елементи, подібні до мрій, які можуть, в свою чергу, занурити в мрійливий стан глядачів, що сидять в залі кінотеатру. Автор акцентує увагу на тому, що про екранізовані фільми можна з впевненістю сказати, що часом вони схожі на сновидіння — причому ця якість анітрохи не залежить ні від того, що фільми нерідко йдуть в сферу фантазії, ні від того, що в них іноді втілюються образи, народжені в уяві дійових осіб, так як схожість зі сновидіннями виявляється найвиразніше в надрах, що показують реально життєві явища.

Автор акцентує увагу на двох напрямках мрій.

1. До об'єкту. Звільнений від контролю свідомості глядач мимоволі піддається привабливій силі зорових образів, що проходять на екрані. Вони наче притягують його до себе ближче, його ніби манить до предметів, що містяться в кадрах, і він заглиблюється в них. Матеріальна реальність в своєму кінематографічному прояві спонукає глядача на нескінченний пошук, а в своїх мріях він блукає і разом з тим губиться у множинних значеннях і відповідностях об'єкту.

Особливий характер сприйнятливості почуттів кіноглядача, ймовірно, першим відзначив француз Мішель Дарда. У 1928 році, коли німе кіно було в своєму зеніті, Дарда виявив у молодих людей, що регулярно відвідували кіно, новий вид чуттєвого сприйняття. Чи вдається кіноглядачеві коли-небудь ним вичерпати спостерігаючі ним об'єкти? Ні, блукання його нескінченні. Втім, іноді йому може здатися, ніби, випробувавши тисячу можливостей, він чує, напругою всіх своїх почуттів, невиразний шепіт. Зорові образи зазвучали, а ці звуки є знову образи. Коли таке невиразне звучання — шепіт буття — до-

сягає його слуху, він, ймовірно, найбільш близький до своєї недосяжної мети.

2. Від об'єкта. Під впливом психологічних факторів виникає інший напрямок дрімотних думок глядача. Як тільки слабшає активність організованого глядацького «я», виходять назовні і беруть верх його підсвідомі й несвідомі переживання, побоювання і надії. Смислова невизначеність, властива кінокадрам, особливо сприяє тому, що вони діють, як іскра, що розпалює полум'я. Будь-який такий кадр здатний викликати у глядача ланцюгову реакцію-потік асоціацій, вже не зосереджений навколо їх джерел — вони виникають з надр його власної розбурханої психіки. Цей напрямок веде глядача геть від екранного зображення до суб'єктивних мрій, а саме зображення відступає на задній план, після того як воно оживило якісь перш пригнічені страхи глядача, або оживило йому обіцянки і радість виконання найпотаємніших бажань [2].

Обидва напрями за Кракауером є протилежними щодо мрій кіноглядача, але практично майже нероздільні. Занурення в глибину кадру, або послідовного ряду кадрів в стані, що нагадує транс, може в будь-який момент поступитися місцем мріям і поступово втрачає залежність від того, що породжують екранні образи. Кожного разу, коли це трапляється, дрімотна фантазія глядача спочатку зосереджена на пошуках психологічних відповідностей екранним образам, що вразила його уяву, більш-менш непомітно для нього самого віддаляється від них до понять, які лежать поза сферою того чи іншого способу, до понять, настільки далеких від змісту самого образу, що їх безглуздо відносити до його психологічних відповідностей як таких. І, навпаки, оскільки випромінювання екрану не припиняє свого впливу, глядач то розчиняється в образах екрану, то віддається своїм, власним мріям.

Разом обидва напрями в уяві глядача переплітаються один з одним і утворюють єдиний потік свідомості, зміст якого — потік неясних фантазій і невиразних думок, він зберігає відбиток фізичних відчуттів, а потік свідомості в якійсь мірі є схожим з «потоком життя», тобто з тим, що є найбільш родинним до виразних засобів кіно. Тому фільми, що зображують життя

в його русі, з найбільшою ймовірністю здатні викликати у глядача мріяння за цими двома напрямками [2].

Вчений публікує доволі багато узагальнюючих статей в яких досліджує соціальні функції та естетичні особливості кіномистецтва. В своїх роботах Зікфрід розвиває ідеї позитивістської соціології Е. Дюркгейма.

В останні роки життя Кракауер був керівником відділу прикладних соціальних досліджень в Колумбійському університеті, займався вивченням впливу масових комунікацій на суспільну свідомість в країнах соціалізму. Остання книга Кракауера, опублікована посмертно, була праця «Історія, останні речі перед кінцем».

У 1986 році режисери Райнерн Отт та Ральф Егерт зняли документальний фільм про митця «Mit dem Blick für das Sichtbare» (укр.«Дивлячись на очевидне»).

Загалом у своїх роботах Кракауер намагається характеризувати деяку загальну, навіть загальнонаціональну психологію німецького народу в період поразки Німеччини в Першій світовій війні та аж до гітлерівського путчу й приходу до влади фашистів.

Поразка Німеччини в Першій світовій війні дуже вдарила по політичних амбіціях німецької нації, національна гордість войовничих німців була вражена, а сама країна була просто «задушена» нестерпно-грабіжницькими контрибуціями Англії, Франції та США і саме ці події дозволили на хвилі націоналістичних ідей відродження нації прийти до влади націонал-соціалістам.

У своїй роботі «Від Калігарі до Гітлера — психологічна історія німецького кіна» автор зазначає, що розмірковуючи про особливості національної психології не обійтися без такого поняття як національний характер, але особисто його цікавили масові психологічні особливості, що переважали в житті нації на певній стадії її розвитку. Які страхи і надії заволоділи німецькою душею відразу ж після Першої світової війни, автор знову ж таки не ставить перед собою самоціль знайти якусь наскрізно-історичну модель національного характеру. Його цікавила соціально-психологічна модель певного періоду.

Він ставив за мету зробити дослідження в напрямі психологічної історії. Кракауер наголошує: «цілком імовірно, що деякі екранні мотиви стосуються лише певних національних рис, але певна вибірковість у роботі не повинна закривати існування загальних національних тенденцій. Вони безсумнівні, оскільки загальні традиції й постійна взаємодія різних соціальних прошарків населення впливають на глибини колективної свідомості. У Німеччині (до нацистів) настрої й погляди середніх класів були властиві всім соціальним прошаркам суспільства. Вони протистояли політичним прагненням лівих і заповнили духовну порожнечу суспільної верхівки. Цим пояснюється загальнонаціональне визнання німецького кіна, яке глибоко сягає у дрібнобуржуазну психологію» [1, *12*].

Кракауер також робить акцент на тому, що параліч духовного життя, що поширився в Німеччині між 1924 і 1929 роками був не лише німецьким — це відчувалось і в інших країнах. «Незважаючи на свій похідний характер, психологічні тенденції часто унезалежнюються від факторів, які змінюються під впливом мінливих обставин, самі виростають до головних тягачів історичної еволюції. За свою історію кожна нація розвиває певні психологічні схильності, які, відбрунькувавшись від соціальних причин, що їх породили, надалі існують самі по собі. Годі вивести їх безпосередньо з мінливих зовнішніх обставин. Вони радше допомагають визначити соціальні реакції на ці обставини. Усі ми люди, але часто діємо по-різному. Ці колективні схильності надто яскраво проявляються в часи різких політичних переворотів. Катастрофа політичних систем спричиняє розлад психологічних систем, і зачувши свободу в новопосталій плутанині, приховані внутрішні установки неодмінно вирвуться назовні, байдуже бажані вони чи ні» [1, *13*].

Розмірковуючи про народження національного німецького фільму, кінокритик говорить про те, що кайзерівська влада в Німеччині захотіла організувати кіновиробництво на новий лад ще за період Першої світової війни. Реорганізація відбувалась за двох причин. По-перше, німці значно глибше вивчили вплив антинімецьких фільмів на закордонну публіку і ця обставина їх вразила, оскільки, на думку З. Кракауера,

вони самі ще до кінця не зрозуміли, якою силою навіювання володіє кіно. По-друге, вони усвідомлювали, що їх власна кінопродукція неповноцінна й вбога. Щоб задовольнити великі потреби ринку, недосвідчені продюсери заповнили його стрічками якість яких поступалась художньому рівню закордонних стрічок. Німецький кінематограф не вирізнявся пропагандистським запалом на відміну від картин союзників. Усвідомивши такі проблеми, німецька влада вирішила втрутитись в кіновиробництво. За допомогою фінансових кіл та політичних й творчих товариств уряд прийняв рішення заснувати новий кінематографічний концерн «Дойліг» (Deutsche Lichtspiel-Cesellschaft), який повинен був випускати документальні фільми в Німеччині та за її межами. А згодом у 1917 році з'являється концерн БУФА (Bild — und Filmamt), що, по суті, був рупором уряду і організував систему пересувних механізмів на фронті, а також випуск документальних фільмів, що зображали воєнні події.

У листопаді 1918 року німецьке військове командування в союзі з найбільшими в країні фінансистами і промисловцями, а також власниками корабельних верфей видають постанову і за фінансової банківської підтримки створюють потужну структуру, об'єднавши в новий концерн, в який увійшли «Месстер фільм», «Уніон» і «Нордікс», об'єднавши свої акції і створивши новий концерн УФА (Universum Film A.G.). Основна місія якого полягала в тому, щоб піднести Німеччину згідно з урядовими директивами. В обов'язки УФА також входило те, що кіноконцерн повинен був знімати відверто пропагандистські фільми, а також такі, що характеризували в цілому німецьку культуру й служили цілям національного виховання [1, *45*].

Історія створення УФА говорить про те, що тоталітарно-авторитарний дух кайзерівської Німеччини був надто сильним. Коли німецькі військові магнати наказали заснувати цей концерн, вони розгорнули шалену діяльність, що виникає у звичайних умовах під тиском громадської думки. На думку З. Кракауера, який би вплив чи тиск не відбувався на громадську думку, саме вона дозволяє уникнути певної стихійності в

діях і цю обставину має брати до уваги любий демократичний уряд. Коли у війну вступила Америка, її антинімецькі фільми знайшли офіційну підтримку соціуму, але випускаючи їх, влада орієнтувалася на психологічні установки глядачів, бо ці фільми справді відбивали їх настрої й почуття. У Німеччині — навпаки кінематографічна політика складалась зовсім по-іншому — вона не орієнтувалася на масові психологічні установки, вона існувала незалежно від них. Через військові утруднення ця політика опиралася винятково на судження політичних і військових керівників. Влада була цілком переконана в тому, що громадську думку можна відлити в будь-яку бажану для них форму, а самі німці звикли до авторитарного правління і навіть у пропагандистських стрічках ворожих країн бачили лише підступи їхніх урядів. Але, не зважаючи на ці життєві та політичні обставини, німецьке кіно народилося не тому, що був організований концерн УФА — воно з'явилося на хвилі інтелектуального збурення, що панувало в Німеччині в післявоєнні роки. В цей період надзвичайної популярності набуло мистецтво експресіонізму. Люди перейнялися змістом авангардизму, його живописом і бачили відгук своїх душ у пророчих драмах, які пропонували «суіцідальному людству нове євангеліє загального братерства» [1]. Купа ідей від марксизму до пацифізму, соціалізму й колективізму, релігійне братерство, віра у національне відродження, віра у вождів і аристократів — вся ця суперечлива суміш ідеалів стала основним лейтмотивом життя і символом віри у майбутнє тогочасного соціуму. Відомий німецький вчений Макс Вебер паплюжив принизливі умови миру для німців і на одних зборах після перемир'я він вигукнув: «Нехай задля порятунку світу Німеччина дасть себе розіпнути іншим країнам». Так і сталося. Всією Німеччиною ширилися маніфести, міцнів революційний рух, що вилився у Веймарівську республіку, повсюди велись дискусії і збори, чопорний та дисциплінований німецький народ ніби поривав із власною традицією. В ці бурхливі дні, в період такого масового вибуху, зникають рештки упередження проти кінематографу. Кіно стало притягувати до себе енергійних людей, які шукали привід на весь світ

засобами кіно через екран передати всьому світові свої думки, заявити про себе вголос, висловити свої побоювання і бачення епохи. У кіно за допомогою екрану вони бачили єдиний спосіб відкрити душу масам. Кракауер говорить про те, що великі підприємці і продюсери намагались взяти в шори нестримний рух молодих митців, притушити їх фантазії пропозиціями компромісів, але навіть такий підхід кипіння післявоєнних пристрастей допоміг німецькому екрану знайти власну мову й виразити неповторний зміст [1].

Кракауер у своїх роботах велику увагу приділяє політико-економічному та моральному життю німецького народу, що породжують в цей період нові ідеї та одухотворені фільми, в основі яких був німецький романтизм, що зазнав впливу філософських ідей від художнього мистецтва та музики. Зігфрід Кракауер справедливо вважав, що кіно більше, ніж інші мистецтва, може висловити умонастрій цілого народу. Причиною цього є масовість кіно, звернення до людської маси, прагнення задовольнити саме з комерційних уподобань бажання публіки [1, *3*].

Детально аналізуючи роботи Пауля Вегенера «Парижський студент» (1913 р.), Роберта Віне «Кабінет Доктора Калігарі» (1919 р), він проводить глибокий філософський аналіз і пояснює людські настрої від психології придушення до розпачу і розгубленості, де є місце ідеалістичним концепціям «автономного індивідума» та втеча від реальності. Все це замішано на політичному боягузтві та конформізмі.

Скрупульозно Кракауер починає вивчати роботи німецьких режисерів: Фріца Ланга, Фрідріха Мурнау, Георга Пабста та інших. На прикладах експресіонізму та інших декадентських течіях у мистецтві, що підживлювались ідеалістичною філософією та соціальною розгубленістю, яка вступала в боротьбу з реалізмом життя, а, звідси, і реалістичним мистецтвом він доходить до певних висновків. По суті, Кракауер передбачив візуалізацію спотвореної реальності екраном, що з нього ніби виплеснулась у соціум суцільним потоком негативна енергія буття відобразивши прихований людський розпач у страхах і насильстві. У фільмах, основним лейтмотивом

яких було насилля, розпач, брудний секс, безповоротний рок, безпрецедентний хаос та приреченість, митець бачить хворобливі настрої соціуму, що підготували політичне підгрунття для перемоги фашизму. Страшні герої цих фільмів — вампіри екрану, як то у фільмі Ф. Мурнау «Носферату. Симфонія жаху» (1921 р), що були породжені хворою фантазією режисерів, знайшли своє втілення в реальному житті, та, на жаль, стали реаліями німецького життя в роки фашистського режиму.

Критика З. Кракауера звучала гірко для антифашиста Фріца Ланга, коли критик підкреслював, що його фільми пропагували ідеї націонал-соціалістів, а Г-В. Пабсту нелегко було погодитись з тим, що дійсність він зображував не дуже правдиво. Характеристики митця інколи були дуже категоричними та мали діапазон від соціалізму до обтяжливого психологізму.

Продовжуючи свою роботу в США, в Колумбійському університеті, критик пише працю «Психологія саттеліта» (1958 р.), паралельно продовжуючи кінознавчу діяльність і пише рецензії та статті в іноземні видання — журнали: «Репортер», «Меркюр де Франц», «Ревю інтернасіональ да фільмолоджі», «Сайт енд саунд». В 1960 році світ побачила робота «Природа фільму».

Фільми відображають не так певні переконання, як психологічні настрої, ті низинні шари колективної душі, які залягають набагато глибше в свідомості. Звісно, про магістральні тенденції соціальної психології можна багато чого довідатися з популярних журналів, радіопередач, бестселерів, реклами, модної лексики й інших зразків культурного життя народу. Проте кінематограф значною мірою перевершує ці джерела своєю проникливістю. Завдяки різноманітному використанню кінокамери, монтажу й іншим специфічним прийомам, фільми можуть, а, отже, зобов'язані пильно вдивлятися у цілісну картину видимого світу. Результатом його освоєння є те, що Ервін Панофскі назвав — «динамізацією простору». «У кінотеатрі ...глядач сидить на місці тільки у фізичному сенсі. ...З точки зору естетики він перебуває в постійному русі, оскільки погляд його ототожнюється з об'єктивом кінокамери, який постійно пересувається і міняє кут зору. Простір постає

перед глядачем у такому ж русі, в якому перебуває він сам. У просторі рухаються не тільки тверді тіла — рухається сам простір: змінюється, крутиться, розчиняється, і знову кристалізується…» [6, *10*].

Поведінка широких дрібнобуржуазних кіл, очевидно, визначалася панівною психологічною домінантою. У своїй праці 1930 року «Службовці в новій Німеччині» я наголошував на щодалі вищих вимогах, націлених на престиж «білих комірців» — німецьких службовців, економічний і соціальний стан яких насправді межував із становищем робітників, або й гірше. Хоча ці жалюгідні дрібнобуржуазні прошарки не сподівалися на буржуазний статок, вони презирливо відкидали будь-які доктрини й ідеали, які більше пасували їхньому тяжкому становищу й уперто займали позицію, яка давно втратила під собою реальний грунт. Наслідком цього стала духовна розгубленість. Вони хапалися за порожнечу, яка зміцнювала в них психологічну засклість.

Поведінка дрібної буржуазії просто дивувала. Небагаті крамарі, ремісники й власники затаїли таку образу, що відмовлялися бодай частково пристосовуватися до обставин і замість зрозуміти, що в їхніх прямих інтересах співробітництво з демократами, як і службовці, віддали перевагу обіцянкам нацистів. Їхній потяг до нацистів був суто емоційним — тверезо оцінити факти не бажали. Їхня капітуляція перед фашистами стала наслідком радше емоційних переживань, аніж оцінки правдивого стану речей. Так за доступною для огляду історією економічних зрушень, соціальних потреб і політичних махінацій вирує незримо історія психологічного життя німецького народу. Відкривши її за допомогою німецького кінематографа, можна збагнути, чому Гітлер прийшов до влади й чому він її захопив» [7, *15*].

Як відомо, рейхсміністр народної освіти та пропаганди Пауль Йозеф Геббельс був одним з перших професіоналів у сфері засобів масової інформації. Ствердження нової нацистської влади відбувалося у всіх сферах життя, але в кіно воно приймає незвичайні форми — завдяки особливій зацікавленості міністра пропаганди. З його щоденників видно, що він

стежить за американською кінопродукцією, особисто приймає всі рішення, дивиться усі фільми, прискіпливо вникає в ті з них, яким надається політичне значення, відстежує навіть випуски кінохроніки. Він вважав кіно провідним мистецтвом XX століття, а головне — слідом за радянськими ідеологами — бачив в ньому потужне знаряддя пропаганди, здатне впливати на маси і змінювати їх думку. Він розглядає кіно, як один із засобів масової інформації, прагне наситити ідеологією вже існуючі форми і сюжетні схеми. Кіно виконує свою саму рутинну задачу: створює штучний світ, який здається абсолютно природним, в автентичності якого неможливо засумніватися. У цьому німецьке кіно відрізняється від радянського, що ще довго залишалося під впливом авангардистів, які його створили. У той час, як СРСР зазнає невдачі у своїх спробах створити «новий Голлівуд», Геббельс старанно створює його. Відтепер основна частина кінопродукції повинна стати розвагою для «широкої публіки», забезпечити засоби і стати фоном для пропагандистських фільмів (яких значно менше). Це класичне (entertainment «розвага») включає в себе комедії і музичні ревю (близько половини всіх фільмів), пригодницькі стрічки і бойовики, і наостанок — серйозні жанри, а також фільми з заданої ідеї або присвячені певній темі [4].

Напередодні війни всі засоби масової інформації стають державною монополією. У 1941 році приватного кіновиробництва вже не існує. Комерційний успіх на європейському рівні незаперечний. До моменту загальної мобілізації, Другої світової війни, як зазначав Садуль, історик і очевидець в одній особі, — третина всього французького кінопрокату в серпні 1939 року ще становили фільми, повністю або частково зняті на УФА. На французькому кіноринку Німеччина займала друге місце після Голлівуду [1].

«Фінансовий успіх наших фільмів воістину колосальний,– записує в щоденнику Геббельс, — ми прямо-таки наживаємося на війні» (21 жовтня 1939 року). І трохи пізніше, на початку окупації Франції: «Ми збираємося встановити систему камуфляжу, щоб середній француз не помічав, хто насправді

приймає рішення. Так завжди робили англійці. Безсумнівно одне: я не заспокоюся, поки вся європейська кінопромисловість не належатиме нам» (21 жовтня 1940 року) [4].

На думку Кракауера, завдання серйозного кінокритика полягає в тому, щоб виявити і витягти на світло ті соціальні наміри, котрі цього світла бояться, а також котрі в опосередкованих фільмах досить часто виявляються завуальованими. Йому, наприклад, прийдеться показати, яку соціальну картину разом створюють безліч фільмів, в яких дрібна службовиця досягає тих висот, що навіть їй не снилися, або якийсь впливовий пан не тільки багата людина, але ще й доброзичлива. Окрім того, йому прийдеться зіставити уявний світ цих й інших фільмів з соціальною дійсністю і побачити — наскільки перший не відповідає другому.

Кракауер вважав, що відомий критик не може не бути критиком суспільства, його місія викривати приховані у опосередкованих фільмах соціальні уявлення та ідеології й тим самим підривати вплив самих цих фільмів скрізь, де в цьому є необхідність, але попри все критик також зазначає, що при розгляді фільмів акцент потрібно робити не лише на соціологічному аналізі, але ще й на естетичній складовій.

Цікавий погляд у критика на кінохроніку. На його думку, світ представлений в хронікальних образах, далеко не справжній — це лише те, що залишається від світу, коли з нього вихоплені лише важливі події. Це жалюгідні залишки світу, які кіноіндустрія або дійсно сприймає за Всесвіт, або підсовує їх публіці, щоб насправді приховати правдивий стан речей. Критик висловлює свою недовіру продюсерам з приводу щонедільної кінохроніки, коли вони, посилаючись на малобюджетність, насправді фрагментарно здійснюють зйомки та обмежено демонструють події.

Часткою постійного репертуару кінохроніки є стихійні лиха. Кінофабриканти тримаються за сюжети природних потрясінь з метою ухилитися від тих подій, що розгортаються в людському суспільстві. За допомогою подібних картин, що постійно повторюються, у глядача паралельно створюється уявлення про те, що соціальних потрясінь неможливо уникнути,

як і катастрофу повені чи виверження вулкану. І коли глядача постійно підживлюють такими сюжетами, що виявляють щоденну злиденність, він автоматично переносить їх закономірність (кліпова свідомість) на людські обставини, та, нарешті, й це невідворотно змішує кризу капіталістичної системи з якимсь землетрусом. Такий вплив кінохроніки на суспільство, якщо і не запланований, то у всякому разі бажаний для тих, хто в цьому зацікавлений. За міркуваннями Кракауера фактично такий підхід справ сприяє міфологізації соціального життя, примушує суспільство повірити в те, що соціальні інститути неможливо відмінити й тим самим паралізує волю, націлену на їх зміни.

Втеча від реальності в той час була представлена кінематографом також у фільмах про тварин і дітей, постійний показ фільмів такого гатунку був спробою відволікти дорослих людей від реальності, щоб не викрити її, бо вона робить людей психологічно хворими, тому виробники фільмів показують на екрані країну дитинства, задовольняючи жагу публіки побачити світ в уяві дитини. Велика кількість малюків на екрані і навіть їх засилля відповідає бажанню широкої публіки відмовитись від зрілості, яка накладала б на них обов'язок свідомо занурюватись в соціальні відносини, а, отже, реально сприймати життя. Також кінокритик наголошує, що в кінохроніці постійно велика частка відводиться спортивним змаганням, які вражають своєю монотонністю і демонструються просто для того, щоб зайняти час глядача, а також закріпити в його свідомості деяке перебільшення щодо ролі спорту в порівнянні з соціальною та політичною діяльністю. В більшості випадків спортивні репортажі є бездумними висловлюваннями, спрямованими на те, щоб закрити людям очі й вуха.

«Фільми виконують своє справжнє призначення тоді, коли вони відображають і розкривають фізичну реальність», — очевидно, що Кракауер виходить з визнання об'єктивного існування дійсності, можливості її пізнання і відображення засобами мистецтва. Це зближує Кракауера з марксистською естетикою. Ідеалістична, суб'єктивістська позиція більшості сучасних зарубіжних теоретиків мистецтва приводить їх до

утвердження свободи художника від життя, незалежності мистецтва від дійсності. Кракауер же твердо стоїть на матеріалістичній позиції, стверджує в мистецтві реалізм. На його думку, сучасному суспільству властиве зубожіння внутрішнього світу людини, а сучасній людині — відчуженість від навколишнього життя і кіно з його здатністю робити невидиме помітним може повертати людину в реальний світ, до матеріальної дійсності. Це і робить кіно соціально значним фактором. В цьому ми можемо з Кракауером погодитися. Причини нерозривного зв'язку кіно з реальністю Кракауер бачить в фотографічній природі кіно, в походженні кіно від фотографії. І тут ми можемо погодитися, але зупинитися на цьому, як робить Кракауер, означало б обмежити, звузити розуміння реалізму і розуміння специфічних виражальних можливостей кіномистецтва [1, *4*].

Кракауер висуває на перший план зовсім інші якості, які він називає «природними схильностями» кінематографу. Ці схильності — прагнення до зображення випадкового, відображення непередбаченого, незавершеного, прагнення до «неінсценованої реальності», до зображення життя в її безперервності і «природній невизначеності». З цих схильностей Кракауер виводить і свої вимоги до фільмів — бути нейтральними, неупередженими, об'єктивними в зображенні життя [1, *5*].

Фільми відображають не стільки переконання, скільки психологічні настрої, ті низинні шари колективної душі, які залягають набагато глибше свідомості. Кінематограф своєю проникливістю перевищує джерела соціальної психології, такі як: журнали, радіопередачі, бестселери, рекламу та іншу модну лексику зразків культурного життя. Завдяки різноманітному використанню кінокамери, монтажу й іншим прийомам, фільми, за Кракауером, можуть, а, отже, зобов'язані пильно вдивлятися у цілісну картину світу, а результатом його освоєння є те, що Е. Панофськи назвав «динамізацією простору». Так, визначивши різницю між двома основними тенденціями кіномистецтва — реалістичній і формотворчій — і допускаючи можливість їх злиття в майбутньому, Кракауер підкреслює переваги першої і, якщо допускає існування другої, то тільки за умови повної підпорядкованості формотворчості завданню

реалістичного зображення життя. Що ж, і в цьому можна з З. Кракауером цілком погодитися, тільки потрібно точно встановити, що він розуміє під реалізмом і формотворчістю. Скоріше під реалізмом він розуміє неупереджене фотографічне зображення життя, під формотворчістю — передачу в творі упередженого погляду на життя, авторської позиції, тенденції [1, *10*].

Кракауер йде в протилежному напрямку — від «проникливості» він рухається до «дрейфування сюжетних одиниць», тобто до того, що отримало назву дедраматизації і загрожує небезпекою розмитості ідей, розпливчастості характерів. Вперте бажання зводити специфіку кіно до своєрідного невтручання в життя зупиняє Кракауера перед багатьма плідними висновками. Так, наприклад, він дуже тонко зауважує в розділі «Відображення фізичного буття», що «різні прийоми кінематографічної майстерності будуються на тому, що зйомка фізичної реальності дає зображення або поєднання зображень, розходиться з традиційними уявленнями про неї», що кіно може «перетворювати знайоме в незвичайне». Здається, що ще один крок і автор прийде до думки про художню інтерпретацію дійсності, до того, що помітили ще ленінградські літературознавці і назвали «відстороненням», що було ними неправомірно генералізовано, але потім набуло ясність і стрункість в теорії відсторонення Бертольта Брехта. Ця теорія, безсумнівно, була знайома Кракауеру, але вирішального кроку до неї він не зробив і не перейшов з позицій натуралізму на позиції творчого реалізму [1, *8*].

На думку митця, кіно є фотографічним способом висловлювання, воно повинно тяжіти до просторів реальності — відкритого безкрайньому світу, дуже мало схожим на замкнутий і упорядкований маленький світ трагедії. На відміну від такого маленького світу, де рок виключає випадок і вся увага направлена на людські взаємини, світ фільму являє собою потік випадкових подій, який охоплює і людей, і неживі предмети. Такий потік нездатний висловити трагічне, яке є тільки духовним, інтелектуальним переживанням, які не мають відповідників в реальності кінокамери... [1, *20*].

Соціальному аналізу кінематографа також були присвячені роботи опонента Зігфріда Кракауера — кінокритика Дітера Прокопа. Між ними постійно відбувалась полеміка. В своїй роботі «Від Калігарі до Гітлера» Кракауер стверджує, що «колективний інстинкт» (підсвідомість) є не лише рухомою силою кіновиробництва, але й історії взагалі. З цією думкою кінокритик Д. Прокоп скоріш всього міг би погодитись, але він не погоджується з думкою З. Кракауера з одного важливого питання, що німецький кінокритик недооцінив роль структури як головного регулятора суспільного механізму. Той, хто хоче грати на цьому інструменті, зазначає Прокоп (маючи на меті підсвідомість), завжди повинен пам'ятати про його особливості. Навіть офіційні фашистські фільми, що були, по суті, зброєю відвертої та відкритої пропаганди, що була пройнята культом підсвідомого інстинкту відображали також дещо більше, а саме — риси національного німецького характеру, які не можна було створити штучно.

У 30-ті роки XX-го століття складається теорія «компенсації» відповідно до якої посилення рекреативної функції кіно, як й інших засобів, мас-медіа пояснюється «репресивною системою праці». Прокоп зазначає, що «споживач кіно» — це, насамперед, представник пригніченої маси, який відчуває потребу в звільненні.: «Глядач шукає на екрані, як колись в релігії, інсценоване «краще потустороннє», яке однак сьогодні повинно знаходитись «з цієї сторони», «він повинен мати можливість збігти туди від бідного будення. Він хоче не тільки забути там свою соціальну нікчемність, але й насолоджуватися фіктивною перемогою, яку обіцяє йому екран [6,*19*].

Цікавий момент в історії кіно спостерігається в 50-ті роки XX-го століття пов'язаний з засиллям американських фільмів на європейських екранах. Ці фільми заполонили європейські кінотеатри та, разом з тим, здійснили руйнівний процес «інтернаціоналізації» екрану. Не лише в Америці, але і в багатьох інших країнах, що підпадають під експансію американського капіталу, стираються та зникають традиційні ознаки національної культури. В боротьбі за виживання такі явища призводять до все більшого відходу кіно від дійсності та до

невіліювання моральних цінностей і набувають незворотнього лавиноподібного характеру. Можна сказати, що сьогодні така ситуація складається у всіх країнах Європи, бо поняття «інтернаціоналізація» включає в себе не лише економічний аспект (боротьбу за глядача), але й більш небезпечний процес — руйнацію історично усталених національних традицій національної культури і самого типу особистості [3, *131–137*].

Підсумовуючи, можна сказати, що Зігфрід Кракауер, не дивлячись на плин часу, залишається одним з найвпливовіших теоретиків кінематографа XX-го століття. Вперше ним було сформульовано вчення про спіралевидну взаємозалежність комерційного кіно і масової психології. На його думку, глядач — це споживач, він формує уподобання кіномистецтва певного періоду, а екран за допомогою своєї наративності допомогає йому сформувати ці уподобання. Також теоретик кіно був надзвичайно передбачливим — він звернув увагу на фотографічність кіномистецтва, глибоку соціальність, що впливає на настрої публіки і створює нову реальність за допомогою візуалізації.

Роботи кінокритика щодо психології та історії німецького кіна залишають нам багато думок для розмірковування. Кіномистецтво, на його думку, — це потужне знаряддя пропаганди, що здатне впливати на маси, змінювати і формувати їх думки. Саме ці передбачувані прогнози сьогодні й відбуваються, екран є потужним каталізатором процесів візуалізації сучасності, а також конструюванням майбутнього у всіх його проявах.

Література:

1. *Кракауер З.* Від Калігарі до Гітлера — психологічна історія німецького кіна / З. Кракауер; пер. з німецької Ігоря Андрущенка. — К.: Грані-Т. 2009. — 384 с.

2. *Кракауер З.* Природа фильма реабилитация физической реальности.

URL: https: // www.rulit.me/books/priroda-filma-reabilitaciya-fizicheskoj-realnosti-read-35718-59.html (дата звернення 25.05.2019).

3. *Симичера К. В., Кочегарова Г. В.* Социология киноискусства: Д. Прокоп и З. Кракауєр / К. В. Симичера, Г. В. Кочегарова // Журнал Социология исследования 1993 г. №11. — С. 131–137.

4. *Эйзеншиц Бернар.* Кино по Геббельсу 2002, Ж. «Киноведческие записки». N59. URL: дата звернення: 20.05.2019).

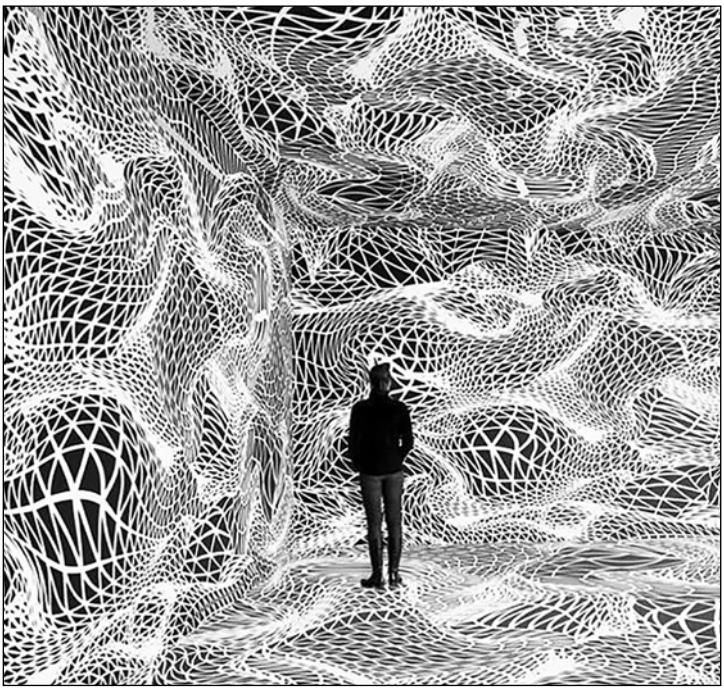
5. *Чміль Г., Корабльова Н.* Візуалізація реального в сучасному культурному просторі / Г. Чміль, Н. Корабльова. — К.: Ін-т культурології НАМУ. 2013. — 256 с.

6. *Prokop Dieter.* Soziologie des Films / Dieter Prokop // Soziologische Texts. — Camburgh: Hermann Luchterhand Verlag Bd, 69.

7. *Panofsky Eriuin.* Style and Medium in the Moving Pictures? Transition / *Eriuin Panofsky* . — Nr. 26, S. 124 bis 125). —P. 10.

РОЗДІЛ ІІ

НАРАТИВНІСТЬ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА: ІНТЕРПРЕТАЦІЙНИЙ ПОТЕНЦІАЛ



Олександр Клековкін

ТЕАТР В ІСТОРИЧНОМУ НАРАТИВІ: СПОКУСИ ТА ПАСТКИ КУЛЬТУРНИХ МІФІВ

1. Випадок

Випадок, який спочатку, на коротку мить, розважив автора, після чого засмутив і нарешті спонукав до написання цієї розвідки, стався кілька років тому під час вступного іспиту до магістратури.

Абітурієнтка — майбутній історик мистецтва — ошелешила комісію несподіваним заспівом до своєї відповіді: «Шекспір очолює трійцю *найвидатніших* світових драматургів».

Вона б і далі вражала присутніх своїми одкровеннями, якби хтось із членів приймальної комісії — чи то напівжартома, чи то у розпачі, — не пробурмотів собі під ніс, звертаючись радше до неба, ніж до оточення: «Здається, їх було четверо».

Колега, котрий сидів поряд, підтримавши жанр і ще впевненіше демонструючи глибоку професійну стурбованість розв'язанням наукової проблеми, обурено вигукнув: «П'ятеро!».

Оговтавшись, дівчинка спробувала оволодіти ситуацією і відчайдушно забелькотіла: «Ні, адже ж написано, троє!».

«Написано? — не вгамовувався обурений колега. — Де саме написано?».

Подив. Пауза. Нарешті нещасна абітурієнтка ледь чутно плямкнула: «Забула…».

Бідолашна, вочевидь, злякалася, що її перевірятимуть на знання першоджерела і відбудеться щось на кшталт тестування, хоча проблема, звісно, була в іншому — не в тому, що забула (хай би краще взагалі тих книжок не читала), а в тому, що

сказане нею було не *фактом*, а лише якимось чи то *гаслом*, запозиченим із сумнівного джерела, чи то *вірусом*, яким було інфіковано не одне покоління ще на шкільній лаві. Випадок той — не унікальний, адже подібний стан було дотепно описано ще Іваном Франком, який, згадуючи інфантильне юнацтво, писав про «блаженні часи, коли, бувало, зійдеться нас кількох гарячих патріотів-ідеалістів і почнемо широку бесіду про літературу, її високі завдання і напрями, високі ідеали, котрі вона має вказувати чоловікові, про досконалість артистичної форми і про вплив, який має література на саму «передову» часть суспільності. <…> Правда, говорячи о таких високих матеріях, <…> т. є. таких писателів, про котрих знали, що вони — «великі», «генії», але не знали докладно, в чім лежить їх великість, в чім проявився їх геній» [1].

Цей випадок можна було би зневажити і не згадувати, а тим більше, не підкріплювати, за аналогією, спогадом Франка, якби він, цей випадок, не виявляв одну із найболючіших проблем сучасного театрознавства.

2. Іконостас

Згаданий випадок виявляє ледь не *релігійне поклоніння традиції, а надто зафіксоване у писаному слові, й орієнтацію певного типу мислення на запам'ятовування, а не на критичний аналіз спожитої інформації.* І винні у цьому не так бідолашні абітурієнти — жертви власної довірливості, як система освіти, в якій і досі домінують питання «віри» і відповідних культів, реліквій і священних текстів, а не інструменти мислення. З цього приводу старше покоління викладачів мусило би привселюдно вдатися до спокутної формули *mea culpa*, адже й досі не спромоглося бодай щось протиставити закладеному у радянських підручниках стилеві мислення. Відтак репродукування чужих думок і пропагування спрощеного способу мислення, подеколи з інверсією, — зміною чорного на біле і навпаки — триває. Що нагадує чи то «мовні ігри» Вітгенштайна, чи то досліди Івана Петровича Павлова, який навчився формувати у

своїх піддослідних умовний рефлекс — необхідну реакцію у відповідь на пред'явлений стимул: Шекспір — геній, Чехов — геній, Кропивницький — батько українського театру і т. ін.

Цей випадок виявляє один із донаукових принципів історіописання, в якому минуле постає у вигляді кількох десятків або сотень пам'ятників, політично, етично або естетично організованого іконостасу в оточенні грішників, єретиків, ворогів і «мертвого сезону». Подібний тип історіописання завжди обертатиметься чи то навколо визначених К. Г. Юнгом архетипів, чи то навколо витвореного театром класицизму системи амплуа.

3. Агіографія

Неподалік, у тій самій культовій споруді, розташувався ще один іконостас — динамічний, котрий, немов діафільм, унаочнює боротьбу «прогресивних», з нашої точки зору, і «реакційних» або «консервативних» сил. Так само, як і статичному іконопису йому притаманні белетристичність і похідна від неї метафоричність, що свідчить про ретельно приховувану ангажованість. Для історіописання цього типу характерна *не так реконструкція минулого, як підпорядкування минулого певному сюжетові* з опорою на архетипи, емоційно забарвлені естетичні, політичні або релігійні оцінки, що й утворює, незалежно від намірів історика, телеологічну інтерпретацію, тобто — наратив, створений і викладений з *нашого* погляду: етнічного, класового, партійного, поколіннєвого, гендерного, релігійного або з погляду ще тисяч інших ідентичностей і соціальних ролей.

Це історія *наших* героїв, богів і ворогів, котра дуже нагадує трагічний міф.

Нагадує, хоча мусила би відрізнятися.

Адже трагедія, за Аристотелем, «є відтворення прикрашеною мовою (причому кожна частина має саме їй властиві прикраси) важливої і закінченої дії» [2]. Історія ж театру, на відміну від античної трагедії, не є «закінченою дією», про її завершення і

навіть напрям, доки вона триватиме, маємо, у кращому випадку, лише гіпотетичне уявлення, у гіршому — ідеологічне.

Мусила би відрізнятися історія від трагедії й іншим, адже в історичних творах, на відміну від трагедії, слід «показати не одну дію, а один час — все те, що сталося за цей час з одним чи з багатьма і що має між собою тільки випадковий зв'язок» [3]; не єдність дії, а єдність часу, в якому править випадок: «Ідуть одна за одною події, які спільної мети не мають» [4]. Тобто історія, за Арістотелем, — це несюжетна послідовність випадків, об'єднаних лише часом.

Тим часом такий агіографічний спосіб історіописання, немов догоджаючи нашій звичці мислити сюжетно, тримається не на випадках, а на штучно утвореній сув'язі дій і подій, котрі нібито мають спільну мету — диво, здійснене якимось митцем.

Однак факт у статусі дива — це не справжня подія (адже подія — це «значуще ухиляння від норми» [5], «порушення певної заборони» [6], «розрив одного або кількох системних зв'язків» [7], «певна зміна вихідної ситуації» [8]), а лише медійний факт, тобто постаті і твори, визнані якоюсь спільнотою видатними, визначними, геніальними, дивовижними і т. ін. Медійні факти, а не події хоча б тому, що жоден театр, митець, найгучніша вистава, як і взагалі будь-який твір мистецтва, навіть культовий, своєю появою не може розірвати системних зв'язків. Структурні відмінності між трагедією та історією — це також жанрові (отже, і функціональні) відмінності між знанням про минуле і міфом, який імітує це знання.

Це означає, що виокремивши у минулому або у сучасному мистецтві якийсь suget (фр. предмет дослідження), ми формуємо умовне минуле і створюємо так само умовного суб'єкта історії мистецтва. Цей сюжет приречений обертатися чи то навколо сакральних міфів, чи то їхніх профанного втілення у тридцяти шести сюжетах Жоржа Польті.

Такий релігійний сюжет був органічним для XIX століття, коли театр сприймався як храм, а сам митець — як служитель, жрець, однак чи залишається він актуальним і сьогодні?

4. Суб'єкт історії мистецтва

Відповідь на питання про суб'єкта і рушійні сили історії мистецтва, здавалося би, очевидна: митець, автор, творець. Але очевидною вона є лише у разі, якщо спираємося на вже визначений іконостас митців. Невже й справді митець є головною рушійною силою мистецтва? Адже авторська концепція мистецтва народилася дуже пізно, не раніше XVIII століття; законодавчим свідченням цієї концепції стала поява авторського права. У театрі, якщо говорити про режисуру, ця концепція з'явилася ще пізніше — наприкінці XIX століття.

Для того, щоб переконатися, що ні митець, ні його твір не є рушієм історії мистецтва, достатньо здійснити мислений експеримент — вилучити якогось автора з усією його творчістю з історії, уявити, що їх не було. Так, безперечно, історія мистецтва від цієї маніпуляції збідніє. Однак не зупиниться. Отже, хтось або щось інше спонукає її рух?

От, приміром, один із представників «інтелектуальної історії» Роберт Дарнтон, переступаючи через звичні скарги на утиски цензури, дослідив її історію і дійшов неочікуваного для опозиційно налаштованого мозку, однак переконливого висновку про те, що «держава формує літературу», а цензура, як її представник, здійснює значний внесок «не лише в економічне, а й у культурне життя суспільства» [9]. Здійснюючи свій аналіз, Дарнтон заперечував основний принцип іконописної історії: «Маніхейський підхід до цензури спокушає особливо потужно, коли йдеться про добу Просвітництва, котру легко сприймати як протистояння світла і темряви» [10].

Інший дослідник, поставивши питання про те, «як Пушкін вийшов у генії», проаналізувавши літературну кар'єру поета у контексті тогочасної видавничої і бібліотечної справи, критики і філології, дійшов ще радикальнішого висновку про те, що поет «вміло використовував соціокультурні механізми для досягнення лідируючого положення у літературі» [11].

Можна згадати й інші дослідження, автори яких ніби «винесли за дужки» малодоступну дослідженню «геніальність»,

зосередили увагу на соціології мистецтва, маркетингу, технологіях і, таким чином, поставили під сумнів, здавалося б, очевидне уявлення про головну рушійну силу іконописної історії мистецтва — видатного митця та його видатний твір. І тоді минуле, втрачаючи культову складову, дістало практичну цінність.

5. Історія винаходів

Погляньмо з цієї «десакралізованої», свідомо спрофанованої точки зору на те корисне, що можемо виокремити в іконописній концепції історії мистецтва.

В основі іконописної концепції історіописання і призначення когось із митців або їхніх творів на ролі видатних, приховано якісну характеристику мистецьких творів — доцільне винахідництво: впровадження винаходів у сфері ідей, форм, жанрів, прийомів, до того ж реалізоване у технічно досконалій формі. Однак, з огляду на агіографічну традицію, як прообраз історії мистецтва, на цю приховану технічну ознаку дослідники театру досі майже не звертали уваги, хоча практики театру давно мріяли про таку історію — приміром, Мейєрхольд мріяв написати таку історію у формі навчального посібника, в якому мав намір викласти теоретичні засади режисури і створити каталог театральних прийомів.

Навряд чи подібна розповідь про минуле дуже нетрадиційна, однак надзвичайно корисна для практиків була би векторною. Адже історія винаходів і відкриттів у мистецтві, так само, як у техніці, не розвивається лінійно — вгору і вперед. Розширюючи кордони мистецтва, нові винаходи скасовують обмеження, спонукають до зміни функцій окремих елементів і усієї художньої культури. Мистецькі винаходи не утворюють миттєвого розриву системних зв'язків, у процесі тривалого пристосування і метаморфоз вони доповнюють вже накопичене мистецтвом. Незважаючи на те, що той або інший мистецький винахід може стати медійним / культовим фактом (ментальною подією) у внутрішньому житті якоїсь особи або групи осіб, він не є подією, котру може бути об'єктивно зафіксовано

як миттєвий розрив системних зв'язків. Це було би дискретне, безсюжетне минуле з «виразно класифікаційним характером», як календар, телефонна книга тощо [12], тобто система горизонтально розташованих стоп-кадрів.

Така історія вже «виламується» зі звичної матриці.

6. Театральна культура

Чи можна, уникаючи залежності від історичних міфів, архетипів, у тому числі закріплених у масовій свідомості завдяки творам літератури і мистецт-ва, описати минуле театру дискретно, як сукупність структурованих «стоп-кадрів»? Так, але для цього передусім слід відмовитися від органічного для ра-дянського часу догмата, запропонованого авторитетним театральним крити-ком Г. Бояджієвим, який вважав, що предметом історії театру є найвидатніші вистави, тобто така собі книга рекордів Гіннесса або — у системі понять цієї розвідки — іконостас. Навіть не занурюючись надто глибоко в історію і теорію цього питання, виявимо, однак, що, з цієї точки зору, ні Іван Франко, ні Володимир Резанов, ні Володимир Перетц, ні Петро Рулін, ні Олександр Кисіль, ні Дмитро Антонович, та й узагалі ніхто з тих, хто закладав підвалини методології театрознавства, і не лише в Україні, не був істориком театру. Адже кожен із них досліджував якийсь із аспектів *театральної культури*.

7. Структури історії

На найзагальнішому і найменш дискусійному рівні особливості театральної культури певного історичного періоду може бути визначено через структуру, тобто сукупність прямо або опосередковано звернених на обслуговування глядача функцій та інституцій.

Упродовж історії сценічного мистецтва найпомітнішим сюжетом для цієї інфраструктури було розширення: періоду виконання (від календарного театру до репертуарного), репертуару (так само), жанрової системи, театральних професій,

технічних пристосувань, установ і закладів, які так або інакше спрямовуються на обслуговування і театрального виробництва, і театрального глядача; водночас це також функції унормування діяльності театру писаними і неписаними правилами (естетичний вимір, законодавча база, традиції, звичаї, норми тощо); поряд із цим розгорталася боротьба за привласнення театру різними соціальними верствами і т. ін.

До ширшого кола запропонованих обставин, в межах яких існував театр, належать мистецтва, у колі яких, взаємодіючи і конкуруючи з ними, працює театр (кіно, образотворче мистецтво, музика, телебачення тощо); це також інші розваги і відповідні заклади, з якими театр упродовж своєї історії неодноразово здійснював змичку (театри-кав'ярні, мюзик-холи, кабаре та ін.) і так само наполегливо намагався від них відмежуватися.

Наступні, менш очевидні рівні — соціологія глядача, естетичні виміри і т. ін. Серед них:

- *соціокультурний контекст — статус театру* (установи і мистецтва) — у соціальному житті і у колі мистецтв (*морфологія мистецтва*);
- *система соціальних заохочень і санкцій* до діячів театру (премії, нагороди, правовий статус, арешти при конторі тощо);
- *театральне законодавство* (закони про театр, авторське право, цензура тощо); *концепції театру* (ідеї, завдання *театру*, система понять, вимог, театральність тощо);
- *побутовий етикет у театрі* («сприйняття видовища у часи панування релігійно-культових і державно-церемоніальних форм» [13]; традиція реакцій глядача) і *рольові очікування глядача* (спостерігач, уболівальник тощо);
- *критика* (засоби масової інформації, автори, їхня освіта, вимоги, аудиторія, критерії і поняття, правові і жанрові норми, матеріальне забезпечення критики, структура рецензії; естетичні уявлення і доктрини — прекрасне / потворне, театр / не театр; клака, реклама тощо);

▪ *система театральної освіти* (профвідбір, рівні фахової підготовки, методи навчання, кваліфікаційні вимоги, навчальні заклади, викладачі, прийоми викладання тощо).

Це також *організаційні, фінансово-економічні і технічні особливості функціонування театру:*

▪ *фінансове забезпечення* (меценатство, спонсорство, розподіл прибутків, авторські відрахування, пільги та ін.);

▪ *театральні будівлі* (основні принципи, моделі, технічне обладнання, акустика, освітлення, розташування глядача, тощо);

▪ *театральні професії* (автор вистави, статус митця, функції, завдання, економічне і правове забезпечення тощо);

▪ *принципи організації роботи театру* (штатний розпис, комплектація трупи, система амплуа, сезонність, фестивальний рух тощо);

▪ *організація глядача* (система поширення квитків, соціальний стан глядачів, абонементна система, організований глядач, глядацькі конференції, публічні обговорення вистав та ін.);

▪ *репертуар та його прокат* (принципи формування; питома вага жанрів, назв, авторів);

▪ *особливості підготовки вистави* (організація репетиційної роботи, метод, терміни);

І нарешті — «надбудова»:

▪ *історична поетика театру, що включає питання морфології театру* (видо-родовий поділ театрального мистецтва, система жанрів тощо, його лексику (*елементи театральної мови, прийоми виконання* — пластика, міміка, ритм, атракціон, лацці, інтонація тощо) *за іконографією й іншими документами* (фото, відео, режисерські примірники, ремарки драматурга тощо), *синтаксис* (*способи композиційної організації театральної вистави:* композиція драми — аристотелівська / неаристотелівська; зонги / інтермедії, варіації, лейтмотиви та інші елементи форми), *винаходи, що вдосконалюють мову театру* (технічні засоби, сценографія, маски, грим, костюм, музика, ефекти тощо).

Серед означених аспектів найбільшої уваги потребує історія театральних, а у ширшому сенсі — мистецьких термінів, адже в них зафіксовано як історію мистецьких винаходів і технічних пристосувань, так і зміни у театральній свідомості.

Усі ці аспекти не лише ламають матрицю, а й вимагають зміни жанрової системи історіописання.

8. Чужа історія

Якому з означених підходів до історіописання (іконостас, агіографічна, подієва, технологічна, класифікаційна історія) і створюваними ними моделям реальності віддати перевагу?

Залежно від адресата і функції, котру приписуємо історії мистецтва сьогодні; приписуємо, розуміючи, що сьогоднішня функція відрізняється від учорашньої і невідомої нам завтрашньої. Стан сьогоднішнього театрознавства характеризується, з одного боку, стрімким відмиранням періодичних видань з питань мистецтва і зникненням відповідних рубрик у засобах масової інформації, а з іншого боку, незважаючи на зменшення статистики захищених дисертацій за спеціальністю «театральне мистецтво», збільшенням кількості дисертацій, об'єктом дослідження яких виступає театр, однак захищених за іншими спеціальностями — «теорія та історія культури», «українська культура», «історія України».

Чи не свідчить це про те, що театрознавство, стаючи безпритульним, ніби намагається «розчинитися» в інших культурних практиках, отже, розмиває своє предметне поле і потребує перманентного оновлення самого осердя наукової дисципліни — її методів, принципів і т. ін.?

Оновлення театрознавства означає передусім перехід до історичної коректності — усвідомлення подій в історії мистецтва як *подій у чужій культурі* і, головне, коректного до них ставлення. Незалежно від того, про яку культуру йдеться — світову, національну, субкультуру якоїсь спільноти, ці культури існують у чужому часі, адже час, у якому нас не було, — чужий; так само чужими залишаються для нас і системи цін-

ностей інших часів, навіть тоді, коли йдеться про наших співвітчизників, які жили в інших історичних обставинах.

Зрештою, будь-який твір мистецтва — це чужа культура, інший світ, для розуміння якого мусимо налаштовуватися на його хвилю, а не оголошувати йому присуд, виходячи зі своїх уявлень про мистецтво і життя.

І не треба так перейматися, що ця історія інколи може бути не надто привабливою з точки зору наших ідентичностей.

Заспокіймося: це чужа історія і чужа матриця.

9. Постімперська історія

Очужена таким чином історія мистецтва створює передумови для розширення рубрик, тобто переліку запитань, відповіді на які можуть збагатити мистецтвознавство.

Десакралізована історія мистецтва сприятиме відмові від панівної культової лексики («видатний», «визначний», «геніальний»), що давно вже стала атавізмом, адже свідчить про міфотворчі тенденції і популістську глорифікацію. Минуле проявляє себе не у повторюваності архетипів, а у мінливості поглядів і стосунків. Немає різниці між тим, на якому жертовнику здійснюється заклання: на жертовнику Діоніса, Ярила, соціалістичного реалізму, Шекспіра, Lemann'a або Sco pus'a. Зміст події від того не змінюється: *жертвопринесення у вишуканих мізансценах.*

Культову історію сформовано не лише імперською політикою, вона спирається на атавістичну структуру мислення, створену набагато раніше різними імперіями — тими, що витворили культ Софокла, Шекспіра, Мольєра, Беккета, Кейджа і багатьох інших. У полоні цих імперських культів ми й досі перебуваємо. Ім'я цих імперій — *некритично сприйняті культурні традиції або — плутанина між рубриками,* в яких мусить бути відокремлено свідчення від фактів, факти від подій, події від медійного супроводу і т. ін. Ця плутанина сприяє творенню культових постатей, культових творів, культових подій і стає очевиднішою, коли зазирає-

мо вглиб віків. Однак, чим ближче до нашого часу, тим хитромудрішою і непоміт нішою стає ця плутанина, а вплив її на структури нашого мислення — все потужнішою. Один зі способів порятунку — збагачення репертуару жанрів, генерування нових запитань і створення нового словника. Адже історія мистецтва — не скрижалі, де викарбовано кимось із класиків достеменні факти та їхні причини. Історія — це діалог. Між сучасністю і минулим, між свідками і дослідниками, між автором та його читачем. Між освяченими часом «батьківськими сценаріями» і новими рубриками, запроваджуваними різними дослідниками. Між методом дослідження історії і методом, на якому базується навчальний процес. Між культовою та інтелектуальною історією. І тоді, вийшовши із «храму мистецтва», можливо, виявимо, що наданий Шекспірові статус видатного драматурга — це не об'єктивний факт, а плід цілеспрямованої культурної експансії Британії, особливо за доби вікторіанства. Тоді як велич давньогрецьких трагіків — неочікуваний плід відродження величі Риму. Так само й інші «великості», про які згадував Іван Франко.

Однак, якщо роботу над помилками лише імітувати та ще й спираючись на звичні методи — ревізувати імена і назви, залишаючи недоторканими принципи — вкотре вже можна опинитися у давно нагрітому місці — у пастці політичної кон'юнктури.

10. Нечемна історія

На завершення — ще один випадок, з якого, можливо, варто було би розпочинати цю тему.

Під час презентації однієї з театрознавчих монографій — з піднесеною, звичною для подібних зібрань ритуальною промовою — виступив режисер, художній керівник одного з київських театрів. Його виступ був передбачувано чемним і тому дуже сумним. Доки наприкінці своєї промови, із грайливою посмішкою, ніби вибачаючись за власну недоумкуватість, він не зізнався: «Ніколи не міг зрозуміти — для кого і для чого ви,

театрознавці, все це пишете; що дають мені, режисерові театру, ваші дослідження?». Інакше кажучи, чи допомагає історія театру формувати придатну для театральної практики *модель реальності?*

Звісно, від присутніх на заході театрознавців цинічний порушник ментального спокою отримав достойну відсіч: йому пояснили — і про те, як дослідники театру сприяють накопиченню духовних багатств людства, і про інші високі, чисті і плутані матерії. Хоча краще було би, якби, відмовившись від чемної історії на користь правдивої, ми дали переконливу відповідь. Принаймні собі. Бо інакше — з кожною новою п'ятирічкою і зміною курсу — приречені на перефарбовування парканів.

Література:

1. *Франко І.* Література, її завдання і найважніші ціхи «Правда, часть літературно-наукова: Книжка друга. Сьогочасне літературне прямування» / І. Франко // Молот. — 1878. — С. 209–215 // Франко І. Зібрання творів у 50 т.— К.: Наукова думка, 1980. — Т. 26: Літературно-критичні праці (1876–1885). — С. 5.

2. *Арістотель* Поетика / Арістотель; пер. Борис Тен. — К.: Мистецтво, 1967. — С. 47.

3. *Арістотель* Поетика / Арістотель; пер. Борис Тен. — К.: Мистецтво, 1967. — С. 80.

4. *Арістотель* Поетика / Арістотель; пер. Борис Тен. — К.: Мистецтво, 1967. — С. 80.

5. *Лотман Ю.* Структура художественного текста / Ю. Лотман. — М., 1970. — С. 283.

6. *Лотман Ю.* Структура художественного текста / Ю. Лотман. — М., 1970. — С. 288.

7. *Гумилев Л.* Тысячелетие вокруг Каспия / Лев Гумилев. — М., 2002. — С. 49.

8. *Шмид В.* Нарратология / В. Шмид. — М., 2003. — С. 13.

9. *Дарнтон Р.* Цензоры за работой. Как государство формирует літературу / Р. Дарнтон.— М.: Новое литературное обозрение, 2017. — 384 с. — С. 4.

10. *Дарнтон Р.* Цензоры за работой. Как государство формирует літературу / Р. Дарнтон.— М.: Новое литературное обозрение, 2017. — 384 с. — С. 21.

11. *Рейтблат А. И.* Как Пушкин вышел в гении: Историко-социологические очерки о книжной культуре Пушкиноской епохи / А. И. Рейтблат. — М. : Новое литературное обозрение, 2001. — 336 с.

12. *Лотман Ю.* Структура художественного текста / Ю. Лотман. — М., 1970. — С. 286–287.

13. *Бахтин М.* Из записей 1970–1971 годов / Бахтин М. // Эстетика словесного творчества. — 2-е изд. — М., 1986. — С. 390.

Леся Смирна

НЕКЛАСИЧНА НАРАТИВНІСТЬ УКРАЇНСЬКОГО ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА 1980–2000-Х

Запропонувавши термін «ритуалізоване мистецтво», Юрій Лотман наче протиставив його неритуалізованому мистецтву. Він вважав, що сама можливість існування «позаканонічного» мистецтва піддавалася іноді сумнівам. З точки зору комунікації як одного зі способів існування творів мистецтва в культурі, безперечно, позаканонічна мистецька форма мала менше поширення, ніж канонічна, втім, це не зменшує міру її важливості в історико-культурній ретроспекції для усвідомлення самого принципу мистецької комунікації.

Якщо для доби панування соцреалізму комунікація творів мистецтва нонконформізму була гальмована загальноімперським догматизмом, то для теперішнього часу, коли нонконформістське мистецтво продовжує існування як окреме явище серед рівноправних мистецьких явищ, його поширення, а відтак і комунікація, набуло рис не так позаканонічного, як надритуального.

Втім, ми розуміємо, що для діалектичного руху мистецького процесу необхідно, аби одні з творів мистецтва були орієнтовані на канон, в той час як інші — на деканонізацію [6]. Поступаючись час від часу місцем, традиція і нетрадиційне (нове) живлять не так твори, як сам дух мистецтва, в свою чергу, роблячи твори свідками часу навіть тоді, коли час позбавлений рельєфно окреслених рис.

Якщо з такої точки зору — діалектики канону й деканонізації — подивитися на зміни у підходах до формування

концептуальних ідей українського візуального мистецтва упродовж 1980–2000-х, слід зосередитися на наступних спостереженнях.

Конспективна свідомість як некласичний наратив і класичне подолання традиційного. Зміни в естетичній і художній свідомості української, тоді ще «української радянської», інтелігенції були спричинені кардинальними переорієнтаціями в політичному житті країни, що прискорили процеси демократизації суспільства та чергову хвилю національно-культурного пробудження. Пришвидшення модернізації за доби Перебудови (1985–1991), як і належало вчиняти відповідно до лозунгу «гласність — прискорення — перебудова» (за аналогічною моделлю часів Олександра ІІ: «самодержавство — православ'я — народність»), породило в українському візуальному мистецтві явище конспективного постмодернізму, що передбачало подолання розриву в мистецтві між світовими і радянськими традиціями. Це ставало не в останню чергу можливим і через те, що покоління митців-вісьмидесятників вже не було настільки політично заангажованим, як його попередники, шістдесятники, й культивувало переважно естетичні, ба навіть гуманістичні засади протесту.

У той час митці групуються за корпоративними інтересами, створюють концептуальні програми і маніфести розвитку національного мистецтва. Українська традиція стає «типоландшафтом» для дослідження та її розгалуджених трансформацій.

Виникає такий собі ідеальний «конструкт», що органічно явив баланс української народної традиції й сталої формологічної семантики загальноєвропейських мистецьких засновків, виопукливши органіку локального як матерію питомо інтернаціонального. Національний ключовий контент українського мистецтва, що склав постмодерну симфонію творчого процесу 1980-х — початку 1990-х і в такий спосіб вирізнив українське мистецтво на тлі європейських шкіл, — українське бароко XVII–XVIII століть. Воно постало у формі необароко з

постмодерністським акцентом як найзручніше, найприйнятніше поле для «гри у мистецтво» і первісного вивільнення людини від світоглядних лещат радянського ладу. Питання про те, чи бароко є не лише зручною ідейною манерою певного відрізку часу, але й інтерпретаційним ключем до розуміння сучасного мистецтва, поступово почало дискутуватися з першої половини XX століття.

1934-го року Е. Панофський сказав, що бароко не є кінцем епохи Відродження, а є «початком четвертої епохи, яку можна назвати «Сучасною» з великої літери »С»» [10]. Термін «необароко» можна застосувати до культури кінця XX століття; він був уживаний у 1980-і іспанським філософом Х. Робертом де Вентосом, який написав про схильність сучасної культури «не до цілісного, а до подрібненого та фрагментарного сприйняття, до пантеїзму та динаміки, до багатополярності та фрагментації» [10]. Італійський філософ О. Калабрезе також вважав «бароко» кращою концептуальною категорією для окреслення культури кінця століття з її трансгресією поп-культури у «високе» мистецтво, усвідомленою прив'язкою до минулого, несамовитими візуальними потоками та поліморфністю медіа [10]. Якщо вбачати в стилі бароко свого роду «декаданс» будь-чого, завершення певного циклу (за Ф. Шмітом) складення стилю та його завершення, такий собі своєрідний fine de siècle, то він, разом із тим, повинен розглядатися як проростання паростків нового. Для українського мистецтва, що намагалося позбутися «радянщини», традиція української версії бароко самого кінця 1980-х, що її угледіли через відкрите постмодерне вікно, — не завершальна, а до певної міри піонерська, початкова стадія подальшого формування мистецької ідеї.

Так, картину «Печаль Клеопатри», створену А. Савадовим спільно з Г. Сенченком (1987), слід вважати точкою відліку для нового («постнеобарокового») періоду в українському мистецтві, виявом конспективного постмодернізму, адже в ній наявні алюзії і на київський пам'ятник Хмельницькому, і на «Матір-Батьківщину» Бородая, і на західноукраїнські гірські

ландшафти з Везувієм, що пускає пустельний димок, і тигром С. Далі (котрий символізує не так сон розуму, як його пробудження), на якому наче сидить Петро І з обличчям чи то Катерини Другої, чи з венеційською маскою, що нею оздоблювали носові частини парусних кораблів за часів відкриття Колумбової Америки, а також «усього, що знадобиться знову». Увесь спектр постмодерністського мистецького знаряддя, що його викували за кордоном, було застосовано в Україні — конспективно, пришвидшено, монтажно, у найкращих зразках і найвиразніших спалахах.

Конспективний постмодернізм в українському візуальному мистецтві 1980–1990-х має, здається, ту характерну ознаку, що він не лише був формою висміювання, осміювання чогось, що було раніше, — якраз цю якість український постмодерн взяв із західної традиції дуже точно, в лапках, цитатно («аби не відставати»), та й не це слід вважати за головне. Чи не найголовнішою його ознакою була така переосмислена форма цитування, в якій вже не видно ані оригіналу, ані намагання цитувати.

Замість цього у творчості українських постмодерністів спостерігаються «чеховські мотиви» майже за кінематографічною стилістикою К. Муратової: «люди не чують одне одного, хоча й начебто спілкуються», — у стилістиці Ель Греко (Л. Подерев'янський, «Сім'я Огієнків», 1988), Рембрандта (С. Лопухова, «Ноктюрн», 1988), Босха (М. Бабак, «День ненароджених птахів», 1988) та ін. Тобто, цитування розташовувалося й у сфері класичних картин, й у сфері кіноепосу, «хронореалізму» (Т. Сільваші): так, наприклад, Є. Гордієць у картині «Політ» презентує «болотяну лукрозу» з ландшафтів «Сталкера» або Т. Сільваші у «Відображенні» (1988) — з дзеркальної семантики «Дзеркала» А. Тарковського. Так, скульптура М. Рідного «Марш ентузіастів» і картина Б. Михайлова «У фотографа» (1988) відсилають до розписів лесхи книдян у Дельфах — «Взяття Іліона греками» або «Аїда», що належали пензлю Поліґнота (середина V ст. до Р. Х.). Рисами «технологічного

еклектизму» вирізняються експериментальні фото: Є. Мухоїда («Автопортрет з сестрою», 1996 р., «Парносиметрія» 1998 р., «Без назви» 2002), «де в монтажному переплетінні уживаються фото та комп'ютерний друк, окрім органічного образного засобу» (О. Соловйов).

Імпресіоністичність і палімпсестність, навмисна кракелюрність і ненавмисна композиційна загостреність творів Є. Мухоїда є семантично ретроспективною, незважаючи на актуальну постмодерну тілесність. Ще більшою мірою такий підхід стане характерним для творчості А. Савадова і А. Соломухи у 1990–2000-і, але його хронологічна основа занурена у 1980-і, у те, що можна назвати або «турбореалізмом» (В. Покровський), або новим академізмом, або ментальним театром, тобто такою формою надтекстового, надхудожнього, наднаративного мистецького повідомлення, меседжу, який залучає до «роботи на глядача» увесь знаковий арсенал, що накопичений світовою культурою в артефактах і контрафактах.

Але у такій композиційній конструкції, яка «тут-зараз» потрібна художникові, аби, по-перше, помістити це повідомлення у контекст свого часу, по-друге, у контекст минулих часів, по-третє, у контекст майбутнього, що буде свідчити про час створення картини (скульптури, інсталяції тощо) найбільш метафорично, найопукліше, краще за всі інші види мистецького висловлювання. Якщо короткочасний український постмодернізм і можна вважати бліц-конспектом світового постмодерного досвіду, то з певною корекцією щодо використання мотивів для творчої переробки і міри їхнього нагромадження на полотні. Ця корекція полягає в тому, що саме у 1980–1990-і майже одностайно було утворено універсальну модель мистецтва як спротив брехливим словам, що линули єдиним потоком із газетних шпальт, телеекранів і радіоточок. Одна потуга була владно протиставлена іншій, і в цій боротьбі мистецького сенсу з політичною облудою взяв гору принцип «гри у життя», що зрікався догматичного самоусвідомлення, сталих форм, «сталінізму» в самому собі.

«Смерть живопису» як «типоландшафт» некласичної візуальності. Українське візуальне мистецтво цього часу демонструє широке розуміння специфіки художнього меседжу, використання семіотичних і структурних підходів у межах програмної еклектики мистецьких пошуків.

Хтось з митців зосереджувався на аналізі тоталітарної дійсності та радянських стереотипів. Інші перебували у полі міждисциплінарного пошуку, де мистецтво ставало «типоландшафтом» дослідження таких філософських категорій як час, простір, річ та орієнтувалося на необхідність аналізу творчості, наприклад, послуговуючись теоріями Е. Гусерля, А. Бергсона, М. Гейдеґера, Ж. П. Сартра, А. Камю [8]. Це логічно привело їх до виявлення меж між міметичним, знаковим і метафізичним у мистецтві, а також до переосмислення функцій живопису як такого. У зв'язку з цим у мистецькому середовищі виникли дискусії про «смерть живопису», хоча насправді йшлося про так звану «смерть картини» або «розкартинювання» [8], тобто вихід за межі конвенціональної образотворчості.

«Смерть живопису» була логічною похідною від «смерті мистецтва» — свого роду форми *мистецтвознавчої міфології*, проголошеної в 1970-х так званою Франкфуртською школою (В. Беньямін, Т. Адорно, Г. Маркузе), і саме через міфологічний хід ця удавана «смерть» була трампліном для нового руху після вже точно вмерлого «українського радянського мистецтва», — тобто для життя нових мистецьких форм, аж ніяк не позбавлених рис *іншої* міфології.

Слід зауважити, що заперечення живопису як такого та його дискредитація, як, до певної міри, тоталітарної форми функціонування мистецтва, пов'язаної з «великим наративом», почалася на Заході на початку 1980-х. Крапку з комою в цій дискусії поставив Музей Соломона Гуґенхайма в Нью-Йорку, де 1989 року відбулася виставка німецького неоекспресіонізму, що репрезентувала митців від Герхарда Ріхтера до Іржи Георга Докупела та продовжила дискусійний процес легітимації живопису та картини [3].

Власне кажучи, коли вже традиційно йдеться про «смерть мистецтва» або його складові (живопис, скульптура, графіка і т. ін.), слід зауважувати, що мистецтво насправді не вмирає, а некрологічна метафорика щодо його долі зумовлюється, з одного боку, намаганням людей слова привернути до себе увагу, як також — людей справи зробити на «смерті мистецтва» свій «маленький ґешефт», надавши йому потенцій нового життя. Це мовби споріднювало з відомою тезою програмного українського шістдесятника Є. Волобуєва про подолання реалізму, який є «таким сильным, живучим, огромным, вечно голодным чудовищем» [2], хоча йшлося про подолання не лише реалізму.

У художнє життя входять течії, що довгий час перебували під забороною: модерн та авангард кінця XIX — першої третини XX століття, сучасне мистецтво вільного європейського штибу, з барвою «неофіційності», змішані конфігурації різних західних напрямів, а також — давньоукраїнське мистецтво, що раніше вивчалося досить поверхово, тенденційно. Класичні стилі й сучасні художні напрями існували синхронізовано, створюючи ситуацію багатошарового постмодерного «псевдо-палімпсесту» [7, *295*].

Розширюється коло стратегічних програм і маніфестів розвитку національного мистецтва. Здебільшого їхнє авторство належало арт-об'єднанням, предметом дослідження яких стають романтизована історія, традиції та етноментальність українського народу, ошатні ландшафти й конструктивна географія. Мистецтво цього періоду звертається не до традиційного сприйняття, а до постмодерного осмислення національних реалій, збудженого зокрема телевізійним красномовством М. Горбачова, котрий намагався у тривалості виступів перевершити Фіделя Кастро, хоча й марно. Наслідуючи досвід попередніх десятиліть, український постмодерний менталітет формує власну рефлективну номенклатуру, переосмислену відповідно до ознак часу.

Розщеплення живописного медіуму відбувалося також у царині пошуків концепт-арту, де поєднувалася методологія твор-

чості і науки, філософсько-літературні та художні наративи. Серед таких медіаторів був одеський гурт «Медична герменевтика» (С. Ануфрієв, Ю. Лейдерман, П. Перперштейн), вербальні та художні практики у своїй творчості поєднували О. Соколов, В. Барський, В. Бахчанян, М. Трегуб. З-поміж українських митців були й такі, котрі до певної міри інтерпретували новітні міждисциплінарні стратегії «Fluxus», інтегруючи різні способи художнього висловлення: візуальні, символічні, звукові, рухові, що знайшли втілення у перформенсах і гепенінґах українських митців, з використанням давніх традицій і ритуальних дійств (Г. Вишеславський, В. Бахтов, О. Животков).

Національне як спроба деканонізації. Ознакою національної ідентичності, придатною для використання в нашому контексті, є, за визначенням Ентоні Сміта, «безперервне відтворення й нове тлумачення характерних вартостей, символів, пам'яті, міфів і традицій, що утворюють особисту спадщину нації, а також ототожнення індивідів з цими ознаками, спадщиною й складниками культури» [9, *24*]. Тобто національне постає як проблема історії та культури нації, що була предметом рефлексії у творах українських митців.

Ідея важливості підкреслювати національне у загальносвітовому вперше прозвучала у промові М. Горбачова «Перебудова — справа всіх народів країни» на зустрічі в Києві 23.02.1989. Зокрема, йшлося про таке: «добре, що в Україні багато чого робиться для задоволення потреб людей інших національностей <…> Словом, товариші, національне відродження стало однією з органічних складових частин перебудови. Нові суспільні умови, що стверджуються сьогодні, створюють для кожного народу можливість розгорнути свій потенціал в тих унікальних масштабах, які надають нам географія й історія» [4, *338*]. Через два з половиною роки, коли промовець перебував в українському Форосі під домашнім арештом реставраторів радянщини — членів ДКНС («ГКЧП»), Верховна Рада УРСР проголосила Незалежність України, тим самим підкресливши значущість свого потенці-

алу «в тих унікальних масштабах, що їх надають нам географія й історія».

Прояв національного у творчості українських митців 1980–1990-х свідчив, з одного боку, про ствердження загальнолюдських цінностей в українській культурі, що вже не була викоремлена від європейського мистецького і культурного руху, з іншого, — про намагання трансформувати національні традиції, що сформували духовний спадок нації упродовж століть, саме у загальноєвропейський культурний контекст, зробивши їх невід'ємним елементом національного самопізнання у системі мистецького космосу та пізнання іншого в системі власної культурної парадигми.

Національне у творчості покоління митців 1980–1990-х перестало бути інструментом боротьби із замаскованою під інтернаціоналізм русифікацією, зникла потреба відтворення і документування національних форм, сюжетів і тем, до яких тяжіло покоління шістдесятників. Національне отримало довгоочікувану і нереалізовану на той час свободу, можливість зіставити себе з глобальним, світовим, що довгі роки ототожнювалося з свободою, якої прагнула національна культура.

Якщо для попереднього покоління нонконформістів пошуки національного були «небезпечною зоною», — тепер вони сприймаються вже не як служіння патріотичній ідеї, а як спроби знайти авторську ідентичність на ринку мистецтва, вийти через ідею до визнання.

Засобом самоідентифікації митців київського арт-гурту «Межа зусиль національного постеклектизму» (О. Тістол, В. Реунов, М. Маценко, Я. Бистрова, М. Скугарєва) стає робота з національними стереотипами, що їх вони шукали в народному малярстві, зокрема іконописі (свої роботи 1980-х Тістол називав «ілюстрацією великої ікони»), та добі бароко, що стало матрицею побудови нової національно орієнтованої візуальності.

У маніфесті митці означили відмову від абсолютизації єдиної системи цінностей, їхньому творчому жесту був властивий

програмний еклектизм, цитатність, гротеск, співвіднесення й зіткнення декількох ціннісних систем у рамках «цінності — антицінності», а саме національне / радянське, елітарне / масове тощо.

Так у загальнокультурному плані рефлексія гурту «Межа зусиль національного постеклектизму» була не стільки іронічною, як зазначають дослідники, а більше ревізіоністською — тобто, спробою відокремити національне від радянського і насамкінець зруйнувати тотальність радянської ідентичності. Виявляючи раніше табуйовані образи та тематико-стилістичні зразки української культури, митці здійснили критичне переосмислення національної культури та спробу заповнити забуті «лакуни» й «білі плями» історії мистецтва так, начебто цих лакун і плям не було.

У другій половині 1980-х — на початку 1990-х прагненням художників було: співвіднести українську тему з європейськими естетичними нормами, а не винятково з локально-герметизованим фольклоризмом. І те й інше в радянському контексті вважалося неофіційною антинормою, означувалось у вимірі культурного і політичного явища.

Якщо згадати про латиноамериканське національне мистецтво, якому пощастило стати загальносвітовим феноменом, то звертання до практики українського мистецтва показує, що ми були вимушені підпорядковувати власне українське європейським і світовим мистецьким стандартам контемпорарного, значною мірою втрачаючи національну своєрідність. Українським митцям просто забракло часу вписатися — як от, приміром, мексиканцям — у виміри, коли власне національне ставало міжнародним явищем та елементом світової культури, а відтак — загальнолюдським.

Модернізм vs постмодернізм: можливість дискурсу. У другій половині 1980-х склалася ситуація, коли Перебудова торкнулася українського мистецтва чи не найжорсткішим чином й окреслила кризу між новопосталою естетикою постмодернізму та прихильниками традиції модернізму.

До найпомітніших мистецьких дискусій можна віднести ті, що точилися у київському середовищі між «Живописним заповідником» та «Паризькою комуною», коли ціле покоління вісімдесятників було доволі штучно поділене на кілька протилежних конкуруючих кланів.

Насправді ж ішлося про базові світоглядні відмінності у підходах до мистецтва. Відповідно, це були універсалії модернізму всупереч постмодерністському релятивізму. Сам факт їх паралельного перебування на одній території дав підстави митцям замислитися, чи є постмодернізм хронологічним спадкоємцем модернізму, чи все ж він позиціонує себе як частину модернізму.

Постмодерністську модель являв гурт «Паризька комуна» (О. Голосій, Л. Трубіна, О. Гнилицький, В. Цаголов, Ю. Соломко, Л. Вартиванов, О. Клименко, Д. Кавсан), що сформувався у другій половині 1980-х і почав працювати в системі глобальних — аж навиворіт — світоглядних орієнтацій. Митці актуалізували такі культурні категорії, як нарація, «мовленнєві структури», міф та коди поп-культури. У художніх креаціях вони були орієнтовані на італійський трансавангард, німецький експресіонізм «нових диких» і частково — дадаїзм.

Актуалізація модерністської моделі була пов'язана зі специфічними умовами її розвитку — вона була перервана у часи Великого терору 1930-х, поступово відновлювалася у 1960-ті, існуючи у вигляді спорадничих персональних проектів-локацій або в напівлегальному становищі та відриві від світового контексту. Її легалізація наприкінці 1980-х вимагала заповнення порожніх лакун та відновлення ланцюгових зв'язків між авангардом 1920-х, особовими модерністськими проектами 1950–1970-х і традиціями більш давніх епох [8], що їх актуалізували митці «Живописного заповідника» (Т. Сільваші, М. Кривенко, А. Криволап, О. Животков, М. Гейко).

Ґенеза «Живописного Заповідника» поставала з ідей американського експресіонізму та живопису колірного поля, європейської ліричної абстракції та, до певної міри, європейського

«Нового реалізму». Якщо митці «Паризької комуни» були орієнтовані на постмодерну іронію й карнавалізацію живописного поля, то «Живописний заповідник» перебував у полоні суто живописної проблематики, вдаючись до вправ з ненаративністю, матеріалом, фарбою, пігментом, форматом. Стратегічною для «Живописного заповідника» була консервативно-охоронна позиція щодо картини: вона залишалася основною формою художньої реалізації. У той же час митці «Нової хвилі» працювали над розширенням ресурсів репрезентації як щодо самої форми картини, так і впровадженням у обіг нових форм. Саме тоді популярним стає термін «розкартинювання», що засвідчив появу перших інсталяцій, відео- та фоторядів тощо.

Динаміка відносин з картиною у «Живописного заповідника» та «Паризької комуни» різнилася. Якщо «Паризька комуна» після періоду розширення засобів виразності повернулася остаточно до картинної форми (тут очевидною була стратегія репрезентації та вплив ринкових механізмів), — «Заповідник» вийшов за межі звичного розуміння форми «картини», сповідуючи ідею «колірного об'єкту» як інтеграцію в простір, в інсталяцію та інші гібридні форми. Робота з «картиною» (картинна форма була синонімом живопису) в цьому контексті потребувала уточнення самого поняття і терміну «живопис».

Т. Сільваші розповідав авторові цих рядків: «Так виник поділ на "художника" і "живописця" — у мене точно. Я це озвучив у 1993–1994 роках). "Художник" — поняття широке, що включає в себе всі форми висловлювання і використовує будь-які медіа інструментально для показу своєї ідеї. "Живописець" — поняття вужче і специфічне. Воно включає в себе не тільки якості, пов'язані з особливими здібностями бачити колір і організувати колірний хаос, але і особливий спосіб працювати з "живописним ефектом". "Живопис" — це естетичний досвід, в якому свідомість переживає себе не як рефлексію, а як переживання самого життя. Саме в цьому різниця в стратегіях "висловлювання" і "досвіду"».

І «Живописний заповідник», і «Паризька комуна», і «Межа

зусиль національного постеклектизму» та й назва «Нова хвиля» задля здійснення власних творчих стратегій послуговувалися готовими світовими формами і моделями. Разом з тим, їх можна класифікувати, скориставшись влучним визначенням Д. Корсуня, у системі «національне — наднаціональне», адже саме вони проблематизували питання, що в подальшому стали базовими у розвитку українського мистецтва і склали «матрицю української візуальності» (за Т. Сільваші).

Творчість представників «Нової хвилі» існувала на перетині національної та західної культурних парадигм. Прикметною рисою їхньої творчості стали повна відмова від соцреалістичного канону, видовищний та ігровий контент, взорування на середземноморський італійський трансавангард, а водночас — відродження концептів і стилів національної культурної традиції, що в даному випадку спиралася на реактуалізацію тенденцій українського бароко і модерного необароко 1920-х.

Арт-номенклатура 1990–2000-х. Раніше «консолідоване» імперською потугою суспільство з розпадом на незалежні держави постало перед багатьма, часто непередбачуваними реаліями самоідентифікації та гармонізації з загальнолюдськими цінностями. Мистецтву належала найскладніша місія: перейшовши спокуси кічевим гумором та бурлескною іронією, дошукуватися шляхів національної самоідентифікації в умовах взаємопроникнення й синтезу із західним культурно-художнім контекстом.

Мистецтво 1990–2000-х, як і культура в цілому, безповоротно втратило ідеологічну функцію: якщо для Ш. Бодлера на початку XX століття сучасним художником par excellence був той, хто зважився на зміни світового порядку, то для теперішнього українського художника актуальним стає провокативне «зривання всіх і всіляких масок» (Л. Толстой) демократичного українського суспільства. Сучасні арт-практики дедалі більше занурюються в атмосферу гнітючої інтерпретації дійсності, постають на «естетику негативного» як дзеркального відображення атмосфери кризи суспільства.

Приміром, попереджає «шокотерапевтичну» лінію українського візуального мистецтва феномен соціальної фотографії Б. Михайлова. У циклі «Історія хвороби» (1998–1999) «низове» радянське буття з його маргіналами та фріками, що поступово виходить із андеграунду на поверхню вже в часи Перебудови, художник поєднує з біблійними сюжетами та іконографічними схемами сакрального живопису. Продовжуючи шукати шляхи примирення традиційних форм релігійного малярства з вимогами нового часу, Михайлов дає авторську інтерпретацію композицій славетних художників доби Відродження, для прикладу, Рогіра ван дер Вейдера та ін.

Серед майстрів, у творчості яких є намагання співвіднести драматичність українського контенту з реаліями насолоди, — лідер трансавангардного руху А. Савадов та французький художник українського походження А. Соломуха.

Естетика *alteration* (від латинського — *alter* — інший з двох, протилежний), з'єднання сакрального та профанного, священного та низинного, як, для прикладу, вагітності та потворності, краси та брутальної оголеності, сексу та кладовища, розкриває ряд нескінченних художніх асоціацій. Це не робота з антонімами, це робота з ознаками вертикалі і ознаками горизонталі. Термін *alteration* був використаний філософом Ж. Батаєм та означав одночасно зміну стану, часу, складну семантику розвитку та виродження. Він вважав, що *alteration* може означати й трупне розкладання, й «перехід у зовсім інший стан, у стан tout autre, тобто в священне — як це може статися, наприклад, із духом» [5]. Інтерпретуючи думку Батая, Р. Краус робить висновок, що термін *alteration* має двозначний сенс, що засвідчує водночас і «високе», і «низьке». Серед майстрів, які зверталися до прийому дихотомічного показу дійсності, були Діана Арбус, Жан-Поль Вігі, Джоель Пітер Віткін та Роберт Маплторп. Художників цікавить те, що на споді, заборонене і потаємне, що підживлює бажання глядача заглянути в недосяжні глибини людської природи, її інстинктів і табу.

Українські художники 1990-х намагаються торкнутися лезом технології страждання й трагедії, перетворивши їх на провокативний бурлеск (наче передбачаючи майбутній «жлоб-арт» І. Семесюка, А. Єрмоленка, О. Манна та ін.), чітко спроектований у неоакадемічній манері подання. Такий підхід можна розглядати як варіацію свідомого художнього вуайєризму — «низького» приглядання до високого мистецтва. Цей впізнаваний прийом, яким користуються Соломуха та Савадов, можна умовно позначити як «ментальний театр» (за М. Булгаковим), в основі якого — комбінація різних контекстів образотворчої реальності: субкультура і класика, кітч (Kitsch) та естетичний андеграунд.

Творчість цих художників прагне до синтезу міфу, метаморфози і метафори, а поетика песимізму дозволяє торкнутися буденної символіки, залишаючись у ментальному просторі начебто класичного мистецтва.

У національному художньому дискурсі одним із ключових питань є посттоталітарний період. Він розглядається через призму особистого досвіду як час становлення, пошуків, прозрінь, як спонукання до роздумів над характером тоталітарної та демократичної моделей. Наприклад, український художник В. Сидоренко у проектах «Жорна часу», «Амнезія», «Аутентифікація» (2000-і) розвиває тему тоталітарного минулого як трагічний період української історії. Апофеозом його мистецьких візій, підсилених сучасними технологіями, стає людина статична, замислена, хай навіть «загіпсована», але неодмінно людина як центральний образ на полотні чи в інсталяційному виконанні. Людина статична — символ буддійської замисленості, ледь усміхнена, з кібергізованою фіксацією рук, що застерігають, але й обережно прикликають до «обіймів». Акцентуючи на загрозі духовного клонування й уніфікації, породжених прорадянською формою свідомості, митець «розмірковує» про непрості речі сьогодення: стандартизація людської суті є не лише наслідком тоталітарного минулого, сучасне буття демонструє її у ще більш складних

вимірах і формах. У проектах Сидоренка йдеться не так про минуле, як про теперішнє і майбутнє. Споглядача його мистецьких проектів може збентежити певна суперечність між використанням тоталітарно-посттоталітарних реалій та символіки і прагненням вийти поза їхні межі. *Транзитивна людина,* центральний персонаж мистецьких проектів Сидоренка останнього десятиліття, обтяжена попереднім досвідом, мовби «зачарована» ним. На початку XXI століття митець пропонує варіант не так пострадянського, як постколоніального дискурсу. Так, аутентифікація людини транзитивної у стані реінкарнаційної обмеженості, незвичної «статичності», позірної приниженості відбувається способом увічнення її особливих буттєвих порухів, які передбачають її спроможність вийти з цього стану у поставі переможця.

Деякі творчі проекти «нульових» увиразнюються сценографічною «формулою», покликаною творити театрально-декораційний образотворчо-пластичний образ України, що виступає немов сценою для розгортання трагічних подій історії.

Скажімо, самою назвою гурту Р.Е.П. — Революційний експериментальний простір — митці, що сформували цей «простір», засвідчили не лише експериментальність концептуального пошуку, але й промовистість, а, отже, й безкомпромісність художнього меседжу, що став відгуком на окремі вражальні події національної історії. Майданчиком для експонування деяких проектів сучасних митців (М. Куликовська, «Homo Bulla», 2014) стали місця жорстоких вбивств, катувань і збройних конфліктів.

Деякі митці Р.Е.П'у позиціонують свої пошуки як «об'єднання гострого, майже звіриного відчуття національної модерністської ідентичності та плюралістичного постмодерного розуміння інформаційного суспільства» [50]. Тобто, вкотре йдеться про безкомпромісність художнього жесту, що стирає межі між національним і загальнолюдським. Попри все, проекти «репівців» «діагностують стан українського суспільства», і в такий спосіб опиняються реактивами таких кризових явищ,

як демократична переорієнтація суспльства, «майданність» у розумінні народно-визвольного руху населення проти злочинних режимів, «Помаранчева революція» як акт громадянської незгоди та протестів. Одним із знакових для гурту став проект «Євроремонт». Самі учасники назвали його «метафорою українського суспільства», що її можна розглядати як інсталяцію, символ, декорацію європейського добробуту. Насправді ж вона постає міщансько-гіпсокартонним симулякром, наративним атрибутом пострадянської дійсності, що мовби випручується із радянської убогості у бік цивілізованої Європи.

У царині української художньої візуальності період 1980–2000-х постає як глобальна система реконструкції та перебудови системи художньо-естетичної свідомості та креативної практики.

Побіжний розгляд некласичної наративності українського візуального мистецтва дає підстави говорити про близькість до мистецького нонконформізму попереднього періоду, політизованості, літературоцентризму (концепт-арт), антинормативності (перформативні практики, жлоб-арт), естетики негативного або шокотерапевтичної естетики, контрафактичності й конспективності (запізніла легітимація «незасвоєних» напрямків та течій: імпресіонізм, сюрреалізм), реактуалізації «великих стилів» (бароко, модерн, авангард), рефлективності художньої свідомості — від ретроархаїзуючого проективізму (М. Бабак, Г. Вишеславський) до посттоталітарних неовізій (В. Сидоренко).

Твори українських митців у природний спосіб, з одного боку, окреслювали некласичну ситуативність можливих орієнтацій національного візуального мистецтва через загальнолюдське, з іншого — за тематикою і принципами відходу від дійсності карбували певний набір візуально-стилістичних орієнтацій: від національно забарвленого полістилізму до по-європейському орієнтованого трансавангарду. Провідні мотиви художників — жанрові, технічні, композиційні тощо — були підпорядковані, з одного боку, більш-менш серйозній

«грі у національне», з іншого — прагненню перетворити т. зв. «містечкове» українське мистецтво на світове явище, вивести його на обрій загальнокультурного — ба-більше, загальнолюдського вжитку.

Література:

1. *Бабак М. Матвєєв Є.* Жертвопринесення: рефлексії на тему сучасного мистецтва і вітчизняного арт-простору. URL: http: artukraine. com. ua / a / refleksiina-temu-suchasnogo-mistectva-i-vitchiznyanogo-artprostoru/#.Vkx Wy2ChfIU (дата звернення: 14.12.2016).

2. *Волобуев Е. В.* …Реализм — это такое сильное, живучее, огромное, вечно голодное чудовище… / сост. Н. Е. Волобуева. — Киев, 2011.

3. *Герасименко П.* Есть ли жизнь после живописи? URL: http: www. arterritory.com/ru/novosti/5213-estj_li_zhiznj_posle_zhivopisi (дата обращения: 12.12.2017).

4. *Горбачёв М. С.* Перестройка дело всех народов страны: речь на встрече с трудящимися в городе Киеве 23 февраля 1989 года. Избранные речи и статьи / М. С. Горбачёв // в 7 т.. —Москва, 1990. Т. 7.

5. *Краусс Р.* Люке vs Батай. URL: kventin-batay.livejournal.com (дата обращения: 10.02.2012).

6. *Лотман Ю. М.* Каноническое искусство как информационный парадокс. Об искусстве: структура художественного текста. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. М. Лотман // Статьи. Заметки. Выступления (1962–1993). —Санкт-Петербург, 1998. — С. 436–441.

7. *Маньковская Н.* Эстетика постмодернизма / Н. Маньковская. — Санкт-Петербург: Алетейя, 2000. — 347 с.

8. Особистий архів Лесі Смирної. Інтерв'ю Л. Смирної з Тіберієм Сільваші, 20.12.2013.

9. *Сміт Е.* Націоналізм: теорія, ідеологія, історія / Е. Сміт; пер. з англ. — Київ: К.І.С., 2004. — 170 с.

10. Europe, 1450 to 1789: Encyclopedia of the Early Modern World (Six Vol. Set). New York, 2004.

Андрій Марковський

МОНУМЕНТАЛЬНА ПРОПАГАНДА В АРХІТЕКТУРІ КИЄВА ПЕРШОЇ ПОЛОВИНИ XX СТ.

Від мегалітичних споруд, через стародавній Єгипет, Міжріччя, Античність і до нашого часу, архітектура уособлювала не лише утилітарну функцію, а й виступала артефактом сакральним, веручи на себе релігійну та пропагандистську ролі. Провідні будови та монументи прокламувалися як орієнтири епохи: створення їх вимагало значних матеріальних затрат та глобальних згуртованих зусиль соціуму, сублімуючи в собі весь багаж передових наукових і естетичних пошуків, доступних на той момент. Перманентність у часі та просторі й домінантність у середовищі існування людини вивели архітектуру на провідні позиції в царині пропагандистських цілей відповідних владних еліт. Одночасно, значна матеріальна вартість ключових споруд мінімізувала творче «вільнодумство» креатора, вимагаючи постійної апеляції до смаків та побажань замовника. Що, з одного боку, ставить архітектуру в більш залежне від політичної кон'юнктури становище, однак робить одним з найнаочніших маркерів соціо-політичних змін — з іншого.

Відповідно, перша половина XX ст. з стрімкою зміною політичних режимів та соціально-економічних умов виводить агітаційну роль в архітектурі на провідні позиції у Європі загалом та Україні зокрема. Німецький філософ Карл Ясперс характеризував цей період як «турбулентну плутанину» [9]. Від історизму та еклектики до модерну, через кризу війни та революції до авангарду і через посилення диктатури назад у неокласичні варіації — шлях архітектури за півстоліття (тоб-

то, за життя одного покоління архітекторів) вражає і лишає за собою значний матеріал для опрацювання дослідниками.

Говорячи про монументальну пропаганду в архітектурі, ми часто торкаємось взаємодії останньої з іншими видами мистецтв, тобто їх синтезу. Відповідні питання не раз розглядалися у теорії та історії мистецтва та архітектури. Починаючи від визначення Р. Вагнера «Gesamtkunstwerk», явище осмислювалося у працях таких відомих мистецтвознавців, теоретиків, філософів, як У. Морріс, Г. Земпер, Ван дер Вельде, П. Флоренський, О. Лосєв, Е. Панофський, Х. Зедлмайер, В. Фаворський, О. Муріна, Д. Сараб'янов. Означені ґрунтовні праці дають підстави розглядати проблему синтезу на прикладі розвитку архітектури та мистецтва у межах певного відрізку часу, в просторі культури України, що входила до складу Російської імперії та СРСР. В історії українського мистецтва означеної доби ця проблема відповідно до контексту була висвітлена у працях Л. Соколюк, Л. Савицької, О. Лагутенко, Р. Яцева. В архітектурі явище розглядається у працях С. Кілессо, Ю. Асеєва, А. Иконнікова, О. Рябушина, В. Чепелика, Б. Єрофалова-Пилипчака, Б. Черкеса та ін.

Після наполеонівських воєн початку сторіччя завершується формування концепції «націй» у сучасному розумінні, локальні культурні зв'язки починають превалювати над становими. Для титульних націй в імперіях питання історичного контексту власної культури набуває ролі легітимізації існуючого політичного устрою: формується наднаціональний «імперський» міф. Для народів, що на кінець XIX ст. не мали власної державності, питання культури, навпаки, набуває провідного значення у боротьбі за економічну самостійність та політичну незалежність. Відповідно, для таких націй локальні культурні традиції стають основою міфу «національного».

У монографічному дослідженні «Національна ідентичність в архітектурі міста» професор Б. С. Черкес зазначає: «мистецтво, завдяки іманентно властивим йому можливостям емоційно-психологічного впливу, стає одним з найпотужніших

засобів, за допомогою яких у суспільстві формується та утверджується національна ідентичність» [7, *28*]. Означені фактори імплементуються в архітектурно-мистецьке поле, кристалізуючись у стилі модерн, що, відповідно до вищезгаданих цілей може мати як орієнтований на подальший розвиток еклектики нейтрально-інтернаціональний, так і насичений локальними традиціями національний характер.

На території України першої половини XX ст. політична боротьба віддзеркалилася в архітектурі стрімкою зміною стилів та варіацій. Щодо перших двох десятиріч титульна еліта тяжіла до «великоруських» та «австрійських» традицій, що представлені в архітектурі відповідним російським модерном та сецесією. Велика частина пересічного будівництва того часу віддавала данину інтернаціональності явища, створюючи стилістично нейтральні об'єкти (передусім — житлова забудова, доходні будинки, індустріальна архітектура і т.д.). Національно орієнтовані кола, між тим, докладали значних зусиль для просування національного, українського модерну (за визначенням В. Чепелика, УАМ — «український архітектурний модерн») [8].

Від закладання В. Кричевським Полтавського губернського земства 1903 року УАМ репрезентований в проектах О. Сластіона, Є. Сердюка, О. Вербицького, Д. Дяченка та інших вітчизняних архітекторів. Однак у Києві проекти у стилі національного модерну на той час не займають провідного місця, здебільшого розміщуючись на периферії, відповідно до політичної і, передусім, економіко-соціальної ситуації: строкатий етнічний та класовий склад столиці України початку XX ст. більше тяжіє до історичних варіацій та «інтернаціонального» прояву модерну, що представлені у працях В. Городецького, молодого П. Альошина (іл. 1), М. Добачевського та Р. Марфельда (іл. 2). Найвідоміші проекти останніх трьох архітекторів (особняк Ковалевського, будинок Підгорського та будинок № 15 на Андріївському узвозі) відповідно отримують у містян назви «замків»: «Замок зітхань, «Замок барона» та «Замок Річарда», трактуючись саме як романтизовані історичні

Іл. 1. Педагогічний музей. Архітектор П. Альошин (1912 р.)

Іл. 2. «Замок Річарда — Левове серце». Архітектор Р. Марфельд (1904 р.)

Іл. 3. Будинок Полтавського губернського земства. Архітектор В. Кричевський (1903–08 рр.)

ремінісценції. Відповідна ситуація була типовою для більшої частини київських новобудов початку сторіччя, що не мали на стільки сильних національних рефлексій, як забудова Полтави (іл. 3.), Миргорода чи Харкова.

Перша світова війна та післявоєнна криза фактично обривають розвиток модерну в Європі. Революційні змагання на уламках колишньої Російської імперії та утвердження СРСР провокують до принципової ревізії усіх сфер життя, в тому числі і творчості. В пореволюційний час на образотворче мистецтво та архітектуру державною владою була покладена велика місія — унаочнити мрії про світле майбутнє засобами монументальної скульптури, архітектури та живопису, що отримало з плином часу визначення як «план монументальної пропаганди».

Після революції економіка країни зруйнована, столиця УСРР переноситься до Харкова, що призводить до значного спаду будівництва в Києві. Однак архітектура переключається на концептуальне формотворення та синтез з образот-

ворчим мистецтвом при створенні відповідних (фінансово незатратних) інсталяцій. При реалізації «плану монументальної пропаганди» створювалися об'єкти, які поєднували в собі архітектуру малих форм, скульптуру і живопис, мистецтво плакату, як при оформленні простору вулиць та площ під час святкування революційних подій.

Як писав у спогадах художник Климент Редько про оформлення Києва у 1919 році до Дня Червоної Армії: «На Софійській площі архітектори зайнялися облаштуванням арок, трибун і цоколів для всевнавча. Сотні столярів виконували план прикрас, підготовляли місце плакатам» [4, *52*]. Над оформленням міського середовища працювали і досвідчені майстри, і молоді художники: М. Бойчук, В. Кричевський, О. Екстер, В. Меллер, О. Богомазов, А. Петрицький, О. Хвостенко-Хвостов, І. Рабінович, С. Нікрітін, Н. Шифрін, О. Тишлер, В. Чекригін, П. Челіщев, І. Рибак, К. Редько. «Образотворче мистецтво торжествувало в сюжетах боротьби і в суто декоративних прикрасах. Мистецтво широким масам народу, мистецтво на вулиці! День свята — огляд наших професійних сил — свято синтезу» [4, *50*].

Мистецтво монументального оформлення міського середовища відомо сьогодні по рідкісних ескізах і, здебільшого, за емоційними спогадами сучасників та учасників цього процесу. При цьому слід відмітити, що відбувався процес взаємовпливу різних мистецьких галузей, і, крім того, як відзначив відомий дослідник мистецтва доби А. Стригальов: «…типологічні межі при цьому розмивалися — створювалися твори, які важко було б віднести до якогось одного з певних видів мистецтва. Така була характерна особливість часу. Вона, зокрема, простежується на прикладі архітектури <...> В архітектурних проектах наполегливо пробивала собі дорогу та ж тенденція до граничної образної виразності, експресії, патетичності, яка цілком відповідала агітаційній спрямованості інших мистецтв» [5, *116*].

Найбільш завершеним виразником «всесвітнього» масштабу нового художнього творіння став проект «Пам'ятника III Інтернаціоналу» Володимира Татліна. За висловом сучас-

ника, мистецтвознавця Миколи Пуніна: «Основна ідея пам'ятника склалася на основі органічного синтезу принципів архітектурних, скульптурних та живописних і повинна була дати новий тип монументальних споруд, що з'єднують в собі чисто творчу форму з формою утилітарною» [6, *176*]. «Пам'ятник ІІІ Інтернаціоналу» Татліна не є ні скульптурою, ні архітектурою у традиційному їх розумінні. Він став монументом тієї доби, коли художній геній брав собі за мету моделювання нового ідеального світу. Бажання втілити мрію у функціональних проектах переходило межі реальних можливостей.

Середина 1930-х відмічена жорсткою кристалізацією вертикалі влади, що імплементувалася в мистецтво створенням спілок (починаючи від спілки письменників) та делегуванням відповідним спілкам «рекомендацій» щодо розвитку радянського мистецтва. Зміна офіційного курсу в архітектурі та образотворчому мистецтві від авангарду на неокласику та соцреалізм віддзеркалилася в архітектурі Києва на прикладі конкурсу на забудову Урядового кварталу після повернення столичного статусу 1934 року. Провідні дослідники матеріалів конкурсу — О. Молокін, безпосередній учасник події та С. Кілессо, наш сучасник, відмічають ключову роль саме монументального підходу до завдання. Замовники конкурсу — ЦК КП(б)У вимагають передусім образного вирішення споруд, а вже після архітектурних задач. Необхідно: «знайти співрозмірне і добре вказане зі спорудами трактування монументу, надавши йому силует і характер, що відповідають його значенню» [2, *15*].

Авторські колективи по-різному підійшли до композиційного вирішення поставлених завдань. Так, на першому етапі конкурсу всі шість поданих проектів роблять головний акцент власне на архітектуру: споруди будівель РНК і ЦК КП(б)У домінують як по масі, так і по силуетному вирішенню. У проектах Весніних та Заболотного монумент трактується як окрема, відносно невелика фігура на пласкому п'єдисталі, що лише доповнює композицію, задану спорудами. Інші чотири проекти (Штейнберга, Олійника, Молокіна та Троценка) подають

монумент як скульптуру на постаменті-колонні, декорованій рельєфом. Лише у проекті Олійника колона набуває розвитку, перетворюючись на башту і займаючи домінантне положення в загальній композиції. Конструктивні концепти Весніних та Штейнберга позбавлені декору, набуваючи виразності лише архітектурними елементами, тоді як інші проекти використовують рельєф та дрібну скульптурну пластику як опорядження.

Держкомісія зазначила, що «центральний монумент (пам'ятник Леніну) в усіх проектах не отримав належного значення й виразності» [2, *13*]. Правляча еліта, виступаючи замовником, спонукала майстрів змінити композиційні акценти в бік монументалізації скульптури, як ядра комплексу. Природнім в таких умовах була орієнтація на неокласику та синтез мистецтв, хоча прямих обмежень не ставилося, перший етап конкурсу продемонстрував прихильність комісії саме до ампірних тенденцій. Зокрема, проект бригади архітектора В. Заболотного піддається критиці за недостатньо пишне оформлення, а у випадку Весніних взагалі: «авторами ще не подоланий вплив конструктивізму» [2, *12*]. Тобто, на момент проведення першого етапу конкурсу, конструктивізм сприймається як застарілий та невідповідний, як і вся авангардна архітектура загалом.

Другий етап, представлений десятьма проектами, закріпив загальну тенденцію. Власне, лише бригада архітектора Штейнберга зберегла чисте образне рішення, хоча навіть в її проекті монумент, встановлений на п'єдестал, виконаний в чітких лаконічних формах конструктивізму. Фомін та Заболотний трактують споруди як своєрідне тло, фон для монументу героїчного масштабу. Значна гіпертрофія скульптури виявляється і в роботі Алабяна — пам'ятник, фактично, домінує у просторі, зміщуючи на себе композиційний акцент. У проектах Альошина, Лангбарда та Рикова простежується продовження тенденції встановлення пам'ятника на постамент-колонну, що оформляється відповідно загальному стильовому вирішенню комплексу. Пропозиція Чечуліна взагалі перетворює комплекс споруд РНК і ЦК КП(б)У на колосальний постамент,

Іл. 4. Будинок Верховної Ради. Архітектор В. Заболотний (1939 р.)

тумбу, скульптурну арку, що вінчається монументом вождеві. Єдиним проектом, що відійшов від загального курсу, можна вважати варіант архітектора Олійника — однак його задум був підданий рішучій критиці. Третій тур конкурсу підсилив означену направленість.

Відповідні тенденції домінували в монументальній архітектурі Києва до початку Другої світової війни (Будинок Наркоматів І. Фоміна, Верховна Рада В. Заболотного (іл. 4) та ін.). На час воєнних дій масштабне будівництво було призупинене, однак ще до завершення конфлікту, одразу після повернення міста під радянський контроль, був оголошений конкурс на відбудову Хрещатика, що показує його велике ідеологічно-пропагандистське значення. «22 червня 1944 р. Рада Народних Комісарів Української РСР оголосила конкурс на планування і забудову Хрещатика. Ініціатором його проведення був тодішній лідер Компартії України Микита Хрущов. На визначення функції нових споруд вплинули політичні чинники…» [7, *67*].

У першому турі конкурсу взяли участь «дійсні члени Академії архітектури СРСР К. Алабян, Г. Гольц, дійсні члени Акаде-

мії Архітектури УРСР П. Альошин, О. Власов, В. Заболотний, члени-кореспонденти Академії Архітектри СРСР В. Гельфрейх, Є. Левінсон, І. Фомін, М. Паруснiков, І. Соболев, київські архітектори О. Тацій, А. Іванченко, проф. Штейнберг на чолі групи архітекторів Києва, харківський архітектор О. Кас'янов та інші» [8, *286*]. До другого туру були запрошені Власов, Тацій та Заболотний — останній відмовився від участі [3, *315*].

Д. Хмельницький у статті «Soviet Town Planning during the War 1941–1945» обґрунтовано та послідовно піддаючи критиці саму постановку проблеми подібних конкурсів, зазначає: «Місто розглядалося як феодальний центр з вражаючими архітектурними ансамблями, оточеними нечіткою і елементарною масою схематично зазначених районів. "Мистецтво міського планування" означало планування яскравих ансамблів і не більше того» [10, *329*]. Ситуація для міста, де велика кількість людей були повністю позбавлені даху над головою або проживали у так званому тимчасовому житловому фонді барачного типу, викликає багато запитань. Житло, що зводилось на Хрещатику аж ніяк не вирішувало проблем міста в цілому, та було призначене передусім для привілейованих верст населення.

Однак, при всьому формалізмі та репрезентативній риториці, не можна лишити поза увагою ключову зміну підходу, відхід від чіткого поділу міста на «квартали»: закритий урядовий та решту, що була прямо поставлена на конкурсі 1934-1935 рр. Тенденція створення цілісного простору центральної частини, насиченої не лише управлінськими, а й іншими громадськими спорудами (міськрада, театр Червоної армії, Музей Вітчизняної війни, Поштамт та житло), поступова трансформація типу забудови від фасадного по червоній лінії до дисперсного проявляє тенденцію «гуманізації» міського простору, розгортання його до пересічного містянина, що набуде розвитку в урбаністиці від другої половини 1950-х років. Приклад Хрещатику розмивав територіальний бар'єр між «урядовою» за «загальнодоступною» частиною міста, що почав вибудовуватися до війни.

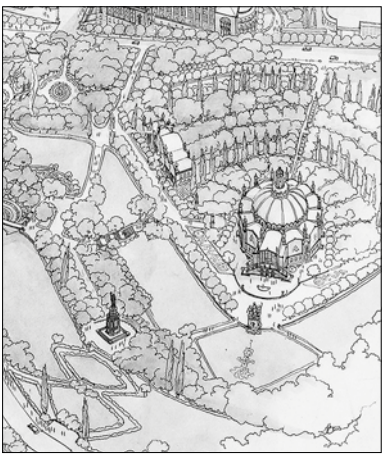
У конкурсних пропозиціях Хрещатику 1944 року скульптура надає значно меншу роль — в усіх запропонованих проектах автори вирішують вертикальні акценти за рахунок архітектурних форм: башт-компаніл, як Г. Гольц, П. Альошин чи В. І. Заболотний; обелісків, як О. Тацій чи житлової забудови, як О. Власов. І хоча до розвінчання культу особи ще далеко, однак тенденція до деперсоналізації, створення монументів архітектурними, а не лише скульптурними засобами, відхід від одноосібного пам'ятника героїчного масштабу в бік багатоскульптурних композицій знаходить пряме відображення в урбаністиці. Трансформація, викликана глобальними соціально-психологічними зрушеннями у суспільстві, де кожен індивід на практиці війни відчув силу колективу, а не окремого вождя, підсилена риторикою пропаганди про «загальнонародну» перемогу, знаходить пряму імплементацію у зміні підходів навіть парадних столичних ансамблів.

Історія українського модерну та необароко в радянській архітектурі напрочуд складна і драматична. Отримавши вільний розвиток у перші пореволюційні роки та деяку державну підтримку під час політики «коренізації», національний модерн та необароко стають першими жертвами цензорських чисток і репресій середини 1930-х. І якщо одним з майстрів проекти просто коректують, як В. Кричевському музей Шевченка в Каневі [1], інші з відповідними проектами програють конкурси та піддаються критиці за «невідповідність сучасній архітектурі», як П. Альошин та В. Заболотний на конкурсі на Урядовий квартал, то деяких репресують і знищують, звинувативши у буржуазному націоналізмі, як Д. Дяченка. Відповідно, три етапи конкурсу 1934-35 років тенденційно проявляють неофіційну заборону на цитування української традиційної архітектури і будь-які національні історичні варіації.

Однак зміна пропагандистської парадигми під час війни та самолегітимізація владних еліт через міфологізований зв'язок з історичним минулим, призводить до перегляду цих настанов. Що в сумі з означеним підвищенням моральної вартості

історичних надбань на фоні масових руйнувань призводить до відродження інтересу до народної архітектури та українського бароко, як засобу архітектурно-мистецької виразності та підкреслення національної та локальної образної самобутності (що, за Черкесом, також мало політичні мотиви при створенні ООН [7]).

Відповідно, конкурс на відбудову Хрещатику став колекцією яскравих ідей та варіацій на тему українських мотивів, що виражалися як у цитуванні барокових чи традиційних архітектурних форм, так і у оздобленні, колористичній гамі, підборі матеріалів декору. Особливо відзначилися в цьому проекти В. Заболотного і О. Тація (іл. 5, 6). У кінцевому варіанті відповідні тенденції стають більш стриманими, виражаючись, між тим, у широкому використанні керамічного оздоблення фасадів народними мотивами, малою скульптурною пластикою та декором.



Іл. 5. Проект відбудови Хрещатику. Фрагмент. Архітектор О. Тацій (1944-45 рр.)

Отже, монументальна пропаганда була напрочуд важливим формотворчим фактором для забудови Києва першої половини XX ст. Представлена в місті дещо у меншій мірі, ніж по Україні в цілому, до революційних змагань агітаційна функція стає домінантною, починаючи від 1919 року, імплементуючись у синтез архітектури, скульптури та образотворчого мистецтва. Перехід до неокласичної архітектури від середини 1930-х остаточно закріплює першорядність ідеологічно-пропагандистський маркер в ключових спорудах через відповідні постанови та конкурсні завдання, поставлені владними елітами. Певна, хоча і не значна, лібералізація підходу відбувається у повоєн-

ний період та пов'язана з поступками режиму на фоні соціальної трансформації цього періоду та певною зміною політичної кон'юнктури. Однак конкурс на забудову Хрещатика показує ключове значення для замовників саме парадного, декларативного, монументально-пропагандистського підходу, ігноруючи відповідні утилітарні потреби міста. Дана тенденція буде простежуватись до 1955 року, тобто до виходу постанови № 1871 ЦК КПРС і РМ СРСР «Про усунення надмірностей у проектуванні та будівництві», що підсумувала завершення відповідної соціо-політичної ланки у розвитку архітектури СРСР загалом та Києва зокрема.

Література:

1. *Марковський А. І.* Музей Шевченка в Каневі як перехід від українського модерну до неоклассики / *А. І. Марковський* // Сучасні проблеми архітектури та містобудування. — К.: КНУБА, 2014. — Вип. 35. — С. 159–168.

2. *Молокин А. Г.* Проектирование Правительственного Центра УССР в Киеве / А. Г. Молокин // Архитектура СССР. — 1935. — № 9. — С. 11–28.

3. *Єрофалов-Пилипчак Б. Л.* Архитектура советского Киева / *Б. Л. Єрофалов-Пилипчак.* — К.: А+С, 2010. — 638 с.

4. *Редько К. Климент Редько:* Дневники, воспоминания, статьи / К. Редько; сост. В. І. Костін. — М.: Советский художник, 1974. — С. 50–52.

5. *Стригалёв А.* Агитационно-массовое искусство (Агитпроп). Москва-Париж : Каталог выставки / А. Стригалев. — М., 1981. — С. 116.

6. *Пунин Н.* Памятник III Интернационалу. Проект худ. В. Е. Татлина / *Н. Пунин* // Русский авангард /А. Наков. — М. : Искусство, 1991. — С. 176–179.

7. *Черкес Б. С.* Національна ідентичність в архітектурі міста / Б. С. Черкес/ — Л.: Видавництво Львівської політехніки, 2008. — 268 с.

8. *Чепелик В. В.* Український архітектурний модерн. / В. В. Чепелик / упорядник З. В. Мойсеєнко-Чепелик. — К.: КНУБА, 2000.

9. *Якимович. А. К.* Полеты над бездной. Искусство, культура, картина мира 1930-1990 / А. Якимович. — М. : Искусство-XXI век, 2009. — 464 с.

10. *Chmelnizki D.:* Soviet Town Planning during the War, 1941–1945 [In]: A Blessing in Disguise. War and Town Planning in Europe 1940–1945. Jorn Düwel/ Niels Gutschow Eds. Dom publishers, Berlin, 2013.

Тетяна Гаєвська, Галина Вишневська

МОЛОДІЖНА СУБКУЛЬТУРА АНІМЕ: ЯВИЩЕ ЗАКОНОМІРНОГО РОЗВИТКУ СУСПІЛЬСТВА ЧИ ПРОДУКТ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ (ЯПОНІЯ — УКРАЇНА)

На початку третього тисячоліття людство зазнало радикальних змін у розподілі і концентрації економічного, культурного і символічного капіталу. Кардинально змінився характер виховання і освіти, формування ціннісних орієнтацій молоді, з'являються нові статусні групи з відмінними стилями життя. Ці зміни обумовлені рядом чинників таких, як трансформаційні перетворення у сфері культури, економіки, політики так і формування певних елементів «інформаційного суспільства» і «суспільства споживання» в контексті транскультурних змін.

Культурологічні дослідження соціокультурних змін у нашій країні потребують переосмислення теоретико-методологічних підходів до їх вивчення. Особливо це стосується тієї сфери індивідів, в якій відбувається переформатування і переорієнтація ціннісних зразків, моделей поведінки у молодіжній масовій культурі.

В умовах економічних і політичних змін в житті суспільства зростає роль молодої людини, здатної до самореалізації, самовираження і саморозвитку, яка вміє самостійно прийняти рішення. Саме на молоді лежить історична відповідальність за збереження і розвиток національних культурних традицій і цінностей, за цивілізовану інтеграцію України в світову спільноту.

Сьогодні назріла необхідність говорити про принципово нове розуміння ролі молоді для суспільства та аналізувати її, не тільки з позиції вікових характеристик, а й прагненням її

до активного самовизначення і самоствердження. У сучасному культурному просторі самовизначення молоді відбувається без чітко вираженої патерналістсько-ідеологічної опіки з боку держави і політичних партій і без сподівань на державну допомогу.

Актуальність вивчення проблем молодіжної масової культури різко загострилися з кінця XX — початку XXI ст.. З одного боку, — це пов'язано з різким падінням культурного рівня, втратою національно-культурної самоідентифікації значної частини підростаючого покоління. З іншого боку, — це пов'язано з особливою історичною і соціальною значимістю стану молодіжної культури для долі держави і суспільства. Саме якісні характеристики культури молоді у значній мірі визначають в майбутньому суспільно-державний розвиток нашої країни. Наша молодь, як і суспільство в цілому, переживає кризу цінностей. У суспільній та індивідуальній свідомості утворився духовний вакуум.

У молодіжному середовищі поволі зростають нові тенденції молодіжної масової культури XXI століття. Головною характерною рисою якої, на відміну від культурних цінностей старших поколінь, національних традицій, є її відособленість, відстороненість, вона демонстративна та епатажна. У свідомості старшого покоління сприйняття молодіжної субкультури часто має негативний характер. Тому молодіжна культура зі своїми специфічними ідеалами, модою, мовою, мистецтвом все частіше помилково оцінюється як контркультура.

Іншою характерною особливістю сучасної молодіжної культури є домінування споживання над творчістю. На нашу думку, — це негативна особливість, тому що залучення до культурних цінностей можливе лише в активній, самостійній культуротворчій діяльності.

Третьою характерною особливістю молодіжної культури можна назвати її авангардність, спрямованість у майбутнє і, навіть, екстремальність. Найчастіше ці риси поєднуються за відсутності базового фундаменту історичних і культурних традицій.

Отже, сучасну молодіжну культуру, як культуру певної вікової групи, характеризує емоційно-моральне самоутвердження на яке впливають групові стереотипні стосунки, установки і інтереси, які мають, наголосимо на цьому, розважальний зміст.

Зауважимо, що вивчаючи проблеми культури дослідниками визнається той факт, що культура має складну систему, яка не має постійної цілісності і інтеграції, її ландшафт різноманітний і в сучасних умовах помітне місце посідає масова культура. Американський (російського походження) соціолог і культуролог, один з основоположників теорій соціальної стратифікації і соціальної мобільності П. Сорокін, вважав масову культуру породженням чуттєвої культури, яка домінувала в Європі з доби Відродження. Опорною характеристикою такого типу культури є ідея про те, що реальність, за своєю природою, матеріальна, доступна почуттям — вона динамічна. Упевненість у тому, що домінуюча етика чуттєвої культури незмінно утилітарна і гедоністична, а для її задоволення необхідні зовнішні умови. Таким чином, моральні цінності можуть бути гнучкими, відносними, залежними від обставин і не перешкоджати задоволенню, насолоді, щастю, корисності.

Масова культура від моменту її появи привертала, та й привертає увагу науковців різних гуманітарних напрямків. Масова культура — один з найбільш глобальних і яскравих феноменів сучасної цивілізації. Явище це надзвичайно складне, багатофакторне і, навіть, суперечливе. Вона гостро реагує на будь-які суспільні трансформації, має нестійкі межі і дефініції, а тому поки що не до кінця осмислена сучасною гуманітарною наукою. Масова культура має безліч наукових визначень, які згоджуються в одному: під цим явищем сьогодні розуміють широко поширені в суспільстві культурні зразки — музику, кінематограф, анімацію, комікси, літературу, засоби масової інформації (включаючи Інтернет), моду, кулінарію, рекламу тощо.

З моменту фіксації появи масової культури філософами, культурологами, соціологами, мистецтвознавцями, історика-

ми вона стає предметом вивчення і, навіть, гострих дискусій. Спори про її значення і роль в розвитку суспільства тривають постійно. Понад те, за останні десятиріччя кардинально змінився не тільки навколишній культурний простір, а й уявлення про культуру як таку, пропонуючи не одну сотню нових інтерпретацій. Всі ці обставини вкрай ускладнюють і без того складне для дослідника завдання — підвести єдиний знаменник багаторічних наукових дискусій з даної проблематики. Всі ці дискусії зародили появу великої кількості різноманітних теорій і навіть цілих наукових шкіл.

Прийнято вважати, що масова культура — поняття міждисциплінарне, яке створюється на межі історії, економіки, політики, мистецтва, соціальних технологій, моралі і бере своє походження з появи теорій «масового суспільства». Саме в цьому контексті зароджувалися перші уявлення про «людину маси», або «масову людину», «масову свідомість», що увійшли до теорії масової культури. Про це багато і по-різному писали протягом десятиліть такі видатні мислителі, як М. Хоркхаймер, Г. Лебон, Х. Ортега- і-Гассет, З. Фрейд, Ф. Ніцше, Е. Фромм, К. Юнг, Г. Маркузе та ін.

У художній практиці про «масову культуру» і «масове мистецтво» вперше заговорили І. В. Гете і Ф. Шиллер в XVIII ст. Німецький філософ Ф. Ніцше у XIX ст. виступив рішуче проти творчості на потребу масового смаку і масовій публіці, вважаючи фундаментом справжнього мистецтва народну творчість. На початку XX ст. Х. Ортега-і-Гассет піддав нищівній критиці масову культуру в своїх відомих роботах «Дегуманізація мистецтва» і «Повстання мас». І якщо І. В. Гете та Ф. Шиллер ще тільки «відчували» зміни в мистецтві та суспільстві, то Ф. Ніцше почав усвідомлювати прийдешні зміни, а вже Ортега безпосередньо з ними зіткнувся.

Х. Ортега-і-Гассет виводить саме поняття «маса» з визначення «натовп». Натовп в кількісному і візуальному відношенні є множина, а множина з точки зору соціології і є маса. Суспільство завжди було рухливою єдністю меншості та маси.

Меншість — сукупність осіб, особливо виділених, маса — нічим не виділена. Маса — це середня людина. Таким чином, суто кількісне визначення — «багато хто» — переходить в якісне. Причину висунення мас на авансцену історії Х. Ортега-і-Гассет бачить в низькій якості культури, коли людина даної культури не відрізняється від інших і повторює загальний тип. Належність до маси розглядається ним, як суто психологічна ознака, тому що людина маси відчуває, що вона «точнісінько» така як і всі інші. Х. Ортега-і-Гассет відзначає, що «герої зникли, залишився хор». Окрема людина сама по собі може бути культурною людиною, але «в натовпі — це варвар». Стаючи частиною натовпу, люди опускаються по сходах цивілізації [7, *309*].

Інше бачення масової культури розглядається у теорії «прогресивної еволюції», одним з авторів якої є канадський філософ Маршалл Маклахен — автор терміну «глобальне село». Він і його однодумці стверджують, що в ліберальному суспільстві можуть виникати найрізноманітніші зразки культури, які де-факто є проявом свободи слова. Інше тлумачення сучасних культурних процесів пропонує засновник «аристократичної теорії» Алан Свінгвут, який вбачає основну причину сучасного буму масової культури в ослабленні традиційних суспільних інститутів, таких як релігія і сім'я, які тим чи іншим чином відповідали за формування культурних смаків суспільства. А сутність зрушень він бачить у підміні їх функцій засобами масової інформації, що диктують свої нові естетичні та життєві стандарти. Своєю чергою, представники мало не найвідомішої «франкфуртської школи» — Г. Маркузе, Т. Адорно, М. Хоркхаймер, які за своїми ідеями близькі до ідей марксизму, пояснюють бурхливий розвиток масової культури сутністю споживчого капіталізму, характеризуючи її як «спосіб контролю над думками і почуттями широких народних мас» [2; 6].

Чергова концепція, яка розглядаючи масову культуру у відриві від усіх інших явищ культури, розділяє його на три рівні: кітч (нижчий), мід (середній) і арт (вищий) [1, *39–42*].

Але найчастіше виявляється складним увиразнити межу між цими рівнями, а якщо арт сприймається як високе мистецтво, то знову знімається протиріччя між масовою культурою і елітарною. Тепер масова культура поволі переходить в елітарну, і точкою їхнього зіткнення і причетності виступає арт, але при цьому виникає закономірне питання про принципову відмінність арту як рівня масової культури від елітарної культури. Або ж, дивлячись на цю концепцію, можна сміливо констатувати відсутність між ними яких-небудь відмінностей, що знімає питання про їх співвідношення і «постмодернізує» дану позицію.

Аналізуючи масову культуру, яка виникла в умовах індустріального суспільства (переходу від соціально-економічної системи до постіндустріальної стадії розвитку) стає зрозумілим той акт, що вона з часом модифікується, набуваючи нових форм, змінює свою соціальну роль.

Масова культура в сучасному суспільстві виконує абсолютно особливі, унікальні функції, не тільки здійснюючи адаптацію цінностей високої культури до масової свідомості, а й виступаючи в якості механізму соціалізації, ефективно виконуючи ідентифікаційні стратегії і забезпечуючи суспільній системі стабільність та стійкість через конструювання особливої віртуальної надбудови над реальністю.

Одним із головних явищ масової культури є *ескейпізм* (від англ. escape — втекти, врятуватися). Саме завдяки ескейпізму масова культура здійснює підміну або, висловлюючись мовою психологів, компенсує реальність світом оманливих і осяйних ілюзій. Масова культура виробила і специфічні засоби вираження. Вона орієнтується не на реалістичні образи, а на ті виражальні засоби, які включаються, перш за все, в міфологічну структуру свідомості. Вона використовує іміджі, стереотипи і інші неадекватні дійсності форми вираження. «В епоху Постмодерну індивід занурюється у віртуальну реальність, сприймаючи світ як ігрове середовище, усвідомлюючи її умовність, керованість її параметрів і можливість виходу

з неї. Розрізнення старого і нового типів соціокультурної організації за допомогою дихотомії реальне — віртуальне дозволяє ввести поняття віртуалізації як процесу заміщення інституалізованих практик симуляції» [12, *93*].

У сучасному суспільстві, наповненому безліччю практик соціальної поведінки, формується «розірваність» (мозаїчність) свідомості індивідів, що призводить до відсутності цілісного уявлення про самого себе [5]. Тобто сучасний постмодерн, з одного боку, дав суб'єкту різноманіття варіантів для самоідентифікації, з іншого ж — ускладнив можливість знайти суб'єктну цілісність — єдину і несуперечливу картину світу. Приміряючи безліч масок, рольових моделей поведінки, суб'єкт успішно адаптується в соціальному просторі, стає «багатофункціональним», але в той же час його розщеплене его більш схоже на набір субособистостей, які взаємодіють один з одним відповідно до принципів як співіснування, так і боротьби. Як вірно зауважують українські дослідниці Г. Чміль, Н. Корабльова у монографії «Візуалізація реального в сучасному культурному просторі»: «Сьогодні однотипними серіями ліплять образи за допомогою іміджмейкерів та масмедіа. Сконструйовані ними ролі-ідоли повинні відповідати певному набору значень, насправді вони є масками, які в залежності від «реєстру» престижності, приміряються тими, хто бажає потрапити в коло однодумців чи набути бажаного статусу. Та більшість образів — це образи індустрії культури, які творяться іміджмейкерами та засобами масової інформації (секс-символи, топ-моделі, рок-зірки)» [12, *101*]. Таким чином, суб'єктність розширюється по горизонталі, охоплюючи все більше і більше ідеологій і поведінкових норм, але разом з тим, знищується як цілісне явище.

Але залишається незрозумілим питання: як масова культура, до якої залучена сучасна молодь, може впливати на його суб'єктні якості?

Найбільш поширеною інформацією про субкультури є те, що вони розбігаються з основними постулатами політики, релігії, соціальними нормами, традиціями. З цієї точки зору

можна зазначити, що молодіжні субкультури 60-х років прагнули сформувати свою унікальну ідентичність, протидіючи тиску відповідності, банальності масової культури і стандартизації. Паралельно з трансформацією культури протягом 80-х і 90-х років змінилася і форма молодіжних субкультур. За останні двадцять років чимало було досліджень про субкультури молоді. У цих дослідженнях, особливо під назвою пост-субкультурної теорії, дається критична перспектива майбутнього молодіжної субкультури і навіть пропонуються такі поняття, як «нео-племена», «спосіб життя» і «сцена» замість субкультури. Сьогодні субкультури вносять значний вклад в аспекти мультикультурної структури. Тим не менш, вони не мають сенсу за межами масової культури. Іншими словами, завдяки ЗМІ молодіжні субкультури, за іронією долі, стають частиною системи проти якої вони виступають.

Розглянемо це на прикладі молодіжної субкультури аніме, яка з'явилася в Японії. Вона поширилася на весь світ і сьогодні претендує на мультинаціональну популярність. Трансформації, що сталися в японському культурному середовищі на рубежі двох століть і конкретна практика молодіжних рухів в основі своїй корелюються з таким глобальним на сьогоднішній день поняттям, як «постмодернізм». І якщо виокремлення молоді в особливу соціальну групу стало ознакою входження людини в індустріальне століття, …то поява молодіжних субкультур — одна з прикмет постмодернізму. Більш того, ряд дослідників прямо вказують на те, що «постмодернізм був породжений молодіжним рухом 60-х років минулого століття. І з того часу нерозривно пов'язаний з численними течіями в молодіжній субкультурі» [4, *247*].

Нові життєві установки, принципи сприйняття і осмислення реальності, які багато в чому визначають особливості сучасних молодіжних субкультур — характерні риси постмодерністської ментальності і постмодерної культури. На це, зокрема, вказує сама різноманітність, строкатість стилів і напрямків цих порівняно нових соціокультурних утворень.

Адже постмодернізм — це неприйняття одноманітних і вічних істин, це гра зі смислами і значеннями та їх інтерпретація, безкінечне «мікшування» жанрів, відкрите або завуальоване цитування популярних джерел, тонка іронія і т. д. Ці особливості сприйняття і відображення сучасної постмодерної доби найбільш яскраво виявилися в субкультурі *отаку*, що є, безумовно, домінуючою в ієрархії собі подібних.

Сьогодні японська масова культура робить помітний вплив на світову культуру, в першу чергу на розвиток зарубіжної анімації, кінематографа. Але значно більше простежується її вплив на підростаюче покоління в інших країнах, формування його ціннісних орієнтирів, естетичних смаків, етичних засад тощо. Тінейджери усіх країн наслідують в одязі та поведінці ідолам японської естради і телезіркам, а також моделям японських молодіжних журналів. Навіть у Південній Кореї, де особливо існують антияпонські настрої як відгомін колоніального панування Японії, досить велика мода на японську масову культуру, особливо серед молоді. Хоча японська музика, комікси, журнали мод довгі роки існували як «андеграунд».

Ця субкультура не тільки визначила обличчя сучасної японської молодіжної масової культури, а й міцно увійшла в повсякденне життя молодого покоління багатьох країн, у тому числі, звичайно, і України. А слово *отаку* вже стало міжнародним, що не вимагає перекладу на іноземні мови і сприймається як невід'ємний атрибут світу манга, аніме, комп'ютерних ігор, спеціальних ефектів в кіно, японської поп- і рок-музики.

Початок 1980-х років в історії світового аніме ознаменувався подією надзвичайної важливості. У цей час у прокат вийшов мультсеріал «Мобільний воїн Гандам», який став для молодіжного середовища культовим. Розвиток світогляду молодіжних фан груп змінюється, з існуючих до цього в Японії клубів любителів наукової фантастики на клуби фанів науково-фантастичного аніме. Так почали з'являтися групи *аніме-отаку*. В Японії словом *отаку* називають пристрасного фаната чого-небудь, людини, буквально одержимої якимось своїм захо-

пленням, хобі: *онгаку*-отаку (любителі музики), пасокон-отаку (любителі персональних комп'ютерів), *тецудо*-отаку (фанати залізниць) тощо. Але все-таки, передусім, слово отаку асоціюється сьогодні з шанувальниками сучасної японської масової культури або ж одного з її напрямків — аніме-отаку (любителі аніме), манга-отаку (любителі манга). Ці фанати стихійно об'єднуються в молодіжні спільноти зі своїми правилами спілкування, поведінкою, особливостями дозвілля, специфічним сленгом. Ці спільноти являють собою замкнутий і малозрозумілий для непосвячених соціокультурний простір із філософією життя і своєю «особливою» психологією.

У англомовний світ, а, вірніше, на Захід, термін отаку прийшов з японської мови. І сьогодні ним прийнято позначати головним чином фанів аніме, рідше — японських комп'ютерних та відеоігор, молодих людей досить інтелігентної зовнішності і розсудливого ставлення до життя, які час від часу створюють різного роду суспільні проблеми. За кордоном слово отаку не є чимось ганебним, але іноді все ж викликає негативну реакцію, наприклад, у Південній Кореї — на відміну від Японії, де це визначення, як правило, сприймається досить неоднозначно.

У пострадянських країнах винайдений свій неологізм — «анімешники» або «аніме». Він міцно увійшов у сучасний молодіжний лексикон. У більшості випадків анімешниками називають численних шанувальників японської анімації, для яких перегляд нової стрічки або обмін думками з собі подібними в віртуальному просторі або в живому спілкуванні — один із засобів приємного і цікавого проведення часу, а заодно і пізнання Японії.

Вагомість виникнення аніме-отаку важко переоцінити. Японські підлітки, що народилися в 1960-х, все своє життя дивилися аніме по телевізору і в кіно. Воно формувало їх мислення, світогляд, давало їм орієнтири для наслідування. Виростаючи разом із аніме, підлітки-глядачі хотіли нового аніме, яке більшою мірою відповідало б їх «дорослим» інтересам. Звісно,

це не означає, що успішного аніме до початку 1980-х не було. Але саме в цей час виникла потужна ринкова ніша підліткового аніме, куди потекли капіталовкладення фірм-спонсорів. Завдяки цим факторам з'явилося нове покоління аніматорів. Наприклад, Мамору Осія, який розглядав аніме як засіб художнього самовираження. А професіонали покоління Хаяо Міядзакі, що втомилися малювати «дитячі» серіали, пішли за спонсорськими грошима. Це дало поштовх для розвитку могутньої японської мультиплікаційної індустрії.

Одночасно з цим почав розвиватися і фанатський, напівлегальний ринок. На ньому продавалися різного роду саморобні творчі вироби фанів аніме (манга, моделі мультиплікаційних героїв, костюми), так і піратські записи аніме з ТБ, нелегальні копії і так далі. Надалі деякі активні учасники цього ринку ставали комерційними творцями і комерсантами. Зокрема, тут можна назвати групу мангак «Кламп» (CLAMP) і аніме-студію «Гайнакс» (GAINAX). Значне поширення отримали також фанатські і комерційні журнали про аніме і мангу. Вони створили нову індустрію — індустрію отаку аніме, яка зробила аніме фактом не тільки японського, а й світового культурного життя.

Сучасна культура аніме — це своє коло інтересів (зрозумілих далеко не всім), своя особлива мова (незрозуміла за колом субкультури, яка складається наполовину із варіацій японської і жанрової термінології), своя символіка (від некоушек, до деталей косплея) і атрибутика (різні значки/зошити/аватарки із зображеннями любимих героїв), свої компанії (масштабні події в світі анімешників, рівня аніматрікса і повсякденні зустрічі товариств за інтересами).

Традиційно анімешники діляться, умовно, на три групи: перша, отаку — професіонали, які дуже добре розбираються в різних видах і жанрах аніме, мають вдома солідну колекцію тайтлів, відвідують аніме-вечірки і активно беруть участь в життєдіяльності субкультури. Друга група — це аматори аніме — їм цілком достатньо перегляду аніме. Вони можуть відві-

дувати загальні заходи, але не займаються косплеєм і не співають караоке. Третя група «анімешників» — це «попсовики» або «муняхи», так їх називають професіонали анімешники. Як правило до цієї групи входять підлітки, які називають себе анімешниками, тому що це модно. Вони люблять похизуватися на аніме-вечірках, пограти у великооких героїв і перекинутися, підхопленими від професіоналів, японськими словами. Деякі анімешники також виділяють й інші категорії: шанувальники, японісти, мега-отаку. Про те, як себе розділяти, анімешники сперечаються не менше, ніж про власну ідеологію.

Для представників субкультури аніме — це філософія, що несе в собі справжній японський дух і погляд на речі. Вони не зупиняються на простому копіюванні. Щоб зрозуміти філософію, вони вивчають історію і практики Японії, японську мову. Взагалі, естетика всього японського кінематографу містить в собі філософію дзен-буддизму, його споглядальну основу. У кожному фільмі або мультфільмі японці намагаються віддати повагу тим божествам або духам, яким вони поклоняються тисячоліття. У цьому полягає головна етична і естетична лінія японського кінематографу — в пізнанні життя простих людей через призму міфологічних і філософських знань цього народу.

Аніме — це японська анімація, або, як у нас прийнято називати, — мультфільми, а в просторіччі — мультики. Проте японські мультфільми створюються не тільки для дітей, а й для дорослих. Існує безліч видів аніме, кожен з яких орієнтований на свою вікову і статеву категорію: Кодомо-аниме — аніме, призначене для дітей; Сьонен-аніме — аніме, призначене для старших хлопчиків і юнаків (від 12 до 16-18 років); Сьодзьо-аніме — аніме, призначене для дівчат (від 12 до 16–18 років); Сейнен-аніме — аніме, призначене для молодих чоловіків; Дзьо-аніме — аніме, призначене для молодих жінок; ТВ-серіал — серіальне аніме, призначене для показу по телебаченню; ТВ-фільм — не серіальне аніме, призначене для показу по телебаченню; OAV/OVA — аніме, створене спеціально для випуску на відео (Original Animation Video).

Буває як серіальним (частіше), так і поодиноким. В даний час стандартна тривалість OAV — 23–25 хв, в 1980-ті і на початку 1990-х були часові і триваліші OAV. Повнометражний фільм — аніме, призначений для показу в кінотеатрі. Рідко буває коротше 50 хв, звичайна довжина — від 60 до 90 хв; Короткометражний фільм — аніме, призначений для показу в кінотеатрі, коротше 30 хв, тому завжди демонструється разом з іншими короткометражками.

Кожен вид аніме має свої характерні особливості — в промальовуванні, характері і звичках персонажів, фонову музику тощо. Так, наприклад, класичною ознакою графіки аніме вважаються т. зв. «великі очі» — непропорційно великі зіниці персонажів. Це не зовсім вірно. Початково великі, очі які «світяться» з великими віями, з'явилися в сьодзьо-манзі, оскільки вони на Сході традиційно вважаються гарними.

Взагалі, очі — центральний об'єкт обличчя персонажа в японській естетиці (в сучасній американській естетиці, до речі, таким об'єктом є рот), що символізує готовність персонажа до сприйняття і споглядання. Чим пропорційно менше очі персонажа, тим менше у нього розвинені ці здібності, тому «великі очі» — це завжди ознака юності.

Найсуттєвіше «великі очі» представлені в рамках стилю сьонен-аніме «каваї» («гарнюня», «привабливість»), який з'явився на початку 1990-х років. Особливість цього стилю полягала в тому, що головними персонажами таких аніме стали дівчата, які, за законами сприйняття сьонен-аніме, повинні були бути сексуально привабливими для глядача. Тому творці стилю «каваї» взяли для нього естетику сьодзьо-манги, що орієнтована на створення «привабливих»-«гарнюнь» персонажів.

Щодо персонажів, то чоловічі персонажі аніме мають особливо популярну серед жінок зовнішність — таких персонажів, як правило, називають бісьоненами, тобто — красенями. Анімешникам (любителям аніме) із Заходу слід враховувати культурні особливості Японії і мати на увазі, що красень-чоловік на Сході і на Заході дуже відрізняються. Східний (япон-

ський) красень має тонкі риси обличчя, довге гарне волосся, тонку, тендітну фігуру, великі виразні очі, зніжений, ранимий, чуттєвий і навіть, більше схожий на дівчину, чим на хлопця. Хоча, відзначимо, що ці критерії були властиві і жінкам, і чоловікам (Багато в чому це було пов'язано з тим, що зайняті політикою і війнами чоловіки віддали жінкам право у створенні художньої літератури. А жінки описали в ній «романтичних принців» своєї мрії, уявлення про яких увійшли в подальшому у «кров і плоть» японської культури. Найвідомішим з таких персонажів став принц Гендзі — «Повісті про Гендзі», ліричний твір жанру моноґатарі, написаний в епоху Хей'ан. Авторство роману приписується Мурасакі Сікібу, дамі при дворі імператриці Сьосі (роки правління 986-1011). Ідеал західного красеня — мужня краса (мускульна статура, мужність, здоров'я, рум'яне обличчя тощо).

Аніме для хлопців славиться своєю зневагою до жіночих персонажів — ті начебто непомітні і сірі, як мишки. Головне не переживання, а пригоди і різні історії. Як правило, аніме для хлопців — це різнобарвний набір героїв, які являють собою чудово згуртовану команду. Точніше, командою вона стане лише тоді, коли всі її члени перелаються між собою і з'ясують, що вони або брати, або друзі не розлий вода.

Багатожанровість сучасного японського аніме вражає:

Казка — жанр кодомо-аніме, екранізація класичних казок;

Комедія — різновид аніме, головне для якого — гумор: пародії, комедії положень, словесні і трюкові жарти;

Історія — різновид аніме, дія якого пов'язана з тими чи іншими реальними історичними подіями;

Драма — досить рідкісний для аніме жанр драматично-трагічного оповідання. Основна ознака — «dead end»;

Наукова фантастика (НФ) — аніме, дія якого пов'язана з існуванням та використанням техніки, що не існувала на момент створення аніме (міжзоряні космічні кораблі, бластери тощо). Зазвичай НФ-аніме розповідає можливу історію майбутнього людства, часто його сюжети пов'язані з прибульцями;

Космічна опера — різновид НФ-аніме, що концентрується на війнах, що проходять з активним використанням космічних кораблів;

Меха — складні механізми, як правило, саморухомі, які не мають реальних прототипів (тобто придумані спеціально для даного проекту). Зазвичай цим терміном позначають «гігантських роботів», величезні бойові машини, що керуються людьми. Жанр «меха» характеризується активним використанням таких механізмів;

Сентай — дослівно — «група / команда», жанр аніме, що розповідає про пригоди невеликої постійної команди персонажів, що борються з будь-ким або з чим-небудь;

Меха-сентай — те саме, що і сентай, але команда персонажів при цьому пілотує один або кілька меха;

Махо-сьодзьо — «дівчата-чарівниці», жанр сьодзьо-аніме, що розповідає про пригоди дівчат, наділених магічною силою. Концентрується на проблемах жіночого дорослішання;

Спокон — жанр аніме, що розповідає про юних спортсменів, які домагаються успіху шляхом виховання в собі волі до перемоги. Об'єднання слів «спорт» і «кондзё» («сила волі»);

Кіберпанк — жанр аніме, що розповідає про світ майбутнього, життя якого повністю визначають комп'ютерні технології. Картини майбутнього при цьому представляються похмурими і антиутопічними;

Паропанк — жанр аніме, що розповідає про альтернативні нашому світи, які перебувають на рівні технічного розвитку, відповідного Європі кінця XIX століття. Цей період характеризується початком революції технічних засобів пересування — поява дирижаблів, аеропланів, паровозів, пароплавів. Техніка, проте, все ще сприймається простими людьми не як щось звичне і банальне, а як щось магічне і, найчастіше, демонічне. Паропанк виник як альтернатива кіберпанку. Якщо кіберпанк зазвичай ґрунтується на футуристичній естетиці, то паропанк — на естетиці ретро;

Фентезі — аніме, що розповідає про світи, якими править не

технологія (як в НФ), а «меч і магія». У фентезі часто фігурують не тільки люди, а й різноманітні міфологічні істоти — ельфи, гноми, дракони, перевертні, люди-кішки, а також боги і демони;

Подорож між світами — різновид аніме, в якому головний герой або герої переміщаються між паралельними світами, зазвичай — між світом сучасної Японії і фентезі-світом;

Містика — жанр аніме, дія якого пов'язана з взаємодією людей і різних таємничих сил. Останні не піддаються однозначному науковому опису, чим відрізняються, скажімо, від магії в фентезі. Відносини з ними зазвичай пов'язані з різними моральними проблемами;

Парапсихологія — жанр аніме, дія якого пов'язана з парапсихічними силами (телепатія, телекінез, гіпноз);

Апокаліптика — різновид аніме, яке розповідає про настання кінця світу.

Постапокаліптика — різновид аніме, що оповідає про життя після глобальної катастрофи — Кінця Світу;

Романтика — аніме, що оповідає про любовні колізії;

Мильна опера — жанр романтичного сьодзьо-аніме, концентруючись на викладі складних і заплутаних любовних історій;

Шкільна мильна опера — різновид мильної опери, що описує любовні історії школярів;

Повсякденність — аніме, що описує повсякденне життя звичайних японців (зазвичай — середнього класу) з усіма її радощами і бідами;

Соціальний фільм або серіал — аніме, що піднімає актуальні проблеми сучасного суспільства;

Психологічний трилер — жанр аніме, що оповідає про «пригоди людської душі». Потрапляючи в незвичайні ситуації, герої таких аніме переживають складні і непередбачувані психологічні зміни;

Бойовик — жанр сьонен-аніме, дія якого пов'язана з бойовим протистоянням;

Самурайський бойовик — жанр історичного сьонен-аніме, дія якого пов'язана з війнами самураїв і ніндзя;

Детектив — різновид аніме, дія якого пов'язана з розслідуванням злочинів;

Шкільний детектив — жанр сьонен-аніме, в якому слідчі дії проводять школярі;

Поліцейський бойовик — жанр сьонен-аніме, що описує дії поліції щодо встановлення осіб злочинців і їх затримання;

Бойові мистецтва — жанр аніме, сюжет якого пов'язаний з протистоянням майстрів різних бойових мистецтв;

Добуцу — «пухнастики», аніме про людиноподібних «пухнастих» істот;

Ідоли — аніме, дія якого пов'язана з поп-зірками і музичним бізнесом;

Отаку — різновид аніме, що містить посилання на діяльність шанувальників аніме;

Хентай — еротичне або порнографічне аніме. Слово «хентай» (hentai) з японської мови перекладається як «збочений». В принципі, воно може використовуватися в різних сенсах, але за межами Японії існує його єдине значення — «мальована еротика і порнографія», як статична, так і анімована[1]. Як завжди, в будь-якій масовій культурі визначальним фактором естетики є споживач. Основних споживачів хентай-продукції можна розділити на дві основні групи — підлітки і дорослі. Підліткова хентайна манга орієнтована на школярів старших класів і студентів. Її герої — школярі і студенти, які переживають перше кохання і складнощі перехідного періоду, роблячи перші кроки в дорослий світ. Секс підліткової манги грає хоча і значну, але підпорядковану роль, а в основі сюжету лежать найбільш значущі і складні теми, ніж просто відвертий показ сексуальних актів. Крім манги, для підлітків також малюється аніме і робляться комп'ютерні ігри на еротичну тематику. Хентайна манга для дорослих набагато простіша і утилітарніша. Вона не несе ніяких ідей і не обговорює ніяких проблем, її мета — задовільнити читачеві сексуальну насолоду;

Яой — жанр сьодзьо-аніме, що розповідає про чоловічі гомосексуальні відносини;

Юрі — жанр сьодзьо-аніме, що розповідає про жіночі гомосексуальні стосунки.

Ще однією особливістю японського аніме є озвучування. Створивши найбільшу в світі анімаційну індустрію, японці ніяк не могли залишити поза увагою такий важливий елемент, як акторів для озвучування мультфільму. У Японії створена окрема індустрія підготовки акторів для аніме. Таких акторів озвучування називають «сейю», до речі, сьогодні в Японії досить популярна професія. Їх спеціально готують і вчать не тільки користуватися можливостями свого голосу (змінювати його, надавати різні акценти і діалекти, грати різні емоції тощо), але і професійно співати[11]. Сейю дійсно перевтілюються у своїх героїв (у кожному разі, кращі з них) вкладаючи в намальованого героя глибину і психологізм. Від їх майстерності залежить доля серіалу, часом талановитий сейю може врятувати серіал, а поганий або бездарний актор, відповідно, загубити. Тільки в Японії існують спеціальні школи для навчання акторів озвучування — аналогів таких шкіл в світі поки не спостерігається. Тому болісним моментом є дубляж аніме при ліцензуванні його в іншій країні[111]. У цьому випадку, як правило, вся творчість сейю змарнована. Глядач не отримає того задоволення від серіалу, який отримає носій японської мови. З цієї ситуації придумали вихід і тепер безліч отаку (фанатів) в усьому світі дивляться аніме з субтитрами. Проте, глядач при перегляді вимушений відволікатися на субтитри, що призводить до того, що з поля зору зникають будь-які дрібні деталі оформлення або мілісекундні зміни міміки персонажів, що в підсумку впливає на сприйняття серіалу.

Як уже зазначалося, для сейю важливо вміти добре співати. Адже саме сейю виконують більшу частину пісень, що звучать в японських іграх і мультфільмах. Проте, останнім часом, спостерігається процес зближення японського музичного шоу-бізнесу і сейю-бізнесу. Деякі сейю починають самостійну музичну кар'єру «без відриву» від основної діяльності, а початківці поп-виконавці намагаються отримати роль в попу-

лярному аніме-серіалі. Адже це буде рекламою для першого альбому.

Іноді сейю створюють власні музичні групи, виконуючи пісні для серіалів, над якими вони працюють. Хоча існують такі групи лише на час створення і показу серіалу. Найвідоміші приклади таких груп — група «DoCo», створена актрисами, які озвучували ТВ-серіал «Рамма ½» і група «Knight Sabers», створена актрисами, що озвучували OAV-серіал «Криза кожного дня» [Проект Б. Иванова Аниме и мангав России. URL: http://www.animemanga.ru/Articles/index.shtml (дата звернення 12. 01. 2019)].

Поширення аніме-культури у вітчизняному культурному просторі відбулося у 2005–2006 роках фендомом косплеєрів. Хоча на вулицях Києва фендом косплеєрів з'явився у 2008 році, у кінотеатрі «Жовтень» на першому фестивалі японської культури та анімації «отобе». На початку жовтня 2008 року по вулицях Подолу пройшлася фестивальна хода з 200 шанувальників вбраних в мультяшні персонажі. Наступного року зібралося вже близько 250 учасників, а через декілька років — понад п'ятсот. Зараз у Києві крім постійних 2 аніме-фестивалів регулярно проводяться аніме-вечірки і просто «тусовки» фанів.

На пострадянському просторі нова «дивна» молодіжна субкультура з'явилася у часи, коли добре організоване суспільство і встановлена ідентичність у країні розпадалися. Всі міфи і переконання, які були рушійною силою для декількох радянських поколінь, знищувалися. Молодь входила в доросле життя абсолютно ідеологічно оголеною. Відсутність бази та фундаменту в суспільстві відкрили їм життя, якого вони не знали і якому не довіряли. Політична і економічна криза, встановлення нових кордонів — виникнення нових держав, усі ці умови створили складну ситуацію у сфері виховання. Діти залишились без опіки батьків і держави. Для виживання у «ворожому дорослому колі» їм потрібно було створити власну ідентичність. Але за браком власного досвіду та уваги з боку батьків, суспільства та держави для створення власної іден-

тичності ще були не знайдені важелі. У цей момент суспільство нічого не могло їм запропонувати, тому що зайняте було влаштуванням власних амбіцій. І молоде покоління знайшло вихід у *запозиченнях культурних зразків* з абсолютно різних культур. Це покоління втікало в іншу ідеологію і намагалося побудувати свій ілюзорний світ на руїнах минулого. Деякі з них знайшли свій шлях у японській масовій культурі «косплеї». У перетині з іншою популярною культурою була створена нова культурна ідентичність. Вона сформувалася із східних та західних цінностей і спрямована на невизначене майбутнє молодими творцями. Косплей — від англ. costume playing, «костюмована вистава» або «гра з костюмами». Якщо точніше, це спроба повторити костюм, аксесуари і модель поведінки того чи іншого героя аніме, манги або комп'ютерної гри. Косплей дав можливість молоді взаємодіяти у реальному світі з членами колективної спільноти фанів навколо аніме, манги, відеоігор та інших розважальних медіа, так і у фантазіях рольового характеру, чий костюм вони одягають. У простому, яскравому, вражаючому, поверхневому світі аніме-героїв з привабливими ідолами і барвистими очами. У цьому світі вони ставали будь-ким із мультгероїв (майстром бою, космічним прибульцем, рицарем, одним із учасників дружньої команди, прекрасною леді, магом …та будь-ким і, навіть, злодієм). Косплей дозволив особі, яка відрізняється своєю особистістю, йому або їй залучати нові соціальні можливості, які або були відкинуті домінуючою культурою їхнього суспільства, або повністю відсутні в їхньому житті через зовнішні соціально-політичні сили.

Косплеєри мають свої модифікації: вуличний косплеєр — самий відчайдушний екстраверт, який може вийти на вулицю в досить практичному, але дуже яскравому костюмі анімаційного персонажу; паті-косплеєр — людина, яка з'являється в екстравагантному вбранні тільки на вечірках і фестивалях; фотокосплеєр — людина в костюмі, створеному винятково для проведення одного або декількох фотосетів, який часто дуже складно носити. Хоча можна нічого не вигадувати, а просто

купити «зеркалку» з хорошим об'єктивом і це буде достатньою умовою користуватися в тусовці підвищеною увагою за фактом. Має значення знання японських анімаційних серіалів і манга. Чим більшу кількість мультсеріалів знає анімешник, тим більший його авторитет.

Після різних соціально-політичних та економічних криз у всьому світі, розширення різних галузей масової культури забезпечило нові простори для субкультури. Молодь перетворила косплей, як альтернативу іншим формам тимчасової та нестабільної роботи. Наприклад, в Японії косплеєри можуть компілювати свої фотографії, як окремі вигадані персонажі з аніме та манги, і продавати ці «альбоми» через різних постачальників (як онлайн, так і офлайн), або навіть на заходах, присвячених косплею. Косплеєри, зрештою, перетворили своє захоплення костюмом та рольовою грою для створення власної кар'єри у таких галузях, як моделювання одягу, малювання або в індустрії розваг.

Вище зазначалася багатожанровість японської анімації, яка, в свою чергу, створила колосальну кількість різнопланових анімаційних героїв. У вітчизняних шанувальників аніме амплуа героїв не так вже й багато, серед яких:

Очаровашка — миле, ввічливе і сором'язливе створіння з котячими вушками, рюшами або іншими милими аксесуарами, наївне і, навіть, злегка по-доброму божевільне.

Готичний герой злобний або не дуже, одягнений в темні кольори, мовчазний і загадковий, без схильності до суїциду, як в інших субкультурах, з гострим непривітним почуттям гумору.

Супергерой японського урбаністичного епосу. Найчастіше атрибутом персонажа є катана, хоча і це не обов'язково. Обов'язково герой повинен бути харизматичною особою разом із саморефлексією і, звичайно ж, бути божевільним. Наприклад, прийти на тусовку з перфоратором і заявити: «Цей бур був створений, щоб пробурити небеса». Хоча варіантів багато.

Брутальний тип — ботфорти, сигара, майка, чорні штани, велика кількість ременів і хромованих аксесуарів.

Лолі — доросла панночка, яка зображує дівчинку, що не вийшла з пубертатного віку. Обов'язкова вікторіанська стилістика вбрання.

Готик-Лолі все те ж саме, що і Лолі, але замість рожевих і блакитних суконь — все в чорних або дуже темних тонах.

Покоївка — один з улюблених персонажів японських мультфільмів. Чорна сукня, білий фартух і маленький білий чепчик на голові. Ввічлива і дуже мила.

Японська школярка — білі гольфи, охайне платтячко, шийна хустка.

Стим-панк (англ. steam — «пара», punk — «протест, конфлікт» — підвид фантастики, дія якого відбувається у світі, у якому використовуються технології парових машин, що замінюють електроніку), тому обов'язковими атрибутами є всілякі годинники, шестерні, трубочки, головний убір — бажано котелок або циліндр.

J-Rocker одяг і зачіска у стилі виконавців японського року (зовнішній вигляд щось середнє між групою Kiss і раннім Nautilus Pompilius).

Отже, більшість вітчизняних аніме фанів наслідують одяг свого вподобаного мульт персонажу. Вбрання детально вимальовуються, а потім самостійно шиються, рідше замовляються у професійних кравців. Атрибути створюються власноруч за допомогою підручних матеріалів і клей пістолета. Аніме-професіонал створює свої власні оригінальні образи.

Улюблена їжа косплеєрів — суші, місо-суп, сашимі, тофу, шиітаке і інша японська їжа, тому їх час від часу можна зустріти в різних бюджетних закладах японської кухні.

Культовим режисером у любителів аніме-фендому вважається Хаяо Міядзакі. Тому регулярно в різних закладах проходять нічні марафони його анімаційних фільмів. Також справжніми корифеями аніме справедливо вважаються: Осаму Тедзукі — одного з деміургів цього напрямку, Отомо Кацухіро — режисера, яка вчинила прорив японської анімації на Захід, творця анімаційного фільму «Привид в обладун-

ках» — предтечі «Матриці» братів Вачковскі, японського режисера Мамору Осії.

Особливою популярністю та захопленням представників субкультури, крім фільмів студії Гхіблі (студія Хаяо Міядзакі) і серії повнометражних фільмів «Привид в обладунках», є анімаційні серіали, серед яких назвемо: «Суцільнометалевий алхімік», «Темний дворецький», «Гурре Лагані», «Ганді», «Роботек», «Євангеліон», «Зошит Смерті», «Кров Трійці».

Поширеним чтивом анімешників є «манга» — мальовані історії-комікси японською мовою, тому більшість представників цієї субкультури володіють письмовою японською мовою хоча б в тій мірі, щоб розуміти, про що йдеться у коміксах.

Як вище зазначалося, японська естрада відрізняється від європейської. Можливо тому, що для нас — це екзотика, а можливо з інших причин багато фанатів аніме в захваті від J-Rock груп. При чому популярність їх настільки висока, що японські групи приїжджають з гастролями до Києва. Найбільш відомі J-Rock групи: «Guild», «HITT», «Versailles», «The Gazette», «D», «The Fool», «One Ok Rock», «Screw». До речі, в Києві є своя група, що працює в стилі J-Rock: «Dead Eyes». Крім рокового напрямку також популярна попсова японська естрада, набирає популярності і поп-музика з Південної Кореї [3].

Ареалом перебування косплеєрів в Києві є клуб «Crystal-Power» в КПІ, японський та корейський культурні центри, кінотеатр «Жовтень», де проходить найбільший київський фестиваль японської культури та анімації «Отобе», будинок культури при Києво-Могилянській академії, клуби «Бінго», «Барви», «Київський палац дітей та юнацтва», арка Дружби народів, Володимирська гірка, Маріїнський парк і Контрактова площа (хоча час від часу місця «тусовки» молоді змінюються).

Останнім часом в Україні став поширений Comic Con (комік-кон, від англ. comic book convention) — конвент (офіційно організована зустріч) фанатів коміксів, блокбастерів, мультфільмів, фестивалів та різноманітних заходів для фанатів. Конвент спрямований на рекламу коміксів та відеопродукції,

а також на продаж додаткової сувенірної продукції. Під час заходу проводяться зустрічі з видавцями, письменниками, художниками, акторами у формі тематичних ігор та перевдягань — косплею. У багатьох країнах проводяться комік-кони. Не виняток і Україна. Наприклад, проходить щорічний фестиваль популярної культури у Києві під назвою Kyiv Comic Con. Учасниками фестивалю стають різні вікові категорії, навіть зовсім маленькі. Для цих гостей при участі дитячого центру Букаха проводяться майстер класи із створення улюблених героїв мультфільмів та аніме. Під наглядом майстрів діти працюють із самозастигаючою масою для ліплення Colorino Kids. Маса повністю безпечна для дітей та дуже легка в роботі, а яскраві кольори змішуються наче фарби, не залишаючи слідів на руках. Застигає ця маса за декілька годин і вже наступного дня фігурка улюбленого героя готова. Матеріал хоча і майже невагомий, але досить міцний і надовго зберігає чудові враження від власноручної творчості дитини. Для самих маленьких передбачені конструктори ліпунці, липучки та незастигаючий яскравий пластилін для творчості.

Вперше пройшов цей фестиваль у 2015 році, а вже у 2018 р. відбувся четвертий фестиваль. Кожного року популярність цього заходу зростає, про це свідчать статистичні дані, опубліковані на сайті організаторів фестивалю [8]. За попередніми оцінками кількість відвідувачів склала 12,5 тисяч людей за два дні. Зростає і кількість партнерів і учасників. З'явилються нові яскраві стенди та інтерактивні розваги, збільшується кількість презентацій кіно, зон відпочинку, учасників художників і магазинчиків супутніх товарів. До участі у фестивалі приєднуються нові клуби і компанії в сфері настолок, відеоігор, коміксів. Дивовижні активності та інсталяції підготували культурні центри. Збільшується кількість косплеєрів. Гості і учасники фестивалю відзначають, що з кожним роком косплеєрів рівень підготовки зростає.

На нашу думку, особливістю фестивалю 2018 року стало те, що на його площадках була представлена культурна продук-

ція не тільки японського або американського аніме і манга, ігри та відеоігри, а також репрезентована продукція українських виробників аніме, манга, ігор та відеоігор. Наприклад, на одній із площадок фестивалю був презентований спільний проект Tiger Way та TNMK — гру про українського супергероя Гупала (Goopalo). Класичний сюжет гри: підступні полчища ворогів вторглися в мирне царство, але вони були не готові до того, що на його захист встане могутній Goopalo. Ігрокам доведеться здолати їх, щоб знову запанував мир, а у Гупала є чимало «сюрпризів» для непроханих гостей.

Звернув на себе увагу і Перший в Україні профорієнтаційний комікс, показаний у рамках фестивалю. Комікс «Подорож у телевізійне Задзеркалля» створений для допомоги школярам свідомо обрати майбутній напрям навчання і професію. За сюжетом, шкільний клас приходить на екскурсію студіями і офісом 1+1 медіа. Головним сюжетом екскурсії стали «випадкові» зустрічі з відомими режисерами популярних шоу-програм та з їх ведучими. Наприклад, ведучою ТСН.Тиждень Аллою Мазур, ведучим ранкового шоу «Сніданок з 1+1» Русланом Сенічкіним, або ведучим шоу «Голос країни» Юрієм Горбуновим і генеральним директором «1+1 медіа» Олександром Ткаченком. Екскурсанти стають свідками зйомки прямого ефіру, запису кулінарної рубрики, процесу роботи над сюжетами новин, а також спостерігають, як працює велика команда студії на результат.

У рамках фестивальної тематики був представлений всесвітньо відомий індійський епос «Махабхарата», що глибоко вплинув на масову культуру. Як відомо, цей твір 5000-річної давнини і він цілком відповідає вимогам сучасного популярного жанру епіку. «Махабхарата» від міжнародної команди 360Art.Pro — це не тільки звичний графічний роман, а й імерсивний мобільний додаток і виставка, а також майбутня книга, VR та fulldome 360 адаптації. Автори проекту Олексій Чебикін («Даогопак») та Ігор Баранько («Максим Оса»), який малює «Махабхарату» останні 5 років.

Презентувалися на фестивалі і комікси, створені укра-

їнськими авторами. Комікси — це універсальна мова та потужний інструмент для обміну думками, соціальних змін та втілення ідей. Останнім часом на полицях книгарень спостерігається поява графічних новел та коміксів за прозою як українських, так і зарубіжних класиків. З'явилася на творчому обрії і комікс-поезія — експериментальний жанр. Цей жанр виходить із синтаксису коміксів — зображень, панелей, словесних бульбашок — і має ефект поезії. На Kyiv Comic Con представлена вперше антологія української комікс-поезії, продемонстровані експерименти з жанром та комікс-поезію у світі. «Ком-по» — перша в Україні збірка коміксів на вірші. Це спільний проект Goethe-Institut Україна та видавництва Смолоскип. До неї увійшли 18 коміксів на твори сучасних українських поетів та класиків [8].

Ще кілька років тому говорити про велику кількість цікавих подій для українських аніме-фанів та косплейщиків було зарано. Але сьогодні заходи, що присвячені відео продукції, аніме, манга, відеоіграм проводяться майже у кожному обласному центрі: у Дніпрі, Запоріжжі, Одесі, Львові, а також проходить Всеукраїнський конвент у Житомирі.

Разом із зростанням популярності аніме за межами Японії збільшилося і число противників цього виду анімації. Найсерйознішу критику викликає надмірна, на думку багатьох, кількість насильства і еротики в аніме, неадекватна поведінка людей, що захоплюються переглядом і колекціонуванням аніме — отаку, що інколи виливається в патологічні форми (відхід від реальності, агресивність, близька до наркотичної залежності). В країнах Європи і США японська анімаційна продукція проходить попередню оцінку з визначенням вікової аудиторії. Іноді, з метою зменшити вікову планку видавець вирізає з твору дуже відверті або жорстокі сцени.

Багатьом не подобається японське аніме на емоційному рівні: глядачам не подобається графічне рішення в аніме — «великі очі», або крикливі голоси персонажів, через незвичне для європейського вуха звучання слів і вияв емоцій японською мовою.

Деякі критики вважають, що аніме надмірно впливає на молодь, пов'язуючи із таким відхиленням, як кідалт (від англ. Kid та adult — «доросла дитина») — один з видів інфантилізму, культивований свідомо (синдром Пітера Пена, синдром Карлсона). Це люди, які мають дитяче хобі, прагнучи втекти від непривабливої дійсності і життєвих проблем. Набирає обертів ціла індустрія товарів, розрахованих на кідалтів: для чоловіків — комп'ютерні ігри, круті гаджети, колекційні машинки, солдатики, суперсучасні самокати або скутери; для дівчат — одяг в стилі Пеппі Довгапанчоха, футболки із зображенням героїв мультфільмів, яскраві пластмасові намиста, лялькові наряди та перуки. До речі, одна з таких кідалт-українок озвучувала свою психологічну проблему на телешоу «Половинки», що його знімає Новий канал [11].

Частково погоджуючись із тезою дослідниці О. Поріцької: «Відносне поширення цього явища в українській молодіжній культурі пов'язане, на нашу думку, з екзотичністю самої забави, незвичайністю персонажів. З другого боку, косплей — це переважно пасивне наслідування відомого мультиплікаційного чи комікcного сюжету, яке дає мало можливостей для виявлення індивідуальності та водночас не примушує напружуватися для вигадування сюжетів» [9, *80.*]. Дійсно, що молодіжний образ, представлений японськими мультиплікаторами, припав до душі українським тінейджерам і вони із юнацькою відчайдушністю підхопили естафету героїчних, але дещо інфантильних персонажів іншої культури.

І все ж основою аніме субкультури молоді є яскрава естетика японських мультфільмів і коміксів, а зараз до цього додається ще й естетика корейської поп-культури. На відміну від емо, культура аніме — фендому екстравертна і радісна, це постійні «няшечки-обнімашечки». Із сучасних субкультурних течій це, мабуть, найбезпечніша. Вона позитивна і радісна. Потрібно відзначити те, що ця субкультура розвиває творчі здібності молоді. Адже аніме-фендом стимулює творчість (малювання, крій та шиття), вивчення іноземних мов (японська, корейська,

англійська) і розвиває акторське мистецтво. Молодіжна субкультура аніме не несе у собі агресії. Представники аніме не влаштовують громадських протестів і політичних заворушень. Вони просто перебувають у «своєму світі» — світі мультиплікаційних героїв. Без сумніву, аніме в більшості своїй позитивно впливає на свідомість молодих людей. Молоді люди дивляться аніме і воно робить їх сприйняття більш ідеалізованим і романтичним, змінює їх світовідчуття, сприяє самопізнанню і саморозвитку. Вони реально переживають події, які з ними ймовірно ніколи не відбудуться. Саме по собі середовище існування і інтересів набуває дещо іншого забарвлення.

Отже, молодіжна культура — це, перш за все, вікова асиміляція, переробка загальної культури, властивої суспільству на даному етапі соціального розвитку. Це культура певного молодого покоління, але, одночасно — це культура певного вікового етапу в житті кожної людини, коли відбувається формування особистості, самовизначення і самореалізація індивіда, які не можуть не включати і культурний аспект.

Разом з тим, молодіжна культура обумовлена і соціумом, в якому вона функціонує, громадською психологією, нормами, потребами, ідеалами соціального організму. Таким чином, молодіжна культура носить одночасно тимчасовий і позачасовий характер, відображаючи соціальний і психологічний образ свого часу і суспільства.

Виставки, творчі вечори, фестивалі сучасного мистецтва, моральна і матеріальна підтримка творчості молодих вкрай необхідні. Що б не декларувала молодь, як би вона не епатувала публіку, молодіжна культура потребує суспільної уваги, підтримки і кваліфікованої критики. Втім, як і всі ми потребуємо молодіжної творчої еліти, хоча це і не лежить на поверхні.

Література:

1. *Аблеев С. Р., Кузьминская С. И.* Массовая культура современного общества: теоретический анализ и практические выводы / С. Р. Аблеев, С. И. Кузьминская // Человек в социальном мире: проблемы, исследования, перспективы. Научнопрактический вестник. Выпуск 2002/1 (N 8)., С. 39–42.

2. *Адорно Т., Хоркхаймер М.* «Диалектика просвещения». Философские фрагменты / Т. Адорно, М. Хоркхаймер / М.-СПб., 1997. — 312 с.

3. *Заклецкий Александр* Обзор новой субкультуры в Киеве — аниме-фэндом URL: https://gloss.ua/story/ipeople/article/67337 (дата звернення 23. 12. 2018).

4. *Катасонова Е. Л.* Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры / Е. Л. Катасонова / М.: Воет, лит., 2012. 357 с.

5. *Комаров С. В.* Проблема субъективности в трансцендентально-феноменологической традиции западной философии: автореф. дис. … д-ра филос. наук : 09.00.03 Урал. гос. ун-т им. А. М. Горького. Екатеринбург: [Изд-во Перм. техн. ун-та], 2007. — 34 с.

6. *Маркузе Г.* Одномерный человек. Исследование идеологии развитого индустриального общества / Г. Маркузе / М., 1994. — 368 с.

7. *Ортега-и-Гассет Х.* Восстание масс. Эстетика. Философия культуры / Х. Ортега-и-Гассет / М., 1991., 309 с.

8. Офіційний сайт Kyiv Comic Con URL: https://comiccon.kiev.ua (дата звернення 10.01. 2019).

9. Поріцька О. Традиційне та модерне в культурних цінностях молоді урбанізованого середовища України: молодіжні субкультури (за матеріалами інтернет-ресурсів). Народна творчість та етнографія 1/2010 URL: http: //dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/37885/07-Poritska.pdf?sequence=1 (дата звернення 23. 12. 2018).

10. *Проект Б.* Иванова Аниме и мангав России. URL: http://www.animemanga.ru/Articles/index.shtml (дата звернення 12. 01. 2019).

11. Субкультура аніме у молодіжному середовищі: інформаційна довідка із серії «Панорама світу». КЗ КОР «КОБЮ». К., 2017. 36 с.

12. *Чміль Ганна, Корабльова Надія* Візуалізація реального в сучасному культурному просторі / Ганна Чміль, Надія Корабльова / Монографія. К.: Ін-т культурології НАМУ, 2013. 256 с.

13. *Clements, Jonathan, McCarthy, Helen.* The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. 2-е изд. Stone Bridge Press, 2006. — 30. 867 p.

Посилання:

[1]В історії японського мистецтва еротичні гравюри і малюнки існують дуже давно. Вже перші настінні малюнки, що дійшли до нас від середини першого тисячоліття нашої ери, містили в собі виразні сексуальні мотиви. Деякі з них малювалися з пустощів, інші переслідували релігійні цілі. Адже відомо, що в Японії здавна існують «фалічні культи», що використовуються в обрядах зображення фалосів. Також сільськогосподарські свята, пов'язані з цією символікою, проводяться здавна і існуютьв Японії до цього часу.

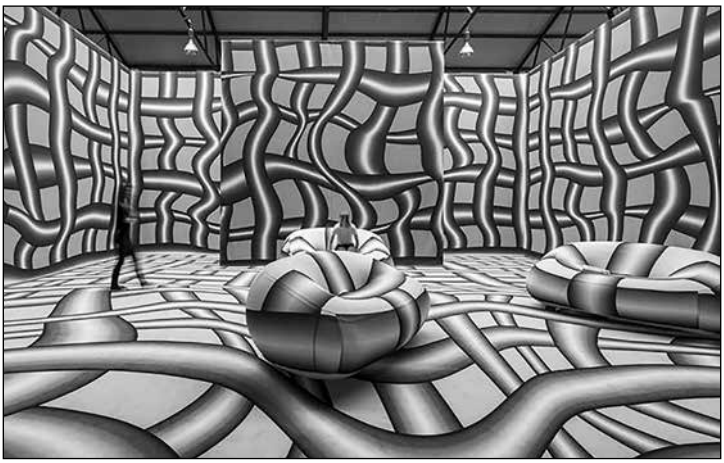
Одним з попередників сучасної хентайної манги вважаються відверті еротичні гравюри на дереві «сюнга» (shunga) — «весняні картинки», широко відомі у всьому світі. Сюнга та аналогічні книги і гравюри активно створювалися в Японії за часів сьогунів Токугава (1603–1867), оскільки пригодницька і еротична творчість тоді повністю замінила заборонену «політику».

[11]З'явилася індустрія сейю приблизно на початку 1980-х років і пов'язана її поява з Іїдзіма Марі, молодою актрисою і співачкою, яка зіграла головну жіночу роль (роль Мінмей) в серіалі «Супервимірна фортеця Макрос». Пісні з цього серіалу в її виконанні зайняли високі місця в японських хіт-парадах і, вперше в історії аніме, викликали великий глядацький інтерес до цієї професії.

[111]Так, найвідоміша в Японіії сейю, Хаяшібара Мегумі, за творчі сорок років зіграла понад 200 ролей. Вона вважається «характерною» актрисою — грає ролі певного «характеру» або амплуа. Її амплуа — це чарівні і талановиті, але химерні і легковажні дівчата-підлітки. Однак, в тому — й полягає її майстерність, що вона щоразу заново одушевляє сюжетну «лінію», наповнюючи її новими відтінками і створюючи об'ємні образи її героїнь. А зазвичай дублюючим її американським актрисам ніяк не вдається повністю заповнити створену нею форму, і вони грають тільки одну «грань» її ролей. Це й не дивно — адже дубляжем в США займаються актори-невдахи, які не зуміли реалізувати себе в кіно або на телебаченні. Показово, що однією з кращих дублершею Хаяшібара вважається Лиса Ортіц (Lisa Ortiz), яку буквально запросили «з вулиці». Показово, звичайно, не для оцінки майстерності Хаяшібара, а для загального рівня американського дубляжа.

РОЗДІЛ III

САМ ЯК ІНШИЙ: ЗОБРАЖУВАЛЬНИЙ КОНТЕКСТ



Ірина Зубавіна

«ЗОБРАЖУВАНЕ Я» У ВЗАЄМОДІЇ ЛЮДИНА-ЕКРАН

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 образу 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 комплементарних версій, образів апологетичного штибу, так би мовити, «для зовнішнього споживання», так і відвертих саморозкриттів, на межі психологічного ексгібіціонізму у фазах, що маркірували поступове заглиблення у сутнісні аспекти людської ідентичності.

Екранна доба розпочала принципово новий етап у становлення «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 «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», онорічних проекцій 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 (проекції світла і тіні на полотно екрану, по тому — електромагнітні імпульси, а згодом — цифрові бази даних) відкрила також нові обрії щодо цілком свідомого творення/моделювання будь-яких намислених образів, їх означування та переозначування.

Сказати б, 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. Відтак, «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) [22]. 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») [43] 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» [43, *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 [43, *177*], при цьому зазвичай контролюється другим чинником — «me» — соціокультурною ідентичністю, що спирається на досвід спілкування з оточенням [43, *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 (a'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. 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. Маклюеном), 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 все більш активно розширюючи спілкувальне коло індивіда, виставляє його на позір безлічі анонімних поглядів, робить дедалі все більш безпорадним і залежним 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.

Сказати б, вже від початку екранної доби перед глядачем відкрились нові перспективи щодо самоусвідомлення: шляхом споглядання кінематографічної візуалізації різноманітних сценаріїв буття та можливих моделей розвитку подій, за допомогою солідаризації з екранним персонажем глядач-персона діставав опосередкований буттєвий досвід, який значно перевершував резерви реального світопереживання, отримував можливість ставити себе на місце інших (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 спостерігається 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. Відтак, «тривалість» — подовженість у часі — одна з фундаментальних ознак екранного видовища й водночас — найсуттєвіша властивість/особливість/атрибут людського існування, яке є хронологічно обмеженим (завершальною точкою ліку «часовості» буття є смерть). Екранна доба відкрила перспективи своєрідного здолання цього кордону фатальної детермінованості у житті окремого індивіда, відкривши перед ним можливості зазирнути в глибини історії, змоделювати майбутнє, прожити безліч екранних доль в різних версіях/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» [36, *329*] з перспективою вирватись з виру «ось-буття» (буття-тут, «буття закинутості у світ») за допомогою екрана, що поступово перетворився на найпотужніший портал виходу мислячого суб'єкту з в'язкого потоку повсякдення за межі того, чим його «Я» є в цю конкретну мить, з переміщенням у віртуальний часопростір паралельного світу «заекрання». Такий вихід за межі власного «Я» сприяє формуванню стороннього погляду на себе як на

Іншого задля втамування інтенцій/тяжіння до ідентифікації, ауторефлексії, позиціонування у соціумі та світі.

Відтак, 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», пов'язана з нею «віртуальна реальність» стали визначальними культуроутворювальними феноменами перехідної доби від XX до XXI століття. Симптоматично: ця динамічна система, що безперестанно перебуває у розвитку, була відпочатково антропоцентричною — пов'язаною із зображенням людини: саме людська фігура у масштабному співвіднесенні з форматом кадру визначала крупність плану — надкрупний, крупний, середній, загальний.

Базуючись на системі двомірних, тобто площинних (а нині — ще й об'ємних 3D) зображень, наразі можливою є не тільки пряма репрезентація прикмет «твердої реальності» фізичного світу, персонажів, їхніх дій, відтворення особливості їх мовлення, ознак психологічного стану, емоцій тощо, а й «редагування» наявності, її моделювання/реконструкції/імітації. 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. Маклюеном [19]), що дає підстави стверджувати: саме віртуальні (нематеріальні, неуречевлені) продукти діяльності людини й визначають характер сучасної цивілізації.

***

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 характерні розвідки А. Блаженного та

П. Флоренського 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».

Не потребує додаткових обґрунтувань, що XIX століття стало добою інтелектуальних і технічних революцій, у натрах 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.

У класичній традиції зображування людини, її обличчя, статури, пластичного еквіваленту статусу, вдачі, рис характеру, інших зовнішніх проявів «Я» пов'язувалось із заняттями елітними: творчість художників-портретистів, практика автопортрету, художньої фотографії, а також літературне автопортретування за допомогою слова, на покликання власної рефлективності. Після тривалої паузи у русі індивідуалізації часів першої світової війни у візуальному, зокрема, в екранному мистецтві 10–20-х років XX століття, опосередковане «Я» автора знаходить яскравий прояв у виявах 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 III рейху, у радянському кіно авторитарної доби). Не менш виразно через вікно/рамку екрана простежуються і шляхи вихо-

ду 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, проекціями.

Становлення нової матриці екранного персонажу, 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, знаменували 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 індивідуальних/неповторних рис, перетворюючись на вмістилище/оболонку уламків культурних матриць. Суб'єкт при цьому постає як колаж, сповнений суперечностей, реляцій/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.

Відтак, 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 Бодрійяр, Божедар Манов), безтілесної дигітально оформленої субстанції — «тіла без органів» (ТБО). Цей термін, запущений в обіг французьким поетом сюрреалістом А. Арто, був введений у сучасну філософську думку Ж. Делезом і Ф. Гваттарі (у працях 1980 р.: «Анті Едіп. Капіталізм і шизофренія» та «Кафка») [15].

Динаміка взаємодії людина-екран як процесуальність від передісторії та історії становлення оптико-екранного інструментарію свідчить не тільки про вдосконалення продуцентів рухомого зображення (камера обскуре, камера люциде, фотокамера, кінокамера), а й демонструє зміну умовної дистанції між зображуваним «Я» та навколишнім світом. Ґенезу людиномісця в екранологічному дискурсі можна простежити фактично вже від прообразу кінематографічного видовища — таких іграшок, як «Чарівний ліхтар» (Laterna magica) та «машина

метафор», 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» Мориса Мерло Понті [24], 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» [32, *5*].

Від опосередкованого екраном альтер-его автора — сублімації його свідомих і/або несвідомих інтенцій автора в оприявленні власної/неповторної картини світу, компенсації прихованих страхів, фобій тощо в авангардних течіях 1910–1920-х років, спостерігаємо радикальний крок до рефлексивних вглядувань у «тремтливе дзеркало» екрана в пошуках себе як *Іншого*. Насамперед — в авторському кіно другої половини XX століття, де «Я» проявляє себе в режимі «внутрішнього монологу» (про нього писав свого часу С. Ейзенштейн [38]). Концепт римується з інтерпретацією Ю. Мельвілем мислення «як внутрішньої бесіди з собою як з іншим, іншими» [23, *66*], тому сприяє й катарсична функція мистецтва, що передбачає можливості людини сприймати себе як іншого та іншого як себе.

Кардинальний перехід — до безреференційної абстракції, «замкненого колообігу симулякрів» (Ж. Бодрійяр) [11] відбувся у координатах постмодерну.

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 аутопроекцій у паралельний світ, творення симулякрів, що конституюють омріяні виміри «Я» — 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.

Найавторитетніші автори/апологи 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» (Ліотар) тощо.

Відтак, 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-то: зваблення, симуляція, гра.

***

Екран послідовно відкриває людину для оточення і для неї самої. Наразі траєкторія «зображуваного Я» у стосунках людина-екран отримала симптоматичні зміни: намітився виразний дрейф від феноменологічної кіноантропології — «лик-лице-личина» [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. Бодрійяр, С. Жижек та інші автори).

Відповідно змінюються функції екрана — від суто посередницьких — як площини проекції подій, до інтерактивного спаринг-партнерства у 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, далебі — 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 так званого «автентичного» телепродукту (телесеріал, реаліті-шоу, блоки новин, відеокліпи, телереклама, телефільми, телепередачі пізнавальні, розважальні тощо) тільки підігрівала 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. Бордрійяр). Образи ведучих телепрограм, 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 на показ — 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. Можливо, саме цим пояснюється засилля екранного виміру лячними новинами (реальними та/або фейковими), кримінальними, медичними серіалами, скандальними ток-шоу, проблематика яких обертається навколо протиприродних стосунків, аномалій тіла та духу, хибної/порочної моральнісної настанови тощо. Як-от «Детектор брехні», де людина розкриває скандальні таємниці власного життя, зриває покрови таїни з огидніших вчинків та рис власної персони. Такий акт психологічного ексгібіціонізму передбачає певну грошову винагороду — виплату від-

носно невеликої суми грошей за щирі відповіді на питання, інтимність яких все зростає — від блоку до блоку. Мимоволі спадає на думку, що після участі в такому шоу проблематизується повернення суб'єкта до своїх повсякденних соціальних функцій, професійної діяльності, до виконання родинних обов'язків. Чи може зцілити людину таке публічне зривання личини, привселюдна руйнація облудного іміджу? Либонь, під однією машкарою прихована інша, можливо, й не зовсім облудна — така, що являє/ідентифікує інший скалок розщепленого людського «Я».

Пізнавальна передача «Я соромлюсь свого тіла» передбачає публічність у розкритті медичних таємниць пацієнта (таке порушення лікарської етики асоціюється з недодержанням таїни сповіді). Ці та інші передачі: «Одруження наосліп», «Зважені і щасливі», «Врятуйте нашу родину», славнозвісна «Слаба ланка», «Зради», шоу, які намагаються виявити, на що здатна людина заради грошей (як-от поїдання на швидкість великої кількості їжі), мають зарубіжні аналоги («Аномалії тіла», «Двійко на мільйон», «Я важу 300 кілограмів», «Віза нареченої, віза нареченого» тощо), адже зроблені за міжнародними форматами демонстрації відхилень тілесного й духовного плану — мазохістичних, нарцисичних, домінантних та інших непривабливих проявів багатомірного/багатоаспектного/трансверсійного «Я», вразливих вимірів особистісної структури учасників шоу. У такий спосіб екран дозволяє зазирнути під іміджеву маску людини (або імітує цей процес).

На зламі XX-XXI століть цілісність зображуваного «Я» ніби руйнується, розпорошуючись в ризоматичних екраноцентричних структурах (кіно, цифрове відео, контент комп'ютерних ігор, web-кінематографія, соціальні мережі Інтернет тощо). Понад це — як наголошує дослідник проблем кіноантропології та візуальності Ганна Чміль — у певних рольових обставинах людина сама перетворюється на «екран», відіграючи в різних життєвих ситуаціях ті чи інші ролі, вдягаючи/приміряючи різні маски, про що знаходимо докладні розвідки у

праці Ганни Чміль [33; 140]. Часом це — машкари, скальковані з екранних персонажів, поведінково-мовленеві моделі, свідомо або ж несвідомо підхоплені з кінофільмів, телесеріалів, сіткомів, різноформатних шоу тощо. 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, тонелі, 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 Кардашьян, Анжеліна Джолі, інші культові фігури, що мають численних фанів, епігонів, наступників.

***

Наступна, принципово нова фаза розвитку екранних презентацій зображуваного «Я» пов'язана з тотальним розвоєм комп'ютерної, або — кіберкультури, початок експансії якої припадає на кінець 1980-х — 1990-ті. Цей етап означений такими різноплановими факторами, як запровадження цифрових технологій (у тому числі у «старших» формах екранної творчості) та введення всесвітнього «павутиння» Інтернет — глобального засобу масової інформації та комунікації, що надає найповнішу свободу самовияву (читай: вияву самості) кожному, хто побажає. Мережі не тільки адаптували/втягнули у себе традиційні медіасередовища, а й породили специфічні

форми художньої творчості — актуальне мистецтво Net-art. Для наших розвідок принциповим є включення до класифікації творів мистецтва мережі (Нет-арту) 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 частини електорату — завсідників соцмереж, завзятих геймерів, активістів web-кінематографії, інших заручників/бранців, залежних від безперервного ефекту трансфокації глобального Інтернету (ZOOM), позасубстанціальне «заекрання» все більш настійливо претендує заступити місце «твердої реальності».

Фанати кіберпростору, призвичаєні перебувати/проводити питому 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 IT-кріейтора) з наступним комфортним оприлюдненням його в умовно анонімних актах/подіях мереживної інтерактивності (комп'ютерна гра, спілкування у віртуальних культурних спільнотах соціальних мереж, web-кінематографія тощо) — вагомий привід для тривалого «зависання» юзера у кіберпросторі. Комп'ютер, перетворив-

шись на своєрідне розширення свідомості людини, змінив обшири ідентифікаційних модальностей користувача-кріетора, 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, які, 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 вони можуть 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 проекцій на екран) інспірувала/актуалізувала стратегію тестування — випробування альтернативних ідентичностей у ризоматичних структурах паралельного світу «заекрання». 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/віртосфері (коли користувач плутає «першу» й «другу» реальності — в стані зміненої свідомості, що М. Носов називає *гратуалом* [27]) уявний світ втрачає статус тимчасового замінника. Перетворюючись на буттєву домінанту, провокує користувача до своєрідного віртуал-дауншифтінгу з відмовою від традиційних цінностей й соціально статусних буттєролей, коли «Я» субстанційне 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 віртуальна. 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, при чому різних її версій (без необхідності трансформування фізичного тіла). У віртуальній реальності — у вимірі «безпредметної тілесності» ТБО — «тіло без органів» (термін Ж. Бодрійяра) є відчуженням людини від плоті, переходом у піксельний нематеріальний формат, що передбачає оцифрування будь-якої 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 ще одним аспектом актуального мистецтва Net-art. У кібергрі мембрана екрана лише умовно розділяє світ на простір «твердої» фізичної реальності та дигітальний вимір гранично повної свободи самовияву/свавілля глядача-користувача-геймера. Дедалі все 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 ефімерність переконливої ілюзії, вхід-вихід з якої здійснюється миттєво, а штучно/симулятивна об'єктність

якої споряджена здатністю до радикальної змінюваності візуальних параметрів.

Вторгнення електронних ігор у світ особистості та її комунікативну сферу — зв'язки з іншими людьми, докорінно змінили етичні виміри соціального буття, трансформували підвалини моралі і моральності. Чому сприяло 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 обтяжень та клопоту повсякденного буття, тим самим здійснюючи психотерапевтичні компенсації, реалізуючи, як зазначає О. Хакслі, один з «основних апетитів душі» — можливість перевершити себе, власну самоусвідомлювальну самість хоч на кілька миттєвостей, у візіонерському досвіді гри» [37, *57*.] .

Здебільшого сучасні комп'ютерні ігри, насамперед — рольові (RPG), передбачають створення власного персонажу alter-ego (аватару), зовнішні параметри якого можна моделювати. У такий спосіб відкривається можливість опанування трансперсонального досвіду, аж до переживання власної смерті та відродження, моторошної практики позатілесного буття. Як наголошує Славой Жижек, це передбачає доволі незвичні перспективи для людини, свідомість якої після сканування й кодифікації «зможе у стиснутому вигляді вміститися на одному CD» [17] — така-собі техноїда іншоформа життя.

***

Інформаційне суспільство, що прийшло на зміну індустріальної та постіндустріальної діб, 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 «заекрання» як «п'ятий вимір існування» людини. Сюди можна віднести екранні засоби масової інформації (ЗМІ), Інтернет-мережі, інші ефективні прийоми/важелі інтерактивного

впливу на поведінку й свідомість глядацького електорату. Наслідком мультимедійної переоснащеності суспільного буття стала його перформативність — виродження 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».

Симптоматичний приклад — невиправданість ризику, на який наражаються селфери задля вражаючого кадру. Адреналінозалежна драматургія цієї вистави: візуальний шокообраз — проти життя. Вирішення конфлікту парадоксально залежить не від логіки, навіть не від інстинкту самозбереження, а від прогнозованого збільшення кількості «лайків» від абстрактних підписників, що сприймаються нарцисичним селфоманом в якості «значимих Інших».

Такий мікс ігрової та практичної діяльності, що Й. Хейзінга визначав свого часу 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. Доторк до «не-норми» — шанс створити будь-який бажаний власний образ (можна уявити себе ким завгодно — володарем Всесвіту, королевою краси, Майклом Джексоном або роботокілером — 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 повсякдення, втім значно яскравіші, адже вплив *віртуального* аналогічний ефекту від спостереження/споглядання *матеріального*, попри нематеріальність/позасубстанційність зображуваного.

Саме у цьому, віртуальному «п'ятому вимірі», 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 різоматичній структурі мереж у незмірності змістів міжперсональної комунікації як сукупності смислових схем, взаємовідносин, рольових модусів потенційно тотальної взаємодії «ВСІХ-з-УСІМА».

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».

З метою оприявлення себе у світі експансивне «Я» проривається через соціальні мережі, зриваючи таїну з найбільш приватних зон, відкриваючи «доступ» до сфери інтимного буття та ділянок тілесного «правісіті». При чому 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 соціо-буттєвих координатах, демократично маловитратна «селфоманія» перетворилась на масове явище. Принципово не *бути*, а *здаватися* успішним, підкріпляючи свій статус візуальними фетішами.

Запускаючи в ризоматичну мережу Інтернету 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, відтак, і до себе як до Іншого/Інших).

У хитких, релятивізованих координатах постмодернової доби, 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 пост-мистецьких 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. Натомість 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.

Багатофокусна диспозиція, можливості реалізувати у вір-

туальних мережах всі іпостасі свого «Я» сприяють розвиткові та закріпленню в «покоління симуляторів» схильності до дисоціативного особистісного розладу. Йдеться про психічний стан одночасного переживання кількох «Я» (у різноманітних рольових, вікових, ґендерних вимірах), кожне з яких спізнає/несе власний життєдосвід й потерпає від браку індивідуальної цілісності. З огляду на те, що саме цілісність допомагає орієнтуватися в житті й суспільстві, формуючи в індивіда відчуття «безперервності» власної історії як аналогу повноти буття, нестача передбачає імітування достатності шляхом постійних симулятивних добудов.

***

Наразі 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»?

Відтак, людина-дієвець — це найсучасніший проект — постійно змінювана сутність, безперервно самовідтворювальна форма. Нині особа втратила себе подвійно: застрягла між світом фізичної та віртуальної реальності та розпорошила/розвіяла власну ідентичність, неповторну індивідуальність, загубившись у безлічі самопрезентацій, іміджів, ролей, машкар та багатомірності фейкових особистостей.

Література:

1. *Антонова О. А., Соловьев С. В.* Теория и практика виртуальной реальности: логико-философский анализ / О. А. Антонова, С. В. Соловьев. — СПб: Изд-во СПбГУ, 2008. — 168 с.

2. *Балаш Б.* Кино. Становление и сущность нового искусства / Б. Балаш; пер. с нем. — М.: Прогресс, 1968. — 312 с.

3. *Балаш Б.* Видимый человек / Б. Балаш. — М., 1925. — 396 с.

4. *Балаш Б.* Видимый человек. Очерки драматургии фильма / Б. Балаш. — М., 1925 (Перевод К. И. Шутко.) — 25/61 Киноведческие записки. № 25. — М.: ВНИИ киноискусства Рос. кинокомитета, 1995. — 287 с.

5. *Белик А. А.* Теория «Я» Дж. Г. Мида и психологическая антропология / А. А. Белик //Социальная психология и общество — 2011. — № 1 — С. 31–43.

6. *Бергсон А.* Материя и память / А. Бергсон // Собрание сочинений: в 4 т. — М., 1992. — Т. 1. — С. 160–301.

7. *Бергер П., Лукман Т.* Социальное конструирование реальности / П. Бергер, Т. Лукман // Трактат по социологии знания. — М., 1995. — 424 с.

8. *Бичко І.* Екзистенціалізм / І. Бичко // Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (голова редколегії) та ін. — Київ: Абрис, 2002. — 742 с.

9. *Богуцький Ю., Корабльова Н., Чміль Г.* Нова культурна реальність як соціодинамічний процес людинотворення через ролі / Ю. Богуцький, Н. Корабльова, Г. Чміль. — К: Інститут культурології НАМ України, 2013. — 272 с.

10. *Бодрійяр Ж.* Символічний обмін і смерть / Ж. Бодрійяр. — Львів: Кальварія, 2004. — 376 с.

11. *Бодрійяр Ж.* Симулякри і симуляція / Ж. Бодрійяр. — К.: Видавництво Соломії Павличко «ОСНОВИ», 2004. — 230 с.

12. *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр.— М.: Добросвет, 2000. — 258 с.

13. *Булгакова О.* Фабрика жеста / О. Булгакова. — М.: Новое литературное обозрение, 2005. — 304 с.

14. *Гройс Б.* Продуктивный нарциссизм / Б. Гройс // Художественный журнал Moscow Art Magazine — Вып. № 99, 2016.

15. *Делёз, Ж., Гваттари, Ф.* Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. — Екатеринбург: У-Фактория, 2007. — 672 с.

16. *Жижек С.* Киберпространство, или Невыносимая замкнутость Бытия / С. Жижек // Искусство кино. — 1998, №№ 1-2.

17. *Жижек С.* Обойдемся без секса, ведь мы же — пост-люди! / С. Жижек; переклад статті «No sex, please, we're post-human!» — URL: http://anthropology.ru/ru/text/zhizhek-s/nikakogo-pola-pozhaluysta-my-post-lyudi (дата звернення 12.03.2019).

18. *Корсунцев И. Г.* Философия виртуальной реальности / И. Г. Кор-

сунцев // Виртуальная реальность: философские и психологические аспекты. — М., 1997. — 187 с.

19. *Маклюэн М.* Осмысляя средства коммуникации: новые измерения человека / М. Маклюэн // Искусство кино, 1994. — №2.

20. *Манов Б.* Техническая характеристика и эстетическая природа дигитального образа/ Божедар Манов; переводчик Кирилл Разлогов // Киноведческие записки [Текст]: истор.-теорет. журн. / Эйзенштейн. центр исслед. кинокультуры, Науч.-исслед. ин-т киноискусства, Музей кино — № 71 / ред. Д. А. Салынский. — Москва, 1988. — 2005. — С. 286–304.

21. *Маньковская Н. Б., Бычков В. В.* Виртуальность в пространствах современного искусства / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков // Сборник научно-популярных статей — победителей конкурса РФФИ — Вып. 10. — М., 2007. — С. 374–380.

22. *Мід Дж. Г.* Дух, самість і суспільство. З точки зору соціального біхевіориста / Дж. Г. Мід; [пер. з англ. та передм. Т. Корпала]. — К.: Український центр духовної культури, 2000. — 416 с.

23. *Мельвиль Ю. К.* Бихевиористский прагматизм Дж. Г. Мида / Ю. К. Мельвиль // Современная буржуазная философия / под ред. А. С. Богомолова, Ю. К. Мельвиля, И. С. Нарского. — М.: Высшая школа, 1978. — 582 с.

24. *Мерло-Понті М.* Видиме й невидиме. / М. Мерло-Понті;/ пер. з франц.: Марічев Євген — Київ: Видавничий дім «Києво-Могилянська Академія», 2003. — 268 с.

25. *Мерло-Понті М.* Феноменологія сприйняття / М. Мерло-Понті. — К.: Український центр духовної культури, 2001. — 552 с.

26. *Носов Н. А.* Фома Аквинский и категория виртуальности / Н. А. Носов // Виртуальная реальность: философские и психологические аспекты. — М., 1997. — С. 68–85.

27. *Носов Н. А.* Психологические виртуальные реальности / Н. А. Носов. — М.: Институт человека, 1994. — 195 с.

28. *Носов Н. А.* Виртуальная психология / Н. А. Носов. — М.: Аграф, 2000. — 432 с.

29. *Подорога В. А.* Феноменология тела. Введение в философскую антропологию / В. А. Подорога. — М., 1995. — 382 с.

30. *Флоренский П. А.* Иконостас / П. А. Флоренский. — М., 1994. — 354 с.

31. *Флоренский П. А.* Избранные труды по искусству. — М.: Изобр. искусство, 1996. — 286 с.

32. *Чміль Г.* Філософсько-антропологічні інтерпретації відносин «людина — екран» / Г. Чміль // Мистецтвознавство України. — 2012. — Вип. 12. — С. 139–145.

33. *Чміль Ганна, Корабльова Надія* Візуалізація реального в сучасному культурному просторі: Монографія / Чміль Ганна, Корабльова Надія. — К.: Ін-т культурології НАМУ, 2013. — 256 с. — Бібліогр. с. 249–255.

34. *Кассирер Э.* Избранное. Опыт о человеке / Э. Кассирер. — М., 1998. — 784 с.

35. *Кант И.* Об изначально злом в человеческой природе // И. Кант // Сочинения: в 6 т. — М., 1965. — Т. 4. — Ч. 2. — С. 40–41.

36. *Хайдеггер М.* Бытие и время / М. Хайдеггер; перевод В. Бибихина. — М.: Ad Marginem, 1997. — 452 с.

37. *Хаксли О.* Остров. Врата восприятия. Небеса и ад / О. Хаксли. — Киев: София, 1995. — С. 57.

38. *Эйзенштейн С. М.* — Собрание соч.: В 6 томах / С. М. Эйзенштейн. — Том 2: Теоретические исследования и статьи — М.: Искусство, 1964. — 568 с.

39. *Ейзенштейн С.* Четвертий вимір у кіно / С. М. Эйзенштейн // Естетика кіномистецтва (Дослідження, статті, лекції). — К.: Мистецтво, 1978. / упорядник Ю. Левін. — С. 47–69. Стаття написана у серпні-вересні 1929. Оригінал статті зберігається в ЦДАЛМ (ф.1923, оп.од.зб.1014). Публікується за: Эйзенштейн С. Избранные произведения: В 6 томах. — М.: Искусство, 1964–1971. — Т. 2. — С. 45–59.

40. *Breton A.* Les manifestes du surrealisme / A. Breton. — Paris, 1924.

41. *Deleuze G., Guattari F.* Capitalism et schizophrynie: L'Anti-Edipe / G. Deleuze, F. Guattari. — Paris, 1972.

42. *Heidegger M.* Sein und Zeit / M. Heidegger. — Halle, 1931.

43. *Mead G. H.* Mind, Self and Society / G. H. Mead. —Chicago, 1963.

44. *Mead G. H.* Selected Writings / G. H. Mead; ed. by Reck A. J. — Indianapolis, 1964.

Марина Міщенко

ОПРИЯВЛЕННЯ «СЕБЕ ІНШОГО» В МЕЖАХ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ ЕКРАНУ

Проблематика, пов'язана з наполегливими пошуками себе, власного «Я», формуванням особистості людини цілком виправдано посідає одне з провідних місць в історії розвитку суспільної думки вже протягом багатьох століть. У різні епохи представники гуманітарної та суспільної сфер намагалися відповісти на запитання: в чому полягає природа та сутність людини, що таке особистість, яка її структура, що сприяло її розвитку. Означеній проблематиці присвячено вагому кількість як суто філософських, так і суміжно-галузевих досліджень. Історія пізнання людини свідчить про складність та суперечливість цього проблемного поля. Кожна наступна філософська концепція надавала йому нових рис, збагачувала новітньою термінологією, відкривала раніше невідомі грані в пізнанні людини.

Більшість давньогрецьких філософів розглядали людину як певний космос. Зокрема, Демокрит у процесі своїх філософських пошуків наголошував на тому, що людина є мікрокосмосом такою ж мірою, як і Всесвіт макрокосмосом. Софісти почали розглядати людину в умовах соціокультурного буття. Послідовно за ними означену проблематику досліджував Сократ, якого цілком закономірно вважають засновником власне філософії людини. Він наголошував на тому, що запорукою осягнення людиною дійсної істини є її внутрішній голос — даймоніон, який у загальноприйнятому розумінні слід сприймати як совість. За Сократом, даймоніон має аж ніяк не земне, а виключно божественне походження, його основним призначенням є встановлення взаємозв'язку між Богами та

обраними ними людьми, щоб у подальшому знайомити таких «обраних» з сенсом сущого у межах всього всесвіту.

Платон, як один із найвідоміших учнів Сократа, у своєму діалозі «Держава» звертався до образу «людей-в'язнів» у підземній печері, які міцно скуті кайданами. Вони не можуть бачити світло справжнього буття і, разом з цим, не усвідомлюють дійсний ступінь власної залежності. Це вельми не просто, адже «когда с кого-нибудь из них снимут оковы, заставят его вдруг встать, повернуть шею, пройтись, взглянуть вверх — в сторону света, ему будет мучительно выполнять все это, он не в силах будет смотреть при ярком сиянии на те вещи, тень от которых он видел раньше…» [2]. Таким чином, істинний сенс життя людини вбачається в тому, щоб залишити місце свого вимушеного ув'язнення, вирватися з буденного та, подолавши межі світу мінливих тлінних речей, через призму цього звернути свій погляд до царства безсмертних ідей.

Філософія Середньовіччя ґрунтувалася на загальновідомих християнських традиціях, висуваючи на передній план релігійні та моральні проблеми людського буття у зв'язку зі співвідношення між Богом і людиною. У цьому сенсі найважливішим для людини був пошук власного шляху до спасіння, як складного сходження від сутнісної недосконалості до найдосконалішої, майже недосяжної вершини — Бога. Він є сама персона, особа, а людина, яку створено за образом і подобою Бога-Творця, теж фактично є особою. Однак внаслідок грішного життя вона позбулася цієї божественної досконалості, хоча й не втратила при цьому волю, інтелект і пам'ять.

Особливість філософських концептів доби Відродження полягає у відкиданні будь-яких принципових обмежень щодо земної складової буття людини. Бог з тієї середньовічної неосяжної вершини сходить ближче до буденного людського життя, однак при цьому людина поступово відходить від нього. Набуваючи статусу істоти подібної до Бога, людина більшою мірою вірить у власні сили, а тому перетворюється на головний предмет духовних пошуків. Тепер вона відчуває опору передусім всередині себе, у своїх тілесно-духовних складових, а не у чомусь (комусь) сторонньому. Визначальним є те, що

більшість філософів доби Відродження понад усе ставили своєрідність та унікальність індивідуума з його власною особистістю, такою несхожою на всіх інших. Отже, на перший план виходить ідея про самодостатню сильну особистість з широкими творчими можливостями.

Представники філософії Нового часу вважали суто людським у людині те, що робить її гідним представником всього людства, тому зосереджували увагу на таких її характеристиках, як всезагальність, соціальна сутність, універсальність тощо. Так, у XVII ст. філософія Нового часу особливого значення надавала розуму як специфічній особливості, що притаманна тільки людині. Для прикладу, Р. Декарт, як представник дедуктивно-раціоналістичного методу пізнання, наголошував на тому, що мислення є основою всього сущого, визначальною людською рисою. Його вислів «я мислю — значить існую»[1], який вже став «крилатим», засвідчив те, що сумніватися потрібно у всьому, однак не можна сумніватися у факті нашого існування і мисленні як похідному від нього. При цьому чуттєвий досвід, як основа, є вкрай ненадійним і не може бути критерієм істинності та дійсним джерелом пізнання. Разом із цим, раціоналістичний підхід до людини одночасно поєднувався у його філософській концепції з натуралістичним: людина, як реальний зв'язок мертвого тілесного механізму з раціональною душею, яка мислить і має волю.

Німецьку класичну філософію не можна вважати філософією єдиного напрямку, однак на переконання більшості її представників, людина є суб'єктом духовної діяльності. Кожний з них наголошував на власних акцентах, особливостях та складових цього виду діяльності. Зокрема, І. Кант наголошував на моральному характері людської природи і неминучості помилковості розуму, Й. Фіхте — на загальному баченні ролі діяльності у життєтворчості людини та виконанні законів моралі, обов'язку, як її мети, Г. Гегель — на духовності, а Л. Фейєрбах — на єдності природного (тілесного) та духовної сутності людини.

Початок XX ст. у філософії фактично асоціюють зі своєрідним антропологічним поворотом — тепер проблема людини

становить невід'ємну складову досліджень переважної більшості всіх базових напрямів філософського знання.

У контексті даного дослідження не можна лишити поза увагою фундаментальну працю відомого французького філософа П. Рікера «Сам як Інший». Цей твір присвячено проблематиці людської ідентичності в контексті знакових історико-суспільних подій XX століття, пошуку відповіді на споконвічне людське питання — «Хто я?».

Варто наголосити на доволі цікавому способі, завдяки якому П. Рікер прагне розкрити основний зміст власного дослідження, а саме: він подає та деталізує не лише базові суто філософські інтенції стосовно змісту і співвідношення між такими поняттями як «сам», «я», «інший», «ідентичний», «індивідуація», «тотожний», «самість», але й поєднує їх з ґрунтовним лексико-граматичним аналізом означених понять з огляду на особливості різних європейських мов (переважно французької, англійської, німецької, італійської).

Структурно наукова монографія П. Рікера складається з передмови та десяти розділів — «досліджень», які у загальному підсумку являють читачеві науково-філософське бачення обраної автором проблематики. З кожною наступною частиною відбувається поступове сходження автора від «особи», «суб'єкта» до ідентичності «самого» з його супутніми практичними, моральними, етичними та тілесними аспектами.

У першій частині («Перше дослідження») П. Рікер розпочинає свій філософський пошук зі з'ясування змісту поняття «ідентифікація», як процесу пошуку в глибині тотожних властивостей тієї, про яку будемо говорити [3, *37*], тобто, йдеться про початковий етап — виділення істоти від усіх інших фізичних тіл. Такий зміст означеної дефініції не повною мірою відповідає сучасному його розумінню, оскільки нині його тлумачать з огляду на потреби конкретної галузі пізнання, зокрема, як визначення відповідності предмета, біологічного організму, особи (фізичної, юридичної) певним, конкретним, лише їм властивим ознакам; засіб встановлення: тотожності особи за сукупністю її загальних та окремих даних [1, *488*]. В соціології «ідентичність» є вираженням механізмів процесу

соціалізації як ототожнення людини з іншими людьми на основі спільної системи цінностей, думок, переживань, побудови панорами внутрішнього світу.

За П. Рікером, уся проблематика особистої ідентичності може бути належно артикульованою лише в темпоральному вимірі людського існування [3, *138–141*]. Однак, якщо ця часова дистанція занадто велика, тоді має місце неперервна наступність між початковою та завершальною стадією розвитку індивіда про тотожність якого йдеться. При цьому, на думку автора, не варто прирівнювати ідентичність як тотожність та ідентичність як самість, адже остання за своїм змістом не становить тотожності.

Сучасні дослідження в епіцентрі яких перебуває особистість людини не варто здійснювати відірвано від тих суспільних процесів, на тлі яких вони відбуваються. У цьому сенсі слід пригадати концепцію трьох хвиль Е. Тоффлера. Цей американський культуролог, соціолог і футуролог, досліджуючи хвилеподібний розвиток суспільства, наголошував на тому, що до основних ознак культури інформаційного суспільства, яке виникає саме в рамках третьої хвилі його розвитку[2], належить її віртуальний характер з панівними технічними засобами комунікації [4]. Це цілком закономірно і, на нашу думку, пов'язано з тим, що Всесвітня мережа Інтернет все міцніше вкорінюється у значущі сфери життя переважної більшості сучасних людей. Якщо ще якихось два десятиліття тому інтернет-технології становили сферу зацікавленості переважно молоді або вузьких спеціалістів у галузі комп'ютерних технологій, то нині надмірна захопленість віртуальним простором вже не залежить від віку, матеріального становища, інших умовностей.

Незважаючи на бурхливість та змінюваність сучасного людського буття важко не помітити, що відбувається поступовий перехід світу з реальної у віртуальну площину, тобто він поетапно *віртуалізується*, що супроводжує пошук специфічних форм, завдяки яким реальне знаходить для себе вихід в рамках віртуального простору екрану. Фактично зараз панує мода на віртуальне, де візуальна проекція його складових у

рамках простору екрану вражає багатоманіттям своїх образів, символів, персонажів. У цьому ефемерному світі вкрай актуальним є питання ідентифікації себе, оприявлення власного «Я», при цьому не втративши власної індивідуальності та винятковості.

З огляду на все викладене, варто через призму розглянутих вище філософських позицій більш ґрунтовно дослідити питання, яким саме чином особа може виразити різні грані своєї особистості в межах віртуального простору екрану, а також яким чином це сприятиме процесу її творчого та особистісного становлення у нинішньому мінливому світі. У цьому сенсі дослідимо соціальні мережі як дієвий сучасний спосіб соціальної комунікації та самовираження людей з різних куточків світу.

Середовищем для розмноження інтернет-співтовариств цілком закономірно, на думку Г. Чміль, є глобальна персоналізація Інтернету, основним інструментом якої є різноманітні соціальні ресурси, що завдяки безкоштовності стали альтернативою немережевому життю [5, *85*].

Вперше поняття «соціальна мережа» на початку 1950-х років було запропоноване Дж. А. Барнесом, однак у звичному для більшості користувачів форматі — інтернет-сайту вони розпочали функціонувати лише на початку 90-их рр. Найбільшої популярності соціальні мережі набули орієнтовно у період з 2003 по 2006 рік. Спершу вони поєднували людей за меморіальним принципом. Адже важко заперечити природну людську цікавість і бажання пригадати своє минуле, відновити спілкування з колишніми друзями, знайомими, поновити втрачені контакти. Однак в подальшому призначення та сам формат існування соціальних мереж зазнали певних змін.

Згідно з даними соціологічних досліджень, оприлюднених для загального доступу за період з березня 2018 по березень 2019 року, нині у світі найбільшою популярністю користуються такі соціальні мережі, як facebook.com (посідає перше місце — 62,4 %), Pinterest (17,01 %), Twitter (7,2 %), та Instagram (2,21 %). Незважаючи на те, що в Україні так само найпопулярнішою є facebook.com, загальні показники стосовно авторитетності дещо різняться, адже попри офіційну заборону на

користування російськими інтернет-сервісами, соціальна мережа «ВКонтакте» впевнено посідає друге місце у рейтингу. Також, незважаючи на блокування, досі популярним залишається сайт odnoklassniki.ru.

На наше переконання, поява і така широка популярність соціальних мереж обумовлена базовою потребою сучасної людини, як істоти соціальної — потребою у спілкуванні. На практиці віртуальне спілкування вже давно витіснило реальне на другий план, усі фізичні дії, ритуали, атрибути, які супроводжували різні види реального спілкування тепер заміщує механічний процес натискання клавіш екранного пристрою — клікання. Навіть людям, які знаходяться поруч у сусідніх приміщеннях нині простіше написати взаємні повідомлення через віртуальну мережу, а ніж поспілкуватися особисто.

Також слід звернути увагу на те, що поступово первинне призначення соціальних мереж — налагодження соціальної комунікації, спілкування за інтересами, зазнало певних метаморфоз і вже не є визначальним для користувачів. Все частіше вони використовують власну активну участь в інтернет-спільнотах для інших цілей — пошук різноманітних видів інформації, як інструмент для налагодження професійної та творчої діяльності, поширення аудіо- та відеоконтенту (як ліцензійного, так і «піратського»), створення власного позитивного іміджу, який не завжди відповідає дійсним характеристикам суб'єкта тощо.

Бажання «грати» ті соціальні ролі, втілювати образи, які з різних причин недоступні або не можуть виконуватися людиною в реальному житті, бути кращою, ніж є насправді — ці риси притаманні багатьом користувачам соціальних мереж. Віртуальний простір дозволяє одночасно проживати декілька паралельних життів, бути «іншим» як для себе, так і для оточуючих, бачити ніби збоку трансформації власної особистості.

Свідченням цього є ситуація, коли людина у соціальних мережах демонструє кардинально іншу проекцію себе, ніж є насправді. Це видається можливим, оскільки для того, щоб стати частиною мережевої спільноти не потрібно візуальних атрибутів для ідентифікації власної персони. Для цього до-

статньо мати електронну пошту та/або номер мобільного телефону, жодних інших персональних даних для встановлення особистості у віртуальному просторі (будь-то оригінали чи копії документів, власний підпис на будь-яких юридичних паперах, особистий візит до певної установи тощо) не потрібно.

Однак, варто зауважити, що не для кожного користувача Інтернету соціальна мережа є єдиним способом оприявлення на широкий загал виключно прихованих граней власної особистості. У просторі мережі є додаткові можливості візуально «прикрасити» себе, не вдаючись при цьому до глибинних особистісних змін.

Дослідження найбільш популярних серед користувачів соціальних мереж дозволило виділити такі типи персональних «покращень»:

1. *Використання спеціальних програмних засобів для віртуального коригування власної зовнішності.* Тут не йдеться про її повну зміну — це лише поверхнева корекція тих зовнішніх рис, які не відповідають власним уявленням суб'єкта про еталони краси, привабливості, успішності. З цією метою активно використовують програмні засоби, які допомагають змінювати, покращувати якість персональних фото, для їх наступного завантаження у мережу, іншими словами — фоторедактори. Зараз їх існує велика кількість, як безкоштовних, адаптованих під операційну систему персонального комп'ютера, планшета чи мобільного телефона, так і платних, з більш варіативним набором «інструментів» для редагування. Серед безоплатних досить популярні fotor, pixlr, GIMP, Paint.net, Sumo Paint тощо, серед комерційних найбільш затребуваним є Photoshop CC, також користувачі часто надають перевагу Adobe Lightroom CC, Luminar 2018, Affinity Photo та іншим.

Причому надмірне захоплення фоторедакторами притаманне не лише звичайним користувачам мережі — багато світових знаменитостей суттєво зловживають ними у своєму повсякденному житті. У зарубіжних засобах масової інформації повсякчас з'являються викривальні публікації, які це засвідчують. До речі, національні медіа щодо означеного питання

дещо поблажливіші, їх більшою мірою цікавлять сенсаційні подробиці приватного життя українських селебрітіс[3].

2. *Доповнення власного мережевого іміджу матеріальними складовими (атрибутами), які зазвичай асоціюються у більшості людей з успішністю, високим статусом у суспільстві.* Цю тезу характеризує доволі типова ситуація, коли користувачі соціальних мереж (у більшості випадків — це молоді дівчата або жінки) розміщують на власних сторінках для вільного перегляду світлини з відпочинку на дорогих престижних курортах, світлини коштовних речей/подарунків, персональних транспортних засобів тощо. При цьому в дійсності особа може не бути реальним власником цих матеріальних об'єктів, благ. Однак, чи можливо це перевірити і чи буде хтось ініціювати такі процеси в дійсності?

На піку збільшення означеного попиту на розкіш, тематичні інтернет-форуми майорять комерційними пропозиціями щодо надання у короткострокову оренду, зокрема, для проведення ефектних фотознімань, різноманітних «статусних» речей — дизайнерський одяг, косметика, ювелірні вироби, букети з великої кількості живих квітів, навіть фірмова атрибутика всесвітньовідомих брендів (пакування, пакети, емблеми, сувенірна продукція) тощо.

3. *Демонстрування у мережі чужих досягнень, які користувач свідомо видає за власні.* Для прикладу, людина під хештегом[4] «#зробив (зробила) сама» демонструє результати творчості — поезію, прозу, художні фото, аудіо-, відеофайли, хендмейд-продукцію тощо, завідомо знаючи, що авторство на них належить зовсім іншій особі(ам). При цьому вона прагне одержати якомога більше уваги до власної персони, максимальну кількість схвальних відгуків (на сучасній мові «лайків»), навіть не замислюючись над тим, що така поведінка може призвести також і до протилежного, зокрема, великої кількості негативних відгуків, реального притягнення до відповідальності за порушення чужих авторських прав та інших.

Варто зауважити, що нині суттєве занепокоєння фахівців різних галузей науки викликають стани людини, яка у пошуках балансу між своїм дійсним та бажаним «Я» остаточно

втрачає власну особистість. Такі випадки, коли людина повною мірою не усвідомлює хто вона є, чого вона прагне досягти, не ідентифікує себе як сформовану частку сучасного соціуму, можуть призводити до вкрай негативних психолого-психіатричних наслідків, починаючи від депресивних станів різного ступеня інтенсивності, спровокованих нереалізованістю у професійній, творчій чи особистій сфері, завершуючи більш складними формами порушення нервової діяльності.

Для людини, яка не має чіткого усвідомлення себе та свого місця у цьому світі активізувати самоідентифікаційні процеси в умовах віртуального простору екрану вкрай важко. Під впливом масової культури соціальних спільнот проблема пошуків у плинному світі вирішується досить неоднозначно. У цьому сенсі існує пряма залежність між будовою власної системи потреб, бажань та відчуттів людини (зокрема, чи особа задоволена собою, позитивно оцінює рівень власної професійної чи особистої реалізації, чи вона відчуває розчарування та/або злість, проживаючи ніби не своє, а чиєсь чуже життя в умовах іншої спотвореної реальності) та ступенем її залежності від віртуального простору екрану.

З огляду на той суттєвий інформаційний тиск, який чинять інтернет-спільноти на розвиток людської особистості, можливі такі варіанти перебігу її персональних ідентифікаційних процесів:

1. «Жодної індивідуальності. Я хочу бути таким як більшість людей у межах інтернет-співтовариства». Особа у всіх значущих сферах свого життя прагне дотримуватися тих ціннісних орієнтирів, які схвалені, бажані або прямо не заперечувані більшістю відомих їй користувачів віртуального простору. Цей процес можна іменувати як наслідування. Наслідування у цьому сенсі не є суто юридичним терміном, який означає порядок входження у права на спадщину. У мережі наслідування означає ситуацію, коли сприйняття чужого позитивного досвіду провокує особу на свідомому або й підсвідомому рівнях повторювати (калькувати) те, що стало найбільш бажаним, викликало значну позитивну емоційну реакцію.

2. «Я буду «Іншим». Прагнення будь-якою ціною виріз-

нятися з-поміж усіх інших, епатувати загал яскравими не типовими образами. Постійно лишатися в полі зору найавторитетніших представників популярних інтернет-спільнот, отримуючи їх схвалення, навіть якщо в дійсності внутрішнє «Я» людини не відповідає ані її візуальній проекції в умовах реального життя, ані його віртуальному відображенню.

Означена ситуація характеризує поведінку багатьох творчих особистостей, молодих митців, які намагаються збагатити сучасне українське мистецтво власними здобутками. Однак у такому випадку в гонитві за незвичністю, візуальною яскравістю головне не втрачати власний мистецький стиль, який робить творчий доробок кожного автора унікальним, не схожим на інших.

3. «Я усвідомлюю дійсний стан речей, маю власне бачення картини як реального, так і віртуального світів. Незважаючи ні на що, подобаюсь собі таким, яким я є». Попри загальні ціннісні концепти, що панують у віртуальному середовищі інтернет-спільнот, користувач намагається максимально дотримуватися власної сформованої позиції, не хоче змінювати себе, демонструючи на широкий загал виключно дійсні прояви своєї особистості.

Таким чином у Всесвітній мережі Інтернет, зокрема у віртуальному просторі соціальних спільнот, людина може однаковою мірою як оприявити реального себе з усіма позитивними та негативними рисами, так і дещо «прикрашеного» різноманітними матеріальними атрибутами, а також споглядати можливі варіанти проекції власного «ідеального Я» — «Себе іншого», яким вона в дійсності не являється і ніколи не була, однак прагне стати.

Такий помітний контраст між віртуальним бажаним та реальним дійсним у перспективі може як провокувати суб'єкта до позитивних персональних змін (зокрема, трансформації професійних або творчих орієнтирів, набуття необхідних знань, освоєння нових творчих, культурних практик), так і призводити до різноманітного спектру негативних наслідків — руйнівна залежність від простору екрану та його складових, втрата сенсу власного життя і, як похідні, хворобливі зміни стану психіки різного рівня інтенсивності.

Примітки:

[1]В оригіналі означений вислів звучить — «Cogito ergo sum» і більш точно перекладається як «Я мыслю, следовательно, я есмь».

[2]За авторською термінологією Е. Тоффлера означений період має назву надіндустріальної цивілізації.

[3]Селебрітіс — під цим поняттям варто розуміти похідне від англійського celebrity, поняття яке означає гучне ім'я, зірку першої величини, широко відому людину, яка має своїх фанатів.

[4]Хештег — ключове слово або фраза, перед якими ставиться символ # і які використовується в публікаціях у соціальних мережах. У результаті ваш пост стає доступний людям з такими ж інтересами, навіть якщо вони не підписані на ваші оновлення [2].

Література:

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови: уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ, Ірпінь: Перун, 2005. VIII. 1728 с.

2. *Платон.* Государство / Платон. — М., 1971. Т.3. С. 324–325.

3. *Рікер П.* Сак як інший / П. Рікер; пер. із фр. — К.: Дух і Літера, 2000. — 458 с.

4. *Тоффлер Э.* Третья волна. Москва / Э. Тоффлер. — ООО «Издательство АСТ», 1999. — 784 с.

5. *Чміль Ганна, Корабльова Надія* Візуалізація реального в сучасному культурному просторі / Ганна Чміль, Надія Корабльова: монографія. — К.: Ін-т культурології НАМУ, 2013. —256 с.

6. Що таке #хештег і як його використовувати? URL: http: // cikt.kubg.edu.ua/що-таке-хештег-і-як-його-використовува/ (дата звернення 15.04.2019 р.).

Лариса Наумова

ВИБРАТИСЯ ІЗ ПРИПУТНІВ: РЕЖИСЕРСЬКИЙ АРСЕНАЛ ЗАДЛЯ ГЛЯДАЦЬКОЇ ЗАЦІКАВЛЕНОСТІ

При усій своїй уявній зовнішній простоті, фільм «Припутні» (іл. 1) приховує безліч проблемних шарів сучасного українського кінематографа. Не зважаючи на те, що стрічка розрахована на масову аудиторію і автор свідомо обирає усі можливі інструменти з режисерського арсеналу задля зацікавлення широкого глядача, «Припутні» все ж представляють собою фільм не простий як у своїй жанровій специфіці, так і у роботі над окремими його компонентами.

Мовна проблема

Одна з основних проблем фільму «Припутні» режисера Аркадія Непиталюка — узгодження існуючих «українських мов». Намагання вирішити наявну мовну проблему й спроба знайти оптимальний вихід для найширшого глядацького загалу — це та тема, яка з загальносуспільного чи то загальнокультурного виміру переноситься у площину професійну. Режисер і у попередніх своїх екранних роботах намагається вирішити цю проблему чи то

Іл. 1.

подолати існуючі протиріччя, зокрема, у короткометражному фільмі «Кров'янка» (2016).

Незважаючи на проголошення Незалежності України аж у 1991 році, Майдани 2004 і 2013–2014 років, теперішні воєнні дії, політичні конфлікти з Росією, Україна досі залишається двомовною державою. Причому українська мова, порівняно з російською, на жаль, досі не в пріоритеті. Більше того, можна уже навіть говорити про три «українські мови», що рівноцінно існують в межах України. Усі три цілком органічні й уживані, щоправда, у різних сферах й навіть у різних життєвих ситуаціях.

Регламентовано українська мова з класичним правописом і орфоепією є мовою документації, ЗМІ, офіційного спілкування. Побутова сфера у більшості своїй залишається російськомовною, а, точніше, у просторі сформованої в Україні російської мовної культури, що значно відрізняється від суто російської. З іншого боку, на периферії великих міст існує своя мова, часто з вільним оперуванням водночас і російськими, і українськими словами й зворотами, спрощеним ужитковим суржиком й ненормативною лексикою.

У такій ситуації намітився значний відрив між офіційною сферою діяльності, а також між офіційною культурою й мистецтвом: театром, кіно і ТБ, які працюють на засадах класичних українських літературних вимог, й глядачем, який у більшості своїй звик до інших мовних форм і зворотів і щоденно знаходиться саме у такому «некласичному», нерафінованому мовному середовищі.

Всі види мистецької діяльності, де звучить художнє слово (а їх переважна більшість: література, театр, кіно), постають перед надзвичайно складним вибором: чи то працювати на класичних засадах, ігноруючи масову аудиторію, чи то звертатися до широкого глядацького загалу, нехтуючи сформованими усталеними мовними вимогами.

Більше того, проблема вибору певної «української мови» виростає взагалі до проблеми вибору теми. Події сучасного життя, сучасні характери не завжди імовірно передати у межах

класичної мовної традиції. У цьому полягає основне і найтрагічніше мистецьке протиріччя сучасної доби. Нове покоління професіоналів, що за фаховою необхідністю безпосередньо вимушене працювати зі словом (літератори, драматурги, актори, сценаристи, режисери), часто обирають альтернативний шлях, вводячи у класичну мовну традицію суржик чи сучасні сленгові форми, хоч почасти наближаючи таким чином звучання слова до сучасності. Навіть патріотичні переконання митця, його життєва й світоглядна позиція не завжди можуть допомогти у подоланні цього фундаментального протиріччя і однозначно визначити його діяльність у відповідному мовному просторі.

Наразі ця проблема постає надзвичайно складною саме у професійному вимірі. Перед авторами літературних творів, п'єс, сценаріїв стоїть складне, а можливо навіть і нерозв'язне завдання, природно передати сучасне життя тією мовою (класичною українською), у сфері якої це життя насправді не існує. З іншого боку, від акторів вимагається відтворити природнє звучання такого тексту, яким вони самі у житті часто і близько не спілкуються. Можна, звичайно, зауважити, що мова іде про художнє слово, а відмінність художнього і побутового слова відома спрадавна. Та в даному випадку прірва між цим «художнім» і «побутовим» виявилася аж надто разючою. Тому, імовірно, саме кінематографу із його надто відвертою зображальністю і конкретною «життєвістю» так важко подолати цей культурний розрив.

Одним з небагатьох українських фільмів останніх років, який нарешті успішно вирішив у межах свого власного художнього простору цю проблему, став фільм Мирослава Слабошпицького «Плем'я» (2014) (іл. 2.). Автор підійшов до «мовного» питання радикально. Його персонажі взагалі не розмовляють звичною мовою, а тільки жестовою, яка взагалі незнана для широкого глядацького загалу. Глядачі бачать жест і можуть лише здогадуватися про його значення. Автор же зовсім не дає ніякого перекладу жестової мові, й, отже, ніби взагалі нівелює значення слова як такого, навіть у його жестовому еквівален-

Іл. 2

ті. Жест виступає у цьому випадку більше як знак, певний візуальний еквівалент слова. І одразу цей фільм перестає вирішувати традиційні для теперішньої української культурної ситуації мовні проблеми, а звертається до того, до чого належно кінематографу і взагалі мистецтву. Цим він і привернув увагу як українського, так і світового глядача, професійної кінематографічної спільноти, а режисера вивів на міжнародний рівень.

Та той радикальний метод, що його застосував М. Слабошпицький, не може бути універсальним і використаним іншими кінематографістами у подальших фільмах. Кожен автор, сценарист і режисер, стикаючись з цією проблемою, вимушений шукати власний шлях і кожного разу знову і знову ставити перед собою складні завдання практичного характеру, щоб досягти найелементарнішого за своєю простотою результату. Відтак зовсім невипадково з'являються фільми, де герої зовсім не розмовляють, мовчазні чи наділені абсолютним мінімумом тексту. Таким чином українське сучасне кіно намагається виконати своє основне завдання: розказати історію про звичайного українця і його сьогоденне життя так, аби вона природньо звучала і викликала довіру у глядача.

Отже, існуюча мовна проблема є характерною ознакою сучасної культурної ситуації. І, не дивно, що вона серйозно відбивається на усіх мистецьких процесах, актуалізуючи мовне питання як провідну тему для вирішення долі подальшого культурного й мистецького поступу України. Зрозуміло, що вирішення цієї проблеми не знаходиться у прямій компетенції мистецтва, але останнє неодмінно намагається і намагатиметься вирішити це питання для себе у кожному конкретному мистецькому творі, у кожному фільмі.

Повернемось до «Припутнів» (іл. 3.). Аркадій Непиталюк своїм авторським шляхом вирішення мовної проблеми пропонує звернення до суржику як до своєрідної мови, характерної для певного зрізу українського населення.

На перший погляд, такий підхід мав би бути зрозумілий і сприйнятий масовою аудиторією. Та, незважаючи на намагання режисера, фільм не тільки не став вирішенням тих мовних протиріч, про які йшлося, а й зчинив цілу бурю суперечок саме навколо мовної теми. Хоча, при всій його значимості, мовне вирішення тут, на нашу думку — лише один з авторських інструментів по подоланню того культурного конфлікту, який необхідно було першочергово вирішити задля здійснення інших важливих творчих завдань.

Тим не менш, автор, схоже, надто творчо (як для широкого глядацького загалу) підійшов до теми особливого своєрідного колориту того суржику, на якому говорять його професійні й непрофесійні актори. В окремих випадках ця мова виявилася надто захоплюючою для самого автора, до відвертого зацікавлення, занурення, вивчення й замилування. Здається, суржик для А. Непиталюка стає «новою мовою», яку він із захоплен-

Іл. 3

ням художника намагається відкрити й для глядача. Імовірно, саме цей момент став кризовим для сприйняття масовою аудиторією, на яку, власне, фільм був, у першу чергу, розрахований. Остання, схоже, виявилася цілком непідготовленою до подібного експериментування й не виправдала покладені на неї очікування.

Та все ж слід віддати належне автору, який бере на себе сміливість не відмовлятися від звучання мови з екрану. Ідучи своїм шляхом вирішення мовного питання, він сміливо пропонує глядачеві «нову», «сучасну мову», щоправда дещо спрощену й уніфіковану, вироблену й уживану в певному, обмеженому, середовищі. Однак і такий підхід, як виявляється, не вирішує існуючої проблеми й не отримує належного відгуку серед широкого глядацького загалу.

За законами жанру

Аркадій Непиталюк надзвичайно своєрідно підходить до вибору, а точніше сказати, до розвитку жанру свого фільму. Стрічка «Припутні» існує у своєрідній формі (чи стилістиці) низової народної культури (певно, знову ж-таки з розрахунку на якнайширшу аудиторію), яка традиційно базується на зображенні побутових комічних сцен з низовим гумором, де герої спілкуються звичною для такого середовища мовою… Образи персонажів є дещо спрощеними, відтворення характерів в основному базоване на розкритті здебільшого однієї, найбільш яскравої риси, яка часто у стилізованій гіпертрофованій формі розвивається впродовж дії.

Режисер, тим не менш, весь час впродовж своєї оповіді користується окремими прийомами (монтажними, звуковими, пластичними), що постійно відсилають й до інших жанрів: вестерну, трилеру або до жанру дорожнього фільму (road movie) чи набувають якості жартівливих цитат або авторської режисерської іронії.

Ці посилання, нагромаджуючись і нашаровуючись, створюють еклектичну тканину самої оповіді, яка, в свою чергу,

маневрує жанровим різноманіттям, водночас ніби й не залишаючись у жодному… Такий своєрідний характер оповіді знову ж-таки жодним чином не сприяє бажаному (для авторів) порозумінню з масовою аудиторією.

Ця складна форма, своєрідна гра з глядачем, яка вимагає від глядача певної інтелектуальної й творчої роботи, — продукт постмодерністської традиції — виносить фільм на новий рівень його можливого існування й, відповідно, глядацького сприйняття, де представлена історія розглядається не лише як оповідь, а й як простір постмодерного жорсткого аналізу, як своєрідний матеріал, що представлений на глядацький загал для оцінки його феноменологічної суті.

Схоже, обрана історія стає лише приводом для масштабного розмірковування автора про сьогоднішнього українця, селянина чи мешканця районного центру, глухого провінційного містечка. І в цьому розмірковуванні присутні тільки жорсткі факти й немає місця їх емоційному розбору, просто не стає на це часу…

У своєму інтерв'ю режисер зізнається, що намагався показати село із знанням всієї його краси та всього бруду: «В мене, звісно, відпрацювався відсторонений погляд на село, бо давно там не мешкаю, але я можу і дивитися збоку, і пірнати всередину. Тому й не хочу брехати. Я б себе ґвалтував, якби створював псевдоромантичні лубочні історії. Хіба що заради гри з тими штампами поетичності, навіть знущання з них. Саме тому, що я знаю цих людей, я їх так і показую. А вони і жорсткі, й жорстокі, і смішні водночас. І, між іншим, теж є носіями — може й несвідомими — українських традицій» [1].

Зрештою, мова іде не тільки про показ села. На глядацький загал представлений своєрідний зріз української дійсності з повсякденними реаліями гуртожитків, розбитих доріг, необлаштованістю сільського й загалом провінційного життя, сивухою та бійкою. Суржик тут — природній компонент, невідривний від цих реалій і притаманний таким персонажам по самій їх природній суті.

Іронія

Незважаючи, або якраз саме через свою чітку стильову прив'язку, фільм аж ніяк не можна назвати однозначно комедією або комедією характерів, чорною комедією або простою соціальною драмою, як про нього пишуть у описах та в рецензіях. В тканину його оповіді доволі часто включається іронія, що часом межує навіть із сарказмом.

Балансування на межі іронії та сарказму без явного переважання останнього все ж реабілітують окремі «незручні» моменти стрічки. З цієї точки зору автора можна запідозрити у глумі… Зрештою, якщо повернутися до стилістичної особливості фільму, то глум якраз і є одним з імовірних, природніх способів реалізації обраної автором низової жанрової специфіки. Щоправда, режисер вдається до цього прийому не занадто часто, не зловживаючи ним.

З цієї точки зору, приміром, світ персонажів з їх суржиком, лайками у розмові, конфліктами й іншим побутовим мотлохом, зовсім не випадково зіставлений з класичною музикою. І хоч зіставлення це ніби аж ніяк не нове, та раптом у цих реаліях, у даних обставинах, на тлі цієї дійсності, Бетховен набуває особливого, і комічного й гостро трагічного звучання. Таким засобом ніби підкреслено акцентується фундаментальний розрив між простором традиційної класичної культури та сьогочасними українськими реаліями десь на чернігівщині, чи то на хмельниччині, в тих само Припутнях.

Містика (?) — вона ж міфологія

При всій своїй реалістичності і натуралістичності, жорсткості і жорстокості у фільмі знаходиться місце й для живої фантазії, так би мовити елементу казковості… найсправжнісінького дива…

Оце містичне очуднення розширює межі оповіді, включаючи сюди сфери якоїсь надреальності, яка, так чи інакше, існує поряд з персонажами і може вплинути на них не тільки в якості привидів минулого, снів чи передбачень, а й у конкрет-

но фізичний спосіб… Поруч з натуралістичними епізодами, буквально з брудом під нігтями, сцени позареалістичні набувають, зокрема, тієї самої своєрідної авторської іронії…

Загалом містичний, а якщо точніше, то міфологічний контекст оповіді режисером побудований цілком осмислено і послідовно. Інколи, здається, навіть занадто логізовано. Модний містичний флер при ретельному розгляді набуває абсолютно чітких міфологічних алюзій з конкретною фольклорною прив'язкою.

Образи, що їх пропонує глядачам Аркадій Непиталюк, виявляються цілком життєздатними у кількох можливих вимірах їх прочитання: і в контексті сучасної масової культури, і в фольклорній традиційній інтерпретації. Причому інколи ніби пряма візуальна цитата із, приміром, американського вестерну чи містичного фільму, виявляється цілком сумісною з можливою інтерпретацією в класичній давньогрецькій міфологічній чи то у традиційній українській фольклорній семантиці. Навіть дощ (чи то у Припутнях як у своєрідній географічній місцевості, чи то у його авторському баченні) набуває міфологічного змісту.

Зрештою, іще на етапі зйомок чи то навіть і до них, режисер, як свідчить інтерв'ю з ним, враховував містичний (чи то традиційно-міфологічний) аспект: «Мені важливо було показати, як доля слідкує за тим, щоб виповнилися її плани. Щоб зітнути Юру зі Светкою. В кіно багато кадрів, коли ми супроводжуємо героїв зі спини — це доля. Вона непомітна, та стежить за ними всюди. Це щось живе у просторі, коли хтось ніби слідкує за тобою.» [2].

Тема дороги

Вся оповідь — це своєрідний шлях, який долається героями: шлях як фізичний рух дорогою до кінцевого пункту призначення (до певної мети), шлях, як момент проживання певних обставин і зміни героїв у них, шлях, як внутрішній пошук. Остання тема, на жаль, менше інших розроблена автором.

Подорож до Припутнів ґрунтовим шляхом (а не шосе) —

перший крок у низці своєрідних «випробувань», якими проходять герої. В'їзд до села — глуха місцина, де немає людей, і тільки загрозлива постать чоловіка з косою на пагорбі — своєрідного Харона (вельми прозора алюзія), вусатого міцного дядька із сивим волоссям, віщує недобре. Дійсно, герою цієї історії Юркові не пощастить легко вибратися з цієї місцини. Він виїде з Припутень уже іншим…

Припутні як особлиблий простір

Місце, з якого важко вибратися

Обставини героїв визначають Припутні як дещо незвичне місце. Сюди важко потрапити і звідси буває так само важко вибратися (іл. 4). Сутність містичності цієї місцини (чи то потойбічного світу, чи то особливого, значимого місця) сюжетно ніяк не визначається й не знаходить особливого логічно вмотивованого пояснювального розвитку. Проте автор неодноразово і ретельно, окремими подіями й образами щоразу підкреслює неординарність чомусь саме цього місця. Та в чому, зрештою, полягають містичні закони існування саме цієї місцевості — не

Іл. 4

зрозуміло. Тому Припутні так і залишаються Terra incognita, незвіданою землею для широкого глядацького загалу. Хіба що диво дещо прояснює хід речей, чи то, навпаки, робить його іще більш загадковим і заплутаним.

Можна, зрештою, припустити, що особливого статусу ця місцевість набуває випадково, за грою долі. Та у такому випадку цілком непояснюваним виглядає те диво, яке тут стається. Навіть така неймовірна категорія як диво, за законами «Поетики» Арістотеля, вимагає свого розвитку за «ймовірністю або необхідністю».

Інше [питання]

І все ж… яким «іншим» виїздить з Припутнів Юрко і що, зрештою, такого особливого сталося впродовж цієї подорожі зі Свєткою?.. Вони знайшлися… Справді, ніби неминуче приведені до свого віднайдення самою долею...

Вдалося вибратися із цього місця… Чи вдалося?..

Після перегляду фільму не полишає відчуття, що особливої різниці між не Припутнями, тобто усією іншою географічною площиною фільму, і Припутнями взагалі не існує. Тому-то і не зовсім зрозуміле намагання автора оздобити саме цю місцину особливим міфологічним колоритом. Повсюдні Припутні?..

Імовірно, питання про межі Припутнів (культурні, світогляді, духовні) дійсно одне з найсуттєвіших питань, яке пропонує до вирішення фільм Аркадія Непиталюка.

Імовірно, Припутні — це та дивовижна місцина, де певним чином збереглася прадавня система координат, той первісний міфологічний світогляд, що його уже давно втрачено навіть у невеличких провінційних містечках з його особливим історично-культурним колоритом. Тут сусідський дядько з косою не просто собі дядько з косою, дощ — не просто природнє явище, а щось більше, сама земля набуває містичної сили, й бабуся героїні у цьому середовищі — уже не звичайна людина…

Та режисер не дає можливості заспокоїтися на ніби-то вигаданій особливості цього місця. Він із натхненним піднесенням руйнує ідилічну картину. І вводить елементи цілком реалі-

стичного, якщо не натуралістичного, занурення у цей «традиційний» вимір.

При ближчому погляді з'ясовується, що тут, в українській глибинці, панують ті самі, і навіть бурхливіші пристрасті, що їх відобразив свого часу І. Нечуй-Левицький у своїй «Кайдашевій сім'ї» в 1878 році. І «традиційна родина» у цьому потрактуванні одразу втрачає будь-який ідеалістичний колорит. Автор жорстокий у фактажі. В цій сім'ї немає чоловіків. І, за всіма ознаками, їх наче і не передбачається. Вони навряд чи «виживуть» у змальованих автором обставинах. Тут немає особливої поваги до старших, шани до свого роду… Тобто усі усталені традиційні важелі культури виявляються повністю усунутими й зруйнованими.

Виходить, таким чином, що навіть простір, який претендує на статус особливого, певного сакрального місця, фактично уже не містить у собі того традиційного духовного начала, що його часто визначають фундаментом національної культури, основою культурного світогляду нації. Імовірно, руйнація цього простору (чи, може, точніше культурного виміру) відбувається не вперше в українському мистецтві чи навіть і в кінематографі й зумовлена вона протестними молодіжними рухами

Іл. 5

Іл. 6

і виступами. Однак автор у цьому випадку залишається жорстким і для глядачів, адже на місце відкинутим, зруйнованим культурним традиційним важелям не пропонує фактично нічого. Безумовно, і тут режисер не одинокий. На сьогоднішній день й інші українські кінематографісти пропонують подібну систему координат. Імовірно, протестувати-таки є проти чого, якщо такі радикальні виступи проти усталених традицій з'являються на екрані. Досі тяжіючі над українським кінематографом світові здобутки українського поетичного кіно (уже фактично забуті за межами України) та авторитет режисерів старшого покоління, з одного боку, з іншого — масова популярна продукція, вочевидь, все ж даються взнаки.

Важливо у даному випадку інше. Як то кажуть, у залишку після перегляду перед глядачем — запропонований фільмом вимір тотальної ненависті, жорстокості і безвиході (іл. 5-6). Майбутнє стосунків Юрка і Светки у цій системі координат не зовсім цікаве й не привносить оптимізму, адже доля цих стосунків цілком прогнозована і не може у цих обставинах слугувати якимось променем світла чи загальним ствердженням

любові й життя. Це скоріше вирішення проблеми самотності, поєднання близьких за світоглядними орієнтирами людей…

Отже, безліч питань після перегляду стрічки залишаються відкритими… І одне з основних, яке весь час засмучує і непокоїть: чи справді можливо вибратися із Припутнів як з характерно означеного культурного простору, хоча б раз перетнувши їх межу?

Література:

1. *Десятерик Дмитро.* «Я знаю сільське життя у всій його красі та всьому бруді». Режисер комедії «Припутні» Аркадій Непиталюк — про створення свого фільму й акторство як частину людської природи // День. 04.10.2017. URL: https://day.kyiv.ua/uk/article/kultura/ya-znayu-silske-zhyttyau-vsiy-yo-go-krasi-ta-vsomu-brudi (дата звернення 08.10.2019).

2. *Савченко Оксана.* Народный «транслятор». Режиссёр Аркадий Непиталюк о культурном изнасиловании и борьбе с собственными демонами // Фокус. 16.07.17. URL: https://focus.ua/culture/376706/ (дата звернення 08.10.2019).

Ганна Чміль, Надія Корабльова

ОНТОЛОГІЧНА ЗАЛЕЖНІСТЬ ВІД СЕБЕ: ТЕХНОЛОГІЇ СИМУЛЯЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

Це дослідження пов'язане з виробництвом нової суб'єктивності — людини, яка опікується самовідтворенням на власний розсуд, намагаючись вписатися в інформаційне середовище, у якому технічна реальність стає визначальною — у ній відбувається виробництво людяності (не як ціннісна визначеність, а як результуюча технологічних процесів). У цій діяльності людина послуговується ролями, масками, іміджами, які постачаються ринковим споживачам символічних продуктів культурою й соціумом і містять ті характеристики, які забезпечують функціонування особистості, її затребуваність і визнання. Символічне конструювання особистісного простору залучає розкодовування людиною, як творцем власного образу, символічних утворень, як засобів творення цього образу, освоєнням особистісного буття людською істотою з метою подальшого конструювання/деконструювання множини образів у проліферації образів саморепрезентації. У такому контексті метою є визначення технологій симуляції особистості, способів її імітації. Цьому присвячені роботи сучасних постмодерністів, пов'язані з концептуалізаціями інформаційного суспільства, електронного техноцентризму, культури індивідуалізму, нарцисизму, хаотизму, таких як З. Бауман, Д. Белла, Ж. Нансі, Гі де Бор, Дж. Агамбен, К. Метц, С. Жижек, Ж. Балантьє, Ж. Дельоз.

Постсучасна особистість не позиціонується в параметрах історичного часу, бо не можна бути сучасним у ситуації, коли всі підстави оприявились на поверхню, існує небувала часова зосередженість у одній точці, це — невловима відсутність/

присутність, яка прагне стати «вічністю». Ханс Ульріх Гумбрехт протиставляє культуру значення культурі присутності. Теорія «Виробництво присутності» Гумбрехта ставить перед філософією завдання: твердо виступати проти схильності сучасної культури залишати й навіть забувати всяку можливість відношення до світу, заснованого на присутності. Він кидає виклик традиції, у відповідності до якої центральною, єдиною практикою гуманітарних наук є присвоєння світові значень через дискурси, які визначають, яким йому бути. Виокремлює два людських типи: людина культури значення, яка мислить себе суб'єктом, і людина культури присутності, яка є частиною цього світу. Для сучасної особистості, як і для епохи, породженням якої вона є, властива присутність як принципова невизначеність, безпідставність, відмова від укоріненості, тобто від власного сталого місця, а, отже, — безпідставність, що здійснюється під знаком відмови від особистісного буття на користь імітації.

Людина є породженням структур — інтенція останнього Всесвітнього філософського конгресу в Пекіні. Конструювання нової людяності відбувається переважно через власну безвідносність, непородженість, негенеологічність, а якщо немає походження, то немає й майбутнього, лише «розширюване теперішнє» (Гумбрехт «Наше розширюване теперішнє»). Майбутнє — катастрофічне, воно — джерело загроз і небезпек, отже, вихід — робити все можливе, щоб розтягувати теперішнє. Розмови про час у його співвіднесеності з буттям людини неможливі поза визначенням його ціннісного наповнення. Тільки цим ми надаємо часові антропологічного виміру, що потребує задіяти аксіологічний вимір, сприяти прагненню використати час у якості життєвого модусу, екзистенціально-онтологічної турботи про темпоральність нашого буття. Одночасно турбота Присутнього про час у його аксіологічній наповненості є турботою про себе. Усвідомлення часу присутності органічно вплетене в усвідомлення буття обширного теперішнього як часу сучасної культури, у якій живе й діє людина. Це — культура постмодерну, де жодного клаптика соціальної тканини як власного, приватного місця не лишилось, є лише

безкінечна гра образами й іміджевими конструкціями. Така суб'єктивність послуговується ринком, «парадом масок», «образів», «іміджів» без страху загубитися в не своєму, несправжньому, у чужій образності, бо завдяки їй проникає за окреслені межі, заборони, табуювання, вони їй нібито не писані. Така особистість — безіменна (має безліч імен, аватарок, образів), вона — остання безвидна точка, не початок і не кінець, які у збігові є замкненими остаточностями, вона є співданість, співвіднесеність, належить позачасовому, але такому позачасовому, яке не має трансцендентного полюсу, а випадає з часу. Не має вона й глибини, бо бездонна (Дельоз), не має центру й визначеного топосу, тому що увесь час «виноситься на поверхню».

Така людина — виклик суспільству як тотальному проекту стирання особистості, її розчинення в соціальному бутті. «Індивід усього лише осад реакції розкладу співтовариства… Питання спільноти є важливою відсутньою ланкою метафізики суб'єкта» [1, *27*]. «Лицемірній фікції, яка підтримує міф про унікальну й незамінну природу індивідуального, єдина функція якого у нашій культурі — гарантувати можливість певного загального представлення індивідуального» [2, *29*].

Інша паралель пов'язана з психоаналітичною концепцією Жака Лакана, його розрізненням Реального, Символічного й Уявного. У контексті досліджуваної проблеми зробимо акцент і зосередимося на уявному, яке відіграє вирішальну роль у онтологічній залежності від себе. Це Уявне є фрагментом сучасних суспільств як демократичних, у яких воно живиться свободою в життєтворенні власного життєвого проекту. Процеси життєтворення неможливі без роботи уяви, бо за допомогою неї створюються проекти, ідеальні образи, ті матриці, за допомогою яких особа вписує себе в усі фрагменти соціальної матерії.

Можемо виокремити такі площини, які є вирішальними для онтологічної залежності від себе — ті, які нас полонили й скеровують коло наших дій, і наше Уявне, яке ми вільно творимо й конструюємо. Відзначимо подвійність Уявного: те, що тримає нас у означених спільнотою, до якої ми причетні й хочемо бути такими, межах, і те, яке обмежує волю спільноти,

бо є полем моєї власної ініціативи, яка пропонує протест проти тотальної «представленості й представлення» символічних репрезентацій, які приховують цілісну особистість. Стосовно сили уяви та її ролі в конструюванні проектів власного життя варто зауважити, якщо ця уява сформована під наглядом соціальних інституцій (школа, телебачення, кіно, ЗМІ), то це є нормування, яке, практично, не залишає місця для творчості, хоча й для соціуму, і для людини уява присутня в основах, вона може бути конструктивною, а може бути й деструктивною силою, яка дозволяє бути присутнім тому, чого в дійсності немає.

Якщо вести мову про наше Реальне й наше Уявне в онтологічній залежності від себе, то останнє невивідне з першого. Моя уява викарбовується на Реальному, і в результаті утворюється симбіоз обох. У цьому й смисл закликів розвивати уяву, бо вона робить світ багатим і різнобарвним, і сила мистецтва — у впливі на уяву. За цих умов варто розрізняти Уявне особистісне, моє, інтимне, і колективне, у якому опредметнені соціальність і культура. Ці регістри ми можемо переключати. Уява може тримати нас у полоні, захоплюючи своїми образами, і не дозволяти позбутися їх, а може викликати бажання позбутися їхніх чарів.

У такому контексті можливі варіації. Є ті типи особистості, які не хочуть позбавлятися чарів і живуть у полоні уявного як реального світу, інші намагаються, відкинувши образ, жити в дійсному, яким би воно не було. Але переважає, як правило, «серединне буття» (Аристотель) — уявно-реальне. Однак і уява не є сталим утворенням, вона також «плинна», як і «сучасність», отже, є відсутньою структурою й не може бути описаною в термінах структури. У русі цих структур ми «помираємо» в старому образі й «народжуємося» в новому. Усе це має своїм наслідком нескінченну гру нашого існування як залежності від себе. Тому образи, які сконструйовані нами про себе — гібриди, напівреальні, напівуявні [3, *4*].

Означені підходи нагадують мозаїку методологій і позицій, які можуть бути поєднані паралаксним баченням. Жижек пропонує поєднувати різні бачення, між якими неможли-

ві синтези шляхом зміщення авторської перспективи [5]. Ми скористаємося конструктивістською методологією й метафорою віртуальної реальності, пропонуючи технології творення життєвого проекту через онтологічну залежність від себе, як віртуальні реальності. Термін «віртуальна реальність» запропонував Жарон Ланьє в кінці 1980-го. Це поняття дуже швидко прижилося у філософському лексиконі. Скористаємося ним і ми. Тим більше, що сьогодні віртуал перетворився на модний означник і дозволяє застосувати множину гетерогенних означників. Й оскільки предметний референт віртуального не легітимований у науці і філософії, можливе його поєднання з різними предметними полями. Це й кореляція з вимогами сучасної глемнауки, зорієнтованої на вимоги маркетингу й ринкової свідомості, яка споживає інтелектуальний продукт [6].

Віртуальне — евристичний концепт, який дозволить нам по-новому розставити акценти й виявити імплікації щодо онтологічної залежності від себе, бо поняття віртуального фіксує онтологічний статус реальності, відмінної від природної, незалежної від людини. Віртуальне не зовсім реальність, воно — те, що має буття, а не існування, потенційне, а не дійсне. Віртуальне протилежне реальному як теоретичному конструкту. Відсутність референта викликана тим, що симулюється не результат, а здатність до нескінченного продукування світів.

Віртуальній реальності властивий так званий ефект занурення, коли ми перебуваємо всередині, перестаємо відчувати умовність цієї реальності як нереальної. Це, своєю чергою, дозволяє досліджувати процеси й механізми реїфікації, змінювати порядки реальності, режими її функціонування, змішувати «режими реальності»: відомий хрестоматійний приклад, коли на першому кінопоказі стрічки братів Люм'єр люди втікали від поїзда, що І. Гофман назвав «пошкодженням фрейму».

Поняття конструювання реальності суб'єктом, який перебуває в залежності від себе, навантажене механічними конотаціями, які підкреслюють проектний характер людини як творця власного життєвого проекту. Тут важливо поєднати складові частини й уміти перекомпонувати їх за потреби (конструкція,/деконструкція) «уваги до життя» (А. Шюц).

Віртуальна реальність використана нами як метафора, що дозволяє дистанціюватися від предметної реальності й імплікацій, які передбачені використанням віртуальної реальності як усталеного поняття з його кіберпростором, мережевим суспільством тощо, а втім, «сукупність онтологічних припущень може бути замінена іншою сукупністю онтологічних допущень, метафора — новою метафорою» [7]. З усіх метафор, які продукуються й спродуковані сучасними дослідниками, для нас найбільш евристично плідною є метафора Гі Дебора — метафора театру з його «суспільством спектаклю». Саме ця метафора є точкою, навколо якої «збирається» об'єкт, випрацьовується стратегія дослідження.

Людина є віртуальним креатором, єдиною істотою, здатною вибудовувати віртуальні світи, емануючи власну сутність [8]. У сучасному дискурсі самоеманація є самоспустошенням життя в кіберреальності як проекції себе. Тут варто розрізняти феноменальну об'єктивно-суб'єктивну реальність і соціальну — інтерсуб'єктивну реальність. Перша є продуктом, реакцією людської психіки на світ. Вона утворюється на перетині суб'єкта й об'єкта, на їх кореляції формується світ явищ як феноменальний світ, який першопочатково даний людині («моносуб'єктна реальність»), точкою референції виступає одиничний досвід, з яким людина співвідносить нову інформацію. Дякуючи постмодернізму точка референції стала плаваючою, а завдяки кіберреальності стало можливим досліджувати феномен віртуальної реальності стосовно до різних соціальних технологій самоствердження людини у світі.

Не лише роль, а й лице виступає маскою себе з атрибутивними властивостями маски, позбавленої глибини. Така особистість — екранізація програми функціонування в культурі запрограмованого ідеологією суб'єкта. Ієрархічна екранна поверхня самодубляжу поетапно самовибудовує життя «людини в ситуаціях», «вкидаючи» її образи в мережу циркулюючих образів мережевого суспільства. Самовозвеличенню такої особистості присвячений французький фільм Ф. Бегбедера «99 франків». Кінокартина починається з самогубства головного героя й через серії образів його життя та кар'єри в екранних

фреймах діагностує нице самовозвеличення, яке не знає покаяння.

Відомий британський вчений Вільям Ван Гордон, аналізуючи означений феномен, виокремив його як новий, третій тип залежності, за аналогією з алко-, нарко-, ігровою залежністю: «Залежність від себе стає виснажливою і примушує нас не звертати уваги на правду та мудрість реальності» [12], натомість з допомогою екранів люди конструюють інший рівень себе, «постячи», «лайкаючи», «селфікуючи» себе Іншого у віртуальній реальності.

Як зазначав Е. Кассірер, людина — продукувач та розшифровувач символів, а втрата сучасною людиною символізму є втратою глибини та висоти, втратою вертикалі та ієрархії в ситуації, яку зазначив ще Ніцше: убили Бога — вертикаль упала, людина «бігає по поверхні» (Дельоз). Це — не системна однаковість людини, а її тіні, усі, практично, однакові, клоновані й «упаковані», принципово системно однакові, що забезпечує наявну присутність/відсутність Ніхто, закулісного гравця.

Відбувається онтологічна вкраденість, коли вкрадене ціле з його самовизначеностями й детермінантами, коли людина була породженням соціальних відносин, тепер це ціле розбилося на безліч скелець, множину локальних одиничностей, фрактальних просторів та нескінченних самодемонстрацій. Така людина постала проти Абсолюту, Вічності, перетворившись на дискретну одномірність. Одягнувши маску, зручно сховала за нею першообраз, якого вже, практично, і немає. Стратегією такої людини є імітація, міткою — неприхована явленість маски, а її навички формуються простором культури, перетворених на ігровий. Тіні, маски, аватарки стали головними сурогатами особистості.

Антропологія одиничності спрямована на концептуалізації й переозначування серійних одиничностей потенційної безкінечності, коли одне й те саме повторюється в повсякденній серійності бування, побутування. Онтологічна залежність від себе має принципово недостатній статус симулякру й потребує постійного добудовування, імітування достатності — аналогу цілісності й повноти буття. За відсутності референта, техно-

логії імітації не є актами підробки та залежності від істинної реальності, бо імітація не є пошуком себе справжнього й істинного. Це навіть не симуляція, бо імітація нічого не симулює, вона є знаком самого знаку, оголеністю одномірного й багатозначного.

Онтологічна залежність від себе визначається тим, що людина обирає деконструктивні засоби конструювання життєвого проекту, а її творчість власного життя відбувається шляхом переозначення, монтажу/демонтажу, переформатування, перезавантаження, абгрейду тощо. Результат — безобразність образу існування суб'єктивності, вираз несвідомого, яке безкінечно потребує технік психоаналізу й сеансів психотерапії. У цьому є своя логіка, без якої не може бути створеною алогічна деконструкція, у запереченні логіки є своя логіка, логіка іншого ґатунку, логіка безобразності, яка необхідна для доповнення до остаточної невизначеної повноти. Маска є знаком відсутності лиця як символу, позбавленого символічності, і проекцією на горизонталь множинності значень з надмірністю повторень.

Вирази «Я — самодостатня», «Це — моя точка зору» тощо, які ми чуємо повсякчас — є свідченням переходу від «буття визначає свідомість», від колективної свідомості до персонального споживання (один з трендів консюмеристичного суспільства, коли споживається все: знаки, іміджі у тому числі) напрацювань цієї свідомості з привілейованих позицій самоствердження в соціумі й культурі. Маємо технологізоване суспільство «гри в життя» замість життя, «технік сексу» замість любові тощо. Людина — імітація буттєвості людяності. Імітація стає головним продуктом програмного виробництва, бо працює не на людину, а на систему, яка забезпечує її існування й самореалізацію, навіть у таких формах. Наріжною інтенцією Пекінського філософського конгресу стала заява, що людина — продукт систем. Щоб жити, потрібне забезпечення цього життя системою, необхідно бути породженням системи. «Я так думаю» — так думає система, «я так хочу» — так хоче система. Системна людина не може мати несистемну мотивацію.

Система «пост» реалізується як відсутня структура, як єди-

не, вона перестає існувати фактично та отримує єдність як інтерактивний спосіб існування. У. Еко зазначає, що пра-система, метасистема не є системною, а є особистісним, тільки особистість системи «пост» залишається принципово неявленою, її безобразність пропонує плюралізм істин та децентрованого індивідуума: «Отже, філософським наслідком визнання Пра-Системи є заперечення структурного методу як методу пізнання реальності. Якщо структурний метод спирається на Пра-систему, тоді реальність, що впізнається як структура, є псевдореальністю, і ніякі структурні моделі Істини ні до чого. Структурні моделі тільки маскують Істину» [9, *23*].

В епоху «пост» системність як методологічний принцип гіпостазується як основа самої реальності в такий спосіб, щоб забезпечувати відсутність особистості, ствердити досконалу систему її заперечення. Для цього необхідно вибудувати таку систему, яка б створила безособовий образ. Це досягається відсутнім кодом саморуйнівного породження як засобу. Нігілізм як філософський концепт стає продуктивною технологією, родовим лоном віртуальної особистості, яка підтверджує своє існування в тотальній анігіляції. Віртуальність є симуляцією абсолютного, яке охоплює будь-яку варіативну ймовірність, усі можливості буття, охоплюючи й ті, які логічно неможливі, відкриваючи простір нескінченної безпідставності, яку людина приймає за свободу. Таким чином, самоздійснення особистісного буття як залежність від себе відбувається через власне самозаперечення.

Сучасна техніка дозволяє переформатувати не лише природне буття, а й буття соціальне. Технологічні програми є продовженням природних можливостей, технологічна реальність перетворилася на справжнє осереддя буття людини, завдяки їй існує безліч віртуальних світів, кожен з яких може бути присвоєним людиною. Ці світи існують як множинні реальності, кожен з цих світів має свою доцільність, і вони не можуть бути зведеними до єдиної цілі. З відмовою від метанаративів цю ціль можна намагатися відшукувати, але закони її дії розпорошені в різних системних вимірах. Ці виміри забезпечуються плюралізмом продукованих концептів, але реальність,

як усталена визначена структура, зникає. Тому, наприклад, постмодерністська естетика означає художню культуру як машину бажань, яка за допомогою симулякрів моделює гіперреальність як машину бажань. Можливі світи виступають як простори, заселені власними адептами [10].

Особистість у своєму віртуальному бутті є віртуальним світом, який людина сама, на власний розсуд, креативно організовує і творить середовище власної свободи, реалізуючись як вільна особистість, онтологічно залежна від себе. Із збільшенням технологічних можливостей, виникненням нових технологічних проектів облаштування у світі створюється новий образ можливого існування людини. Таким чином, навіть за відсутності вмотивування вплинути на людське життя, технічний світ підлаштовується під людину і створює можливості для самопроявлення (аналогічно проявленій плівці), дозволяє використати власну креативність і побудувати світ, залежний від себе, який відповідатиме на запити особистості як креативної персони.

Це демонструє масовий кінематограф («Матриця», «Тринадцятий поверх», «Начало»), видовищно показуючи розмірковування людини про своє місце в цьому світі. «Матриця» вже став філософією, уособлюючи й зіставляючи «два аспекти перекручування: з одного боку — зведення реальності до віртуальної сфери, регульованої довільними законами, дію яких можна призупинити; з іншого — прихована істина цієї волі, зведення суб'єкта до повної інструментальної пасивності» [11, *371*]. Фактично, не людина вбудовується у світ і структури цього світу, а вбудовує світ у себе і перетворює його на розширений власний образ. Оволодіваючи цим світом, вона отримує й себе.

Якщо за часів Сковороди людина як Мікрокосм уособлювала в собі Макрокосм, то сучасний Мікрокосм є підсистемною одиницею глобальної відсутньої системи. Замикаючи принципово системну неповноту на себе, особистість доповнює її, надаючи їй власного образу, дає їй власне лице, власний образ існування в самоствореному життєвому проекті. Цей образ залежний від людини-творця, він телеологічно обумовлений.

На перший погляд може видатись, що людина — вільна істота, яка реалізує свою свободу, перебуваючи в онтологічній залежності від себе, доводить раціональність світу і його закономірностей. Насправді, маємо парадоксальну ситуацію множення ірраціональностей, що доводить нерозумність технічного суспільства, у якому навіть сама раціональна й доцільна дія перетворюється на безум й ірраціональну, що витискує людину за межі простору й часу, перетворюючи особистість на функціонально-залежну від технік і технологій сучасності.

Підсумовуючи, зазначимо, що концепт онтологічної залежності від себе є актуальним і затребуваним. Він супроводжується імплікуванням йому різних смислів, навіть відмінних від тих, які ми тут означили. Найбільш евристично плідним є визнання пластичності суб'єктивності, яка намагається бути адекватною стану інформаційного суспільства й «плинній сучасності» (З. Бауман) з мінімумом соціальної залежності і свободою вибору, відчуттям нібито соціальної укоріненості, але в той самий час — свободи бути тією, якою прагне бути. Така особистість, демонструючи залежність від себе, висвічує себе в розривах соціальної тканини як тотальності репрезентації та робить цю тканину дискретною, що дозволяє особі повертати повноту онтологічного як буття в соціумі й культурі. Такий концепт є паралаксним баченням — через віртуал як референт реального для онтологічно залежної від себе особистості, дозволяє урізноманітнювати підходи до самопредставленості людини в сучасній культурі; не протиставляти соціальну й ессенціальну позицію характеристик індивіда як елемента соціуму й культури. Людині першопочатково властива соціальність, вона іманентно присутня всередині особи, а не нав'язана їй. Емануючи себе назовні у віртуальний світ, людина насправді діє в реальному соціальному світі, бо саме цей світ диктує редукції індивіда до набору соціальних ролей, масок, іміджів, до реїфікації, натуралізації віртуального, але саме цим людина розриває тканину соціального.

Література:

1. *Нансі Ж.-Л.* Непроизводимое сообщество / Ж.-Л. Нансі; перевод с франц. Ж. Горбылевой, Е. Троицкого Нов. изд., пересм. и дополн. — Москва: Водолей, 2009. — 208 с.

2. *Агамбен Дж.* Грядущее сообщество / Дж. Агамбен; перевод с итал. Дм. Новикова. — Москва: Три квадрата, 2008. — 144 с.

3. *Метц К.* Воображаемое означающее. Психоанализ и кино / К. Метц. — Санкт-Петербург, 2010. — 336 с.

4. *Лакан Ж.* Семинары. Книга 2. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа / Ж. Лакан. — Москва, 1999. — 520 с.

5. *Жижек С.* Устройство разрыва. Параллаксное видение / С. Жижек. — Москва: Европа, 2008. — 516 с.

6. *Иванов Д. И.* Глэм-капитализм / Д. И. Иванов. — Санкт-Петербург: Петербургское Востоковедение, 2008. — 176 с.

7. *Бондаренко Н. Г., Пржиленский В. И.* Социальная реальность: образи и концептуализация / Н. Г. Бондаренко, В. И. Пржиленский. — Москва–Ставрополь: Изд-во СГУ, 2009. 288 с.

8. *Корабльова В. М.* Людина як віртуальний конструктор / В. М. Корабльова // Філософська думка. №6 (2007). — С. 25–33.

9. *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко; пер. с итал. А. Погоняйло, В. Резник. —М.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. — 432 с.

10. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Анти-Эдип: капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари; перевод с франц. и послесловие Д. Кралечкина. — Екатеринбург: У-Фактория, 2007. — 672 с.

11. *Жижек С.* Матрица, или Две стороны извращения. «Матрица» как философия: Эссе / С. Жижек; пер. с англ. О. Турухиной. — Екатеринбург: У-Фактория, 2005. — С. 329–371. (Серия «Масскульт»).

12. Цитата. URL: https://zn/ua/SOCIUM/my-vse-popali-v-informacionnoe-stado-297647_html (дата звернення: 22.10.2018).

ПРО АВТОРІВ

Вишневська Галина Георгіївна, доктор філософії (PhD, культурологія), доцент кафедри міжнародного туризму Київського університету культури.

Гаєвська Тетяна Іллівна, доктор філософії (PhD, історія), старший науковий співробітник, старший науковий співробітник Інституту культурології НАМ України.

Демещенко Віолета Валеріївна, доктор філософії (PhD, історія), доцент, завідувач відділу Інституту культурології НАМ України.

Зубавіна Ірина Борисівна, академік Національної академії мистецтв України, доктор мистецтвознавства, професор, вчений секретар відділення кіномистецтва НАМ України.

Клековкін Олександр Юрійович, член-кореспондент Національної академії мистецтв України, доктор мистецтвознавства, професор, завідувач відділу теорії та історії культури ІПСМ НАМ України.

Корабльова Надія Степанівна, доктор філософських наук, професор, професор кафедри теоретичної та практичної філософії ім. професора Дж. Б. Шада, Харківський національний університет ім. В. Каразіна, Харків.

Марковський Андрій Ігорович, кандидат архітектури, вчений секретар відділення синтезу пластичних мистецтв НАМ України.

Міщенко Марина Олексіївна, кандидат юридичних наук, старший науковий співробітник Інституту культурології НАМ України.

Наумова Лариса Миколаївна, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри режисури ТБ КНУТКіТБ ім. І. К. Карпенка-Карого.

Смирна Леся В'ячеславівна, доктор мистецтвознавства, старший науковий співробітник, провідний науковий співробітник Відділу методології мистецької критики ІПСМ НАМ України, начальник відділу, Національна академія мистецтв України.

Чепелик Оксана Вікторівна, кандидат архітектури, старший науковий співробітник, провідний науковий спеціаліст відділу мистецтва новітніх технологій ІПСМ НАМ України.

Чміль Ганна Павлівна, академік Національної академії мистецтв України, доктор філософських наук, доцент, директор Інституту культурології НАМ України.

Чорний Олег Володимирович, кінорежисер, сценарист.

Наукове видання

НАРАЦІЯ
«ЗОБРАЖУВАНЕ–ГЛЯДАЧ»
У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ
ПРОСТОРІ

Монографія

На обкладинці та шмуцтитулах використано
інсталяції Пітера Коглера

Редакційна група:
Наталія Загоскіна
Ольга Зінченко

Підписано до друку 16.10.19. Формат 60х90/16.
Папір офсетний. Гарнітура Cambria. Друк офсетний.
Ум. друк. арк. 16,7. Обл.-вид. арк. 15. Наклад 100 пр. Зам. №

Інститут культурології
Національної академії мистецтв України
б-р Т. Шевченка, 50–52, к. 710, Київ, 01032
Свідоцтво про внесення до Держреєстру
ДК №3329 від 09.12.08

Надруковано ПП «Фірма «Гранмна»
м. Київ, просп. Степана Бандери, буд. 6.
Тел./факс: 206-46-20
granmna_print@ukr.net